

APLICAÇÃO DE UM JOGO DIDÁTICO COMO PROPOSTA METODOLÓGICA DE ENSINO-APRENDIZAGEM NA DISCIPLINA DE HEMATOLOGIA

Suane Pimenta Gadelha¹; Ranieri Sales de Souza Santos¹; Ruth Sousa Araújo¹;
Izabel Cristina Justino Bandeira²

¹ Discente do Curso de Farmácia do Centro Universitário Católica de Quixadá.
E-mail: suane_gadelha@hotmail.com;

² Docente do Curso de Farmácia do Centro Universitário Católica de Quixadá.
E-mail: izabelbandeira@unicatolica.edu.br

RESUMO

Conforme o avanço da tecnologia e na busca por caminhos inovadores para a formação e capacitação de profissionais, adotam-se, atualmente, novas formas de ensino-aprendizagem que transformem os aspectos técnicos, éticos e políticos da formação acadêmica. Há uma necessidade cada vez maior dos universitários se capacitarem e se prepararem para atender o mercado dinâmico à sua espera. Tendo isso em mente, a monitoria é um programa de reforço acadêmico que vem se mostrando útil por evidenciar resultados positivos complementares e eficientes ao ensino-aprendizagem. Dentre as diversas atividades desenvolvidas na monitoria, as metodologias ativas vêm sendo cada vez mais úteis e aceitas por conta que por serem mais dinâmicas, o aluno emprega maior atenção, facilitando a fixação do conteúdo em questão, melhorando o processo de aprendizagem e conseqüentemente apresentando melhores resultados. Portanto, o objetivo do trabalho foi o desenvolvimento de um jogo didático constituído de perguntas e respostas referente ao conteúdo de hematologia nomeado “*Sobe ou desce da Hemato*”, onde os resultados foram obtidos a partir da aplicação do instrumento didático aos alunos regularmente matriculados na disciplina de Hematologia no semestre de 2019.2. Dessa forma, conclui-se que na educação de adultos a superação de desafios e resoluções de problemas são fatores impulsionantes a construção de novos conhecimentos, pois ao colocar o aluno no centro do processo de aprendizagem, o mesmo se torna autor da construção do seu próprio saber, fazendo com que desenvolva um olhar amplo.

Palavras-chave: Hematologia. Jogo. Metodologia ativa.

INTRODUÇÃO

A graduação dura apenas alguns anos, já a carreira profissional dura décadas e com o avançar da tecnologia as competências vão se transformando velozmente e conseqüentemente a mais habilidades profissionais são exigidas (MITRE et al., 2008). Com isso, o processo de ensino-aprendizagem se tornou uma tarefa mais difícil aos docentes, pois estes devem trabalhar para que os seus discentes estejam preparados para enfrentar o crescente mercado tecnológico.

A hematologia é uma disciplina obrigatória do curso de Farmácia que representa extrema importância pois a partir dela são detectadas doenças silenciosas. A área das análises clínicas vem crescendo substancialmente durante os últimos anos e visando melhorar o rendimento do aluno, a monitoria é uma ferramenta muito utilizada no ensino superior pois visa contribuir na formação do aluno em atividades de pesquisa, ensino e extensão. É compreendida como um instrumento que gera melhorias agregadas a graduação que, através de novas práticas e metodologias pedagógicas, o aluno consiga fortalecer a integração entre a teoria e prática em diferentes aspectos (LINS, 2009).

O sangue a muito tempo é uma ferramenta básica de diagnóstico, a partir da sua inspeção, é possível detectar alterações existentes no indivíduo que caracterizem prováveis doenças que afetem a homeostasia (SILVA, 2015).

A monitoria acadêmica apresenta grande importância para a formação dos futuros profissionais visto que muitas vezes os alunos sentem-se à vontade de consultar seus próprios companheiros para tirar dúvidas. Além disso, o monitor também é um aluno, ou seja, ambos compartilham da mesma cultura que por sinal é diferente da dos professores (NUNES, 2007).

