

# A UTILIZAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS EM MONITORIAS ACADÊMICAS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Dara Barbosa dos Santos<sup>1</sup>; Maria Erilene dos Santos Melo<sup>2</sup>; Ana Carolina Matias Dinelly Pinto<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Discente do Curso de Enfermagem do Centro Universitário Católica de Quixadá.  
E-mail: darabarbosa@outlook.com

<sup>2</sup>Discente do Curso de Enfermagem do Centro Universitário Católica de Quixadá.  
E-mail: erilenemelo12@gmail.com

<sup>3</sup>Docente do Curso de Enfermagem do Centro Universitário Católica de Quixadá.  
E-mail: carolinamatias@unicatolicaquixada.edu.br

## RESUMO

O método lúdico de aprendizado vem sendo cada dia mais utilizada como forma de ensino e descontração dentro das salas de aula pelos professores e também monitores acadêmicos. E para isto, faz-se necessário um conhecimento prévio sobre esta metodologia e suas aplicações dentro do ensino. Como metodologia foram elaborados dois jogos, apresentando conteúdos referentes a disciplina de Microbiologia e Imunologia Básica. Na aplicação dos jogos, os alunos da disciplina seguiram algumas regras para se alcançar o objetivo final. O presente trabalho busca relatar a experiência de uma acadêmica do curso de enfermagem, em sua atuação na monitoria acadêmica da disciplina de Microbiologia e Imunologia Básica, trazendo um diferencial que é a aplicação de jogos didáticos elaborados como ferramentas facilitadoras no ensino para os alunos do curso de Enfermagem e Fisioterapia do Centro Universitário Católica de Quixadá (Unicatólica). Dentro da Microbiologia e da Imunologia, por conter muitos termos novos e assuntos teóricos, faz-se necessário esse diferencial para contribuir no aprendizado. Os jogos facilitaram a revisão desses conteúdos abordados em sala, fazendo com que os ouvintes não fossem só mais um receptor de informações, mas tornaram-se interativos com ela. Diante das considerações e resultados apresentados, observa-se a grande contribuição da utilização de jogos didáticos para auxiliar a fixação do conteúdo teórico revisado em sala.

**Palavras-chave:** Aprendizagem. Jogos Didáticos. Metodologia Ativa.

## INTRODUÇÃO

Ao longo da caminhada acadêmica é perceptível a diferença de aprendizagem que cada indivíduo possui, em que é necessário a busca por novos métodos que potencializem o conhecimento, contribuindo ainda mais para o ensino do aprendiz.

As ações de ensino, na metodologia tradicional estão concentradas em um cenário onde o professor é o único responsável pela condução da aprendizagem. Com as novas tendências pedagógicas, conhecidas como metodologias ativas, o aluno é o protagonista central e o professor assume o papel de um facilitador das experiências relacionadas ao processo de aprendizagem (ZUANON *et al*, 2010)

Uma metodologia muito utilizada como forma de revisão dos conteúdos repassados em sala são as monitorias acadêmicas, estabelecida pela lei Federal nº. 5.540 / artigo 41, inserida de forma legalizada no âmbito educacional no dia 28 de novembro de 1968 (BRASIL, 2016). Os alunos dos semestres mais avançados, que obtiveram um bom desempenho em determinada disciplina passam por uma seleção e após conseguir uma boa colocação e juntamente com o professor orientador, planejarão formas e métodos que facilitem a aprendizagem dos alunos que cursam a disciplina da qual são monitores.

Partindo da necessidade de interação aluno-professor, surge a proposta de implementação de uma didática inovadora, onde os alunos sintam-se estimulados a participar da aula. Visando essa motivação, a implementação dos jogos didáticos além de serem uma forma mais leve de repassar conhecimento, também é uma metodologia dinâmica e participativa (ROSSETO, 2010).

Os jogos didáticos dispõem de duas versões, uma versão lúdica onde o participante se diverte enquanto joga, e outra educativa, onde proporciona ensino complementar ao que foi exposto pelo professor anteriormente. É importante ressaltar que as aplicações de metodologias ativas melhoram o rendimento dos alunos, e ajudam em um melhor desenvolvimento na relação aluno-professor (SILVA *et al.*, 2016).

Um jogo explora a atividade em grupo e induz a participação de todos os membros a trabalhar no

coletivo, procurando vias para chegar ao objetivo de completar a dinâmica. Assim é construída uma troca intelectual de conhecimento e ao mesmo tempo interação da turma. Essa metodologia foi idealizada com o propósito dos discentes participarem ainda mais das aulas e interagirem mais entre eles e com o professor (CANDEIAS, 2004).

