

10^o

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^o

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.