

A IMPLEMENTAÇÃO DE JOGOS LÚDICOS COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM DURANTE AS MONITORIAS PRÁTICAS DA DISCIPLINA DE CINESIOTERAPIA

THE IMPLEMENTATION OF FUN GAMES AS A LEARNING TOOL DURING THE PRACTICAL MONITORING OF THE DISCIPLINE OF KINESIOTHERAPY

Leticia Nascimento Mesquita¹ | Ana Beatriz Laurindo Ferreira¹ | Rinna Rocha Lopes²

¹ Discente - Centro Universitário Fametro (Unifametro).

² Docente - Centro Universitário Fametro (Unifametro).

RESUMO

Introdução: A monitoria acadêmica destaca-se por ser um projeto de extensão com foco na iniciação à docência sob a supervisão de um docente orientador, com o propósito de auxiliar no aprofundamento de conhecimentos, fortalecimento de habilidades e esclarecimento de dúvidas referentes a uma área específica do conhecimento. Trata-se uma estratégia de ensino complementar visando abranger aluno, monitor e docente. **Objetivo:** Relatar a experiência de uma monitoria acadêmica acerca da utilização de jogos lúdicos como uma ferramenta metodológica. **Metodologia:** Trata-se de um estudo descritivo do tipo relato de experiência de uma monitoria acadêmica durante a disciplina de Cinesioterapia 1. A atividade foi elaborada previamente pelo monitor utilizando como base fontes científicas de alta confiabilidade em artigos científicos e livros, assim como embasamento científico acerca da metodologia aplicada, foi confeccionado um jogo de tabuleiro onde foram solicitadas respostas de questionamentos juntamente com ações referentes as abordagens teóricas e práticas do conteúdo ministrado anteriormente em sala de aula, exercícios e técnicas terapêuticas. Ao longo do tabuleiro foram dispostas 5 técnicas terapêuticas onde era solicitado que o aluno sorteado a realizasse ou escolhesse um colega de sua preferência para ajuda-lo, em contrapartida em outras casas foram dispostas homogeneamente 17 requisitos nos quais estavam a solicitação de que o aluno escolhesse um cartão, onde os mesmos dividiam-se em perguntas e perguntas coringa. Durante o momento da dinâmica o monitor ficou responsável por sanar dúvidas relacionadas ao tema em questão, auxiliar durante a execução da prática e direcionar os alunos que apresentassem dificuldades. As monitorias acadêmicas acontecem nos laboratórios de fisioterapia 1 do Centro Universitário Fametro- Unifametro, para as turmas de Cinesioterapia Manhã. **Resultados e Discussão:** A confecção do jogo proporcionou ao monitor um melhor raciocínio clínico direcionado como

Como citar este artigo

MESQUITA, L. N.; FERREIRA, A. B. L.; LOPES, R. R. A implementação de jogos lúdicos como ferramenta de aprendizagem durante as monitorias práticas da disciplina de cinesioterapia. *Revista Diálogos Acadêmicos*. Fortaleza, v. 11, n. esp, p. 36-38, jul./dez. 2022.

também uma abordagem prática juntamente a teórica unindo conhecimentos durante a criação dos questionamentos e solicitação das ações, assim como um maior dinamismo em se tratando da aplicação lúdica do jogo em questão, oferecendo ao monitor uma melhor vivência se tratando de prática metodológica. A metodologia abordada em questão possibilita ao monitor transitar por entre as abordagens diversas de modo que o mesmo consiga abordar assuntos distintos em graus de dificuldade variados da disciplina, proporcionando aos alunos uma vivência lúdica do conteúdo abordado, estimulando o refinamento das práticas adquiridas durante as aulas ministradas anteriormente, a criatividade, raciocínio clínico, abordagens terapêuticas diversas como também as variantes metodológicas implantadas no decorrer da graduação. **Considerações finais:** Para o monitor, essa metodologia se fez de grande valia, considerando o dinamismo apresentado durante a experiência, a troca de conhecimentos entre os alunos juntamente com o monitor. Como aditivo a experiência proporcionou ao monitor uma base sólida em se tratando de docência onde preconizam-se o planejamento prévio, acompanhado de postura adequada tanto durante a abordagem da dinâmica como no decorrer das monitorias, criatividade, dinamismo, confiança, clareza e abordagem direta ao repassar as informações e conteúdos abordados.

Palavras-chave: Monitoria. Jogos Lúdicos. Cinesioterapia. Ensino Superior.

ABSTRACT

Introduction: Academic monitoring stands out for being an extension project focused on teaching initiation under the supervision of a teaching advisor, with the purpose of assisting in deepening knowledge, strengthening skills and clarifying doubts regarding a specific area of knowledge. It is a complementary teaching strategy aimed at covering students, monitors and professors. **Objective:** To report the experience of an academic monitoring about the use of ludic games as a methodological tool. **Methodology:** This is a descriptive study of the experience report type of academic monitoring during the discipline of Kinesiotherapy 1. The activity was previously prepared by the monitor using as a basis scientific sources of high reliability in scientific articles and books, as well as scientific basis about the methodology applied, a board game was made where answers to questions were requested along with actions referring to theoretical and practical approaches of the content previously taught in the classroom, exercises and therapeutic techniques. Along the board, 5 therapeutic techniques were arranged where the selected student was asked to perform or choose a colleague of your choice to help you, on the other hand, in other houses, 17 requirements were homogeneously arranged, which included the request that the student choose a card, where they were divided into questions and joker questions. During the moment of the dynamics, the monitor was responsible for solving doubts related to the theme in question, helping during the execution of the practice and directing students who presented difficulties. The academic monitoring takes place in the physiotherapy laboratories 1 of the Centro Universitário Fametro-Unifametro, for the morning

*classes of Kinesiotherapy. **Results and discussion:** The making of the game provided the monitor with a better directed clinical reasoning as well as a practical approach together with the theory, uniting knowledge during the creation of questions and requests for actions, as well as greater dynamism when it comes to the ludic application of the game in question, offering the monitor a better experience when it comes to methodological practice. The methodology approached in question allows the monitor to transit through the different approaches so that he can address different subjects in varying degrees of difficulty of the discipline, providing students with a playful experience of the content addressed, stimulating the refinement of the practices acquired during classes. taught previously, creativity, clinical reasoning, different therapeutic approaches as well as the methodological variants implemented during graduation. **Final considerations:** For the monitor, this methodology was of great value, considering the dynamism presented during the experience, the exchange of knowledge between students together with the monitor. As an additive, the experience provided the monitor with a solid base when it comes to teaching where prior planning is advocated, accompanied by an adequate posture both when approaching the dynamics and during the monitoring, creativity, dynamism, confidence, clarity and a direct approach when passing on the information and content covered.*

Keywords: Monitoring. Ludic Games. Kinesiotherapy. University education.

REFERÊNCIAS

ASSIS, F. D.; BORSATTO, A. Z.; SILVA, P. D. D.; PERES, P. D. L.; ROCHA, P. R.; LOPES, G. T. Programa de monitoria acadêmica: percepções de monitores e orientadores. *Rev. enferm. UERJ*. p. 391-397, 2006.

MONTEIRO, P. V.; COSTA, M. L.; MENEZES, R. S.; MONTE, G. L.; LIMA, G. C. Tecnologias educacionais na monitoria acadêmica de fisiologia humana e biofísica na graduação de enfermagem. *Revista de enfermagem UFPE on line*, [s. l.], v. 16, ed. 1, 2021.