Devido a disciplina de Microbiologia e Imunologia Básica possuir um conteúdo teórico muito denso, a monitoria acadêmica surge como uma oportunidade de os alunos repassarem todo conteúdo proposto em sala pelos professores, podendo tirar qualquer dúvida que venha aparecer e aliado a isso, elaborou-se jogos didáticos como instrumentos de revisão e auxiliares no ensino dos acadêmicos.

Assim, este trabalho tem como objetivo relatar a experiência de uma discente do curso de enfermagem, em sua atuação e aplicação de jogos didáticos na monitoria acadêmica da disciplina de Microbiologia e Imunologia Básica.

## METODOLOGIA

Trata-se de um relato de experiência de uma Acadêmica de Enfermagem da Unicatólica em sua atuação em Monitorias da disciplina de Microbiologia e Imunologia básica, com alunos do 3º Semestre do Curso de enfermagem e 2º Semestre do Curso de Fisioterapia.

Foram elaborados dois jogos, apresentando conteúdos referentes à disciplina de Microbiologia e Imunologia Básica. Na aplicação dos jogos, os alunos da disciplina seguiram algumas regras para se alcançar o objetivo final.

O primeiro jogo é relacionado à Microbiologia, e composto por partes de um quebra-cabeça bacteriológico, em que no centro dispõem do nome de uma bactéria, buscando definir sua morfologia, doenças relacionadas, fatores de virulência e métodos de identificação laboratorial. No total foram estudadas 7 bactérias: *Staphylococcus aureus*, *Streptococcus pyogenes*; *Mycobacterium tuberculosis*, *Escherichia coli*, *Pseudomonas aeruginosas*, *Treponema palidum* e *Helicobacter pylori*. Na aplicação do jogo, colocaram-se os nomes das bactérias em um envelope e cada aluno teve a oportunidade de retirar um dos nomes e pegar a peça correspondente a ele. Feito isto, foi cronometrado 1 minuto para que todo o quebra-cabeça fosse montado de acordo com as estruturas das bactérias sorteadas. Venceu quem conseguiu montar o quebra-cabeça corretamente e no menor tempo possível. Após a montagem correta do quebra-cabeça, a equipe tinha que explicar para o restante da turma as peças selecionadas.

O segundo jogo é organizado em forma de cartas de um baralho, as quais apresentam os principais componentes do sistema imunológico, incluindo células e moléculas, e suas funções fisiológicas, destacando-se os seguintes: Neutrófilos, Macrófago M1, Macrófago M2, Eosinófilos, Monócitos, Mastócitos, Linfócito B (Plasmócitos), Linfócito B de Memória, Linfócito T de Memória, Células Dendríticas, Natural Killer, Padrão Molecular Associado ao Patógeno (PAMP), Padrão Molecular Associado ao Dano (DAMP), Citocinas, Quimiocinas, Linfócito T auxiliar (CD4<sup>+</sup>), Linfócito T Citotóxico (CD8<sup>+</sup>) e Sistema Complemento. No total de 36 cartas, sendo dezoito cartas com desenhos representativos de cada elemento do sistema imunológico e dezoito cartas contendo com tópicos relacionados com suas respectivas funções.

A aplicação do segundo jogo consistiu na distribuição das cartas embaralhadas para os alunos. No primeiro momento a turma foi dividida em 6 equipes e cada equipe recebeu 3 cartas contendo os elementos (carta preta). As outras cartas que possuem os textos com as funções dos componentes imunológicos ficaram embaralhadas e viradas em cima da mesa. A cada rodada, o representante de cada equipe teve a chance de puxar uma carta contendo as funções (carta vermelha), a qual deveria ser lida em voz alta para que todos pudessem identificar de qual componente se tratava. Caso a carta fosse a dupla de uma das cartas pretas dos componentes imunológicos deveria ser baixada a combinação, caso contrário, seria descartada dando oportunidade para outra equipe pegá-la.

Após contabilizado o tempo, todos tiveram a chance de puxar uma carta por vez, porém, ao mesmo momento foi colocado uma de suas cartas de seu conjunto que não lhe favorecia em cima da mesa e tentaram montar os pares de acordo com a estrutura imunológica e a função encontrada. Se outro aluno de outra equipe fosse mais rápido e conseguisse puxar a carta antes de chegar na sua rodada, ele ficaria com a rodada do colega. Caso as equipes errassem os pares de cartas, passavam uma rodada sem jogar e foi preciso concentração e atenção para não deixar passar a carta que seria correta para sua resposta.

