

Trabalho apresentado no 13º CBCENF

Título: JOGOS EDUCATIVOS: TECNOLOGIA UTILIZADA NAS ATIVIDADES DE MONITORIA NA DISCIPLINA DE EDUCAÇÃO EM SAÚDE

Relatoria: ERICA OLIVEIRA MATIAS

Autores: Francisca Elisângela Teixeira Lima
Patrícia Neyva da Costa Pinheiro

Modalidade: Pôster

Área: Ensino e pesquisa

Tipo: Relato de experiência

Resumo:

O uso de jogos educativos são instrumentos eficientes de ensino e aprendizagem, de comunicação e expressão, além de proporcionarem satisfação emocional imediata aos participantes. Assim, surgiu o interesse pela aplicação de uma tecnologia educativa, adaptando-se os jogos infantis recreativos em jogos educativos que abordassem os conteúdos ministrados na disciplina de educação em saúde, com o intuito de motivar os alunos a frequentarem às monitorias da disciplina, favorecendo seu aprendizado. Descrever a aplicação de jogos como tecnologia educativa na monitoria da disciplina de Educação em Saúde. Trata-se de um estudo descritivo, realizado no Departamento de Enfermagem da Universidade Federal do Ceará. Participaram das atividades 40 alunos matriculados na referida disciplina e uma monitora que estabelecia e organizava as regras do jogo. A coleta de dados ocorreu no primeiro semestre de 2010, em encontros semanais com duração de 60 minutos, totalizando 12 encontros. Os jogos adaptados e utilizados foram os seguintes: dominó, passa ou repassa, memória e jogo da velha. A elaboração desse material didático-pedagógico visou facilitar e dinamizar o processo ensino-aprendizagem, com a participação efetiva dos alunos na construção de seus conhecimentos. Para coleta de dados foi realizada a observação participante da monitora da disciplina e ao final de cada atividade foram realizadas avaliações acerca das estratégias utilizadas, solicitando sempre que os alunos avaliassem a eficácia da implementação das atividades. A análise ocorreu de forma processual conforme a aplicação dos jogos. O projeto foi aprovado pelo comitê de ética sob parecer nº 219/09. O trabalho obedece às normas da ABNT. Como resultados, foram constatados resultados positivos das atividades educativas, visto que os depoimentos e verbalizações foram de estímulo para continuar os jogos, parabenização pela escolha das estratégias e declarações de que os jogos motivavam e descontraíam a atividade de monitoria. Destaca-se que os alunos puderam esclarecer suas dúvidas, ampliar seus conhecimentos em relação às questões pertinentes à disciplina e interagir entre si de maneira agradável, facilitando a participação de todos no processo de aprendizagem. Portanto, o uso de jogos educativos nas atividades de monitoria da disciplina foi uma vivência exitosa, por ter favorecido a execução do processo educativo mediante a união entre a informação, discussão, reflexão, interação e participação grupal.