

# 10<sup>o</sup>

# FEPEG FÓRUM

ENSINO • PESQUISA  
EXTENSÃO • GESTÃO

RESPONSABILIDADE SOCIAL: INDISSOCIABILIDADE  
ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



ISSN 1806-549 X

Autor(es): EMILY DARDIANE SOARES BARBOSA, ANA CLÁUDIA DE ALMEIDA RODRIGUES, JORDANA NOGUEIRA BRITO, JESSICA ARAÚJO CORDEIRO CAVALCANTI, MANOEL BRITO JÚNIOR, CARLA CRISTINA CAMILO ARAÚJO

## INSERÇÃO DE JOGO EDUCACIONAL NO PROCESSO ENSINO- APRENDIZAGEM: RELATO DE EXPERIÊNCIA

### Introdução

Nos últimos anos, vem surgindo um movimento que tenta associar diversão à educação através de jogos educacionais, já que estes aumentam a retenção do conhecimento e motivam os estudantes a se tornarem mais envolvidos na aprendizagem (DOTTA, 2012). A literatura também indica que o uso de jogos durante o ensino promove a aprendizagem ativa, estimula o pensamento crítico, torna o aprendizado mais emocionante, e pode replicar cenários da vida real (ROYSE, 2000). Desta forma, este trabalho objetivou realizar uma revisão de literatura sobre a importância dos jogos educacionais no processo ensino-aprendizagem e fazer um relato de experiência de acadêmicos de Odontologia sobre um jogo de tabuleiro desenvolvido para reforço do aprendizado de diagnóstico em Endodontia.

### Material e métodos

A metodologia usada foi a revisão de literatura e aplicação do jogo de tabuleiro para acadêmicos do 6º período de odontologia da Universidade Estadual de Montes Claros- Unimontes. Trata-se de um jogo de tabuleiro confeccionado com material reciclado composto por 60 cartas, cada uma com uma pergunta com opção de respostas referentes à endodontia, cinco pinos, ampulheta, um dado e um tabuleiro (Fig.1). As cartas são divididas por cores de acordo com a progressão do problema endodôntico. O jogo possui cartas de cor preta, de sorte ou azar. Para o início da “brincadeira” são necessários, no mínimo, três pessoas, sendo dois jogadores e um juiz e um máximo de seis. O juiz cronometra o tempo e confere no gabarito as respostas dadas pelos participantes, além de ler as cartas de sorte ou azar. Para iniciar, o juiz deve separar as cartas por cor e embaralhá-las, dispô-las em um monte de cartas pretas, azul, vermelho, etc. O jogador com a cor de maior valor começa o jogo pegando uma carta e deve ler a pergunta e as alternativas, tendo um minuto para responder. Caso acerte, este deverá jogar o dado e andar o número de casas indicadas no dado, podendo jogar novamente se acertar as perguntas. Caso erre a resposta, passa-se a vez e o participante não anda. O vencedor é aquele que acertar maior número de questões e chegar primeiro ao final do tabuleiro. Depois que os acadêmicos participaram da brincadeira, pediu-se a eles que relatassem a experiência com o jogo.

### Resultados e discussão

A maioria dos alunos entrevistados considerou que o jogo de tabuleiro proporcionou uma forma de aprendizagem lúdica, como importante ferramenta pedagógica para simulação de situações clínicas.

A proposta de um jogo como um método de ensino difere das práticas pedagógicas predominantes no ensino superior. Essa metodologia possibilitou aos acadêmicos vivenciarem a aprendizagem baseada em problemas e os motivou a se tornarem mais envolvidos na sua aprendizagem. Dessa forma, o jogo de tabuleiro foi um instrumento capaz de contribuir para o reforço do aprendizado dos estudantes (DOTTA, 2012; ROYSE, 2000). Aliar as informações sobre Odontologia com a dinâmica dos jogos é uma boa alternativa, uma vez que diversas pesquisas comprovam que há aprendizado efetivo neste tipo de ambiente diante de fins educacionais e de treinamento (PYLE, 2006).

### Considerações finais

O jogo de tabuleiro descrito é uma atividade lúdica alternativa para reforçar o conhecimento teórico dos estudantes frente às patologias pulpares estudadas em Endodontia.

# 10<sup>o</sup>

# FEPEG

ENSINO • PESQUISA  
EXTENSÃO • GESTÃO

RESPONSABILIDADE SOCIAL: INDISSOCIABILIDADE  
ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



ISSN 1806-549 X



## Agradecimentos

Agradeço ao programa de Iniciação Científica Voluntária da Unimontes, uma vez que o mesmo me possibilitou a execução deste e de outros trabalhos.

## Referências bibliográficas

- DOTTA, Edivani. Elaboração de um Jogo Digital Educacional sobre Saúde Bucal Direcionado para a População Infantil. Pesquisa Brasileira em Odontopediatria e Clínica Integrada, [s.l.], v. 12, n. 2, p.209-215, 1 jul. 2012.
- PYLE, M. et al. The Case for Change in Dental Education. Journal of Dental Education. September 1, 2006 vol. 70 no. 9 921-924.
- ROYSE, M. A.; NEWTON, M. E. How gaming is used as an innovative strategy for nursing education. Nurs Educ Perspect, Philadelphia, v. 28, n. 5, p.263, out. 2007.



**Figura 1.** Jogo de tabuleiro elaborado com materiais recicláveis: tampinhas de garrafas, papelão e cola.