Venceu a equipe que foi mais rápida e que conseguiu baixar primeiro as 3 duplas de cartas que deveriam estar corretas, mas o jogo só acabou quando todas as equipes baixaram suas combinações de cartas.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os jogos didáticos, são alternativas utilizadas pelos monitores para estimular o aluno a construir ativamente seu conhecimento, através de um esforço prazeroso e espontâneo de aprender o que se deseja, desde que as funções lúdicas e educativas interajam de forma harmoniosa ao longo do processo de implementação das atividades (RIBEIRO, 2001).

Para o desenrolar do jogo, fez-se necessário que os alunos tivessem conhecimento sobre o conteúdo abordado para poder escolher as partes corretas do quebra-cabeça e também entre as cartas em suas mãos e aquelas que serão adequadas ao significado de cada componente imunológico. O jogo tornou-se relevante por chamar a atenção de todos os alunos até daqueles mais agitados e dispersivos, tornando o desafio e a competição divertida e de maneira saudável.

Dentro da Microbiologia e da Imunologia, por conter muitos termos novos e assuntos teóricos, faz-se necessário esse diferencial para contribuir no aprendizado. Os jogos facilitaram a revisão desses conteúdos abordados em sala, fazendo com que os ouvintes não fossem só mais um receptor de informações, mas tornaram-se interativos com ela.

As limitações encontradas foram a indiferença de alguns dos alunos por não participarem frequentemente das aulas de monitorias.

Segundo Vasconcelos (1992), afirma que o aluno não aprende totalmente quando está condicionado a uma memória superficial. O professor precisa contribuir apresentando um meio a ser elaborado, refletido e colocado em prática pelo aluno, constituindo um conhecimento dele. Ao utilizar o jogo didático em sala de aula foi perceptível o incentivo e estímulo, resultando positivamente o desenvolvimento de novas formas de pensamentos, acrescentando a aprendizagem dos estudantes.

Os jogos são como construtores de conhecimento promovem a participação dos alunos em sala de aula, fazendo-os interagir com mais entusiasmo. Entretanto, convidando-os de forma ativa, deixando-os certos os momentos de iniciarem e concluírem, não ultrapassando o tempo para a descontração (MIRANDA, 2001).

## CONCLUSÕES

Diante das considerações e resultados apresentados, observa-se a grande contribuição da utilização de jogos didáticos para auxiliar a fixação do conteúdo teórico revisado em sala.

Os jogos interativos foram aplicados nas aulas de monitoria da disciplina de Microbiologia e Imunologia Básica como forma de revisão para acadêmicos do curso de Enfermagem do Centro Universitário Católica de Quixadá, tornando-se um importante meio para aprendizagem. Além disso, também divertiu e dinamizou a aula, resultando na apropriação facilitada do conhecimento dentro do processo de aprendizagem.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Câmara dos Deputados. Centro de Documentação e Informação. Lei no 5.540, de 28 de novembro de 1968. Fixa normas de organização e funcionamento do ensino superior e sua articulação com a escola média, e dá outras providências. Disponível em: Acesso em: 22 set. de 2018.

CANDEIAS, J. M. G; HIROSI, K. A. N; CAMPOS, L. M. L. A utilização do jogo didático no ensino de microbiologia no ensino fundamental e médio. **UNESP/Botucatu**, 2004.

MIRANDA, S. No Facínio Do Jogo, A Alegria De Aprender. *Linhas Críticas*, Brasília, v. 8, n. 14, jan/jun. 2001.

RIBEIRO, M. G. L.; SANTOS L. M. F. Atividades Lúdicas No Ensino De Ecologia E Educação Ambiental: Uma Nova Proposta De Ensino. In: Encontro Regional de Ensino de Biologia. Niterói, 2001, Anais..., Niterói, 2001, p. 120-21.

ROSSETO, E. S. O jogo das organelas: o lúdico na biologia para o ensino médio e superior. **Revista Iuminart do IFSP**. Vol.1, nº4; Sertãozinho, 2010.

SILVA, K. J. L.; SOBREIRA, A. C. M.; BEZERRA, M. A.; SILVA, M. O.; MARTINS, M. M. M. C. A

utilização de jogos didáticos no ensino biologia: uma revisão de literatura. **III Congresso Nacional de Educação**. 1ª Ed. Editora Realize, São Paulo, 2016.

VASCONCELLOS, C. S. Metodologia Dialética Em Sala De Aula. In Revista de Educação AEC. Brasília: abril de 1992. n°83.

ZUANON, A. C. A.; DINIZ, R. H. S.; NASCIMENTO, L. H. Construção De Jogos Didáticos Para o Ensino de Biologia: Um Recurso Para Integração Dos Alunos à Prática Docente. R. B. E. C. T., vol 3, núm 3, set./dez. 2010.