



RESUMO EXPANDIDO SUBMETIDO AO XXVI ENID - 2024 - UFPB O LÚDICO COMO METODOLOGIA DE ENSINO E REVISÃO NA DISCIPLINA DE ANATOMIA APLICADA À TERAPIA OCUPACIONAL

Sofia Virgínia Bernardo de Oliveira Soares;
Rodrigo de Assis Silva Filho;
Fabíola Ferreira da Silva;
Eliane Marques Duarte de Souza;
Eulâmpio José da Silva Neto

Programa de Monitoria

CCS - Centro de Ciências da Saúde Campus I - João Pessoa

INTRODUÇÃO

A monitoria serve de apoio ao processo acadêmico e tem por objetivo contribuir com o aprendizado dos alunos, facilitando esse processo na troca monitor-aluno em que há uma linguagem mais próxima, melhorando a qualidade de ensino-aprendizagem, utilizando diferentes metodologias e criando um ambiente livre de pressões e para comunicação de ideias e de sentimentos (OLIVEIRA; VOSGERAU, 2021). Nessa perspectiva, a utilização de metodologias ativas e interativas, como o lúdico/o brincar, na monitoria são recursos facilitadores do ensino de conteúdos considerados mais difíceis de serem assimilados (FRISON, 2016). Desde a pré-história o brincar está presente no cotidiano dos seres humanos estimulando o desenvolvimento humano e na antiguidade os gregos usavam os jogos como instrumento de ensino, evidenciando-se que o lúdico, não está restrito apenas a brincadeira no contexto infantil como lazer, mas também tem o potencial de ensinar (MARCONDES, 2021).

Dessa forma, tendo em vista a dificuldade dos alunos do curso de Terapia Ocupacional no conteúdo de Miologia, a monitora bolsista planejou um recurso de ludicidade como ferramenta do ensino (SILVA, 2016). Os objetivos do recurso foram: quebrar barreiras na aprendizagem das nomenclaturas, facilitar a fixação do conteúdo de forma leve e divertida e revisar o conteúdo. O recurso desenvolvido pela monitoria foi o Quem sou eu?+Flashcards no período de 2024.1 contendo as imagens de cada músculo aprendido nas aulas e sua respectiva nomenclatura e, posteriormente, flashcards de cada compartimento do corpo como forma de revisão do conteúdo e reconhecimento das estruturas indicadas.

METODOLOGIA

O Quem sou eu? e Flashcards foi desenvolvido utilizando plataformas digitais, o Anatomy Learning que consiste em um site de imagens virtuais do corpo humano e o Canva que possibilitou a criação das cartas do jogo e dos flashcards. Durante as monitorias do período de 2023.2, os monitores perceberam a dificuldade dos alunos no conteúdo de Miologia em fixar as nomenclaturas e respectiva localização dos músculos. Essa dificuldade se repercutiu no período seguinte, 2024.1, então a monitora elaborou a ideia de criar o recurso lúdico em que o processo de aprendizado e de revisão fosse divertido e proveitoso, na qual foi aplicado no período de 2024.1 durante a monitoria e em uma das aulas dedicadas à aplicação do recurso.

Para a realização do jogo, a turma foi dividida em grupos e a proposta era que um dos alunos do grupo retirasse uma carta sem olhar e colocasse sobre a testa, por meio de perguntas respondidas pelo restante do grupo, o aluno deveria adivinhar corretamente qual o músculo havia retirado, após isso a vez era passada para o aluno seguinte. Ademais, os flashcards foram aplicados de forma que os alunos lembrassem o conteúdo sem o apoio de materiais, na qual precisavam descrever os músculos indicados no compartimento escolhido, por exemplo: identificar os músculos da face, visando a fixação tanto dos nomes como da região que o músculo pertencia e a identificação de conteúdos que não foram assimilados adequadamente.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Com o intuito de avaliar a eficácia do recurso disponibilizou-se um formulário avaliativo por meio do Google Forms e 22 alunas responderam. Os resultados coletados apontam que 72,7% das alunas afirmaram que o Quem sou eu? auxiliou no aprendizado dos músculos, em relação a fixação de nomenclatura e localização, em 100% após as aulas do docente colaborador. Também 90,9% das alunas declararam que o Quem sou eu e os Flashcards auxiliou na revisão do conteúdo em 100%. Outrossim, todas as discentes selecionaram a opção de 10 estrelas apontando que a metodologia selecionada, o brincar, para o aprendizado facilitou e foi eficaz na disciplina. Além disso, todas as alunas escolheram a opção 10 estrelas para a pergunta: "Você se divertiu durante a aplicação do Quem sou eu?". Com isso, percebe-se que a aplicação do lúdico no ensino e aprendizagem da anatomia foi eficaz, como também proporcionou um momento de diversão durante a aquisição de um conteúdo considerado difícil e cansativo pelos discentes. Desse modo, o objetivo do recurso foi alcançado com sucesso e bem recebido pela turma que, afirmou o quanto seria interessante a presença dessa metodologia em outras disciplinas do curso. Ademais, a vivência dos monitores no procedimento de elaboração, desenvolvimento e aplicação da metodologia foi enriquecedora e evidenciou a evolução de habilidades docentes, previstas como objetivo da monitoria, dos monitores articulando a teoria com a prática através do lúdico (OLIVEIRA; VOSGERAU, 2021).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização de metodologias ativas e interativas foram inovadoras na apropriação do conteúdo na disciplina de Anatomia Aplicada à Terapia Ocupacional, expondo que a aprendizagem pode acontecer de diversas formas, desde o método tradicional até o uso do brincar, na qual é fortemente utilizado na educação infantil, porém foi adaptado ao contexto acadêmico no recurso exposto. Nesse viés, o lúdico no ensino-aprendizagem revelou-se facilitador, divertido e eficaz, cumprindo com a proposta principal de atuação dos monitores, não só neste recurso, como também em todo o período acompanhado de 2023.2 e 2024.1. Ademais, evidencia-se a importância da monitoria na qualidade do ensino e desempenho dos discentes, além do desenvolvimento do monitor como futuro docente.

REFERÊNCIAS

FRISON, Lourdes Maria Bragagnolo. Monitoria: uma modalidade de ensino que potencializa a aprendizagem colaborativa e autorregulada. *Pro-posições*, v. 27, n. 1, p. 133-153, 2016.

MARCONDES, Rosângela Aparecida. O lúdico como metodologia de ensino. *Revista SL Educacional*, v. 24, n. 1, p. 495, 2021.

OLIVEIRA, Juliane de; VOSGERAU, Dilmeire Sant'Anna Ramos. Práticas de monitoria acadêmica no contexto brasileiro. *Educação: teoria e prática*, v. 31, n. 64, 2021.

SILVA, Lília Moreira Roque da. *A contribuição do lúdico no processo de ensino-aprendizagem: uma visão psicopedagógica*. 2016.