As metodologias ativas surgiram para facilitar o ensino-aprendizagem de forma dinâmica e atrativa. Segundo Cyrino et al. (2004), as inovações metodológicas utilizam-se como estratégia criar uma problematização para que o discente examine e reflita e a partir de seus conhecimentos e consiga achar a solução, ou, caso não tenha total fidelidade quanto ao assunto, a curiosidade o impulse a buscar a resposta. Desta forma, por meio da criação e desenvolvimento de sua própria linha de pensamento, o aluno consegue elucidar suas ideias e construir conhecimento.

Nesse sentido, se enquadram as atividades lúdicas, especialmente o jogo didático que tem como objetivo propiciar um ambiente prazeroso e motivador que possibilite o aprendizado e o desenvolvimento de habilidades (PEDROSO, 2009).

Como as metodologias ativas são recursos educativos que incentivam o processo de ensino/aprendizagem a cursar por um aspecto de forma crítica e reflexiva, há um incentivo ao aluno de construir uma visão e aproximar-se da realidade através de uma hipótese construída por si, desta forma, contribuindo para a formação de um profissional mais apto a enfrentar as dificuldades exigidas no mercado de trabalho (SOBRAL; CAMPOS, 2012).

Diante do exposto, sugere-se que a aplicação de um jogo como alternativa metodológica trará resultados positivos ao processo de ensino-aprendizagem na disciplina de hematologia.

METODOLOGIA

O presente trabalho consiste em um estudo metodológico do tipo desenvolvimento que abordará a elaboração de um material educativo. Foi elaborado um jogo de perguntas e respostas baseado na literatura atual referente a disciplina de hematologia. O jogo é nomeado *Sobe ou desce da hemato* onde cada resposta correta faz com que o aluno avance as casas e cada resposta errada faz com que o aluno volte a casa ou permaneça no mesmo lugar, depende da casa em que esteja.

O tabuleiro foi desenvolvido por um design gráfico onde apresenta 42 casas com 5 escadas, 5 escorregadores e 5 casas bomba. Tanto as escadas como os escorregadores ligam uma casa a outra no tabuleiro.

Etapas do jogo

1. **Como jogar:** a turma é dividida em 2 grupos (equipe A e equipe B). Cada um escolherá um representante e ambos lançarão os dados para que quem consiga atingir o maior número e comece o jogo. Depois de escolhida a equipe que vai dar início, os dados são jogados e durante o jogo, o número correspondente do dado será o valor de casas percorridas. O percurso contará com casas contendo perguntas pré-determinadas e “cartas bombas” para identificação visual de estruturas hematológicas.
2. **Pontuação:** Caso o jogador caia em uma casa em que se inicie uma escada, uma pergunta lhe será feita, se for respondida corretamente, o mesmo sobe a escada avançando as casas até a onde a escada termine, caso contrário, se a resposta for incorreta permanece no mesmo lugar. Se o jogador parar em uma casa que se inicie

um escorregador lhe será feita uma pergunta, caso for respondida corretamente ele permanece no mesmo lugar, porém se a resposta for incorreta, obrigatoriamente o jogador tem que regredir até a casa que o escorregador esteja ligado. E se o jogador parar em uma casa bomba puxará uma carta para identificação morfológica de um poiquilócito. Caso a equipe consiga acertar qual poiquilócito se refere a carta, avançará três casas, caso contrário, ao errar o poiquilócito, regride 5 casas. Ganha o jogo a equipe que conseguir cruzar primeiro a linha de chegada.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Segundo Felder et al. (2013), uma das maiores dificuldades enfrentadas pelos professores atualmente é conseguir manter os alunos concentrados devido a tecnologia estar cada vez mais presente no dia-a-dia das pessoas, cabendo aos professores também se utilizar da mesma como ferramenta de apoio ao ensino-aprendizagem, tornando o processo mais dinâmico e chamativo.

Baseado em Fialho e Matos (2010), diante dessa nova realidade tecnológica que vivemos, cabe aos docentes desenvolverem atividades que possibilitem a aplicabilidade do conteúdo teórico de forma prática, visto que ideias de difícil assimilação requerem métodos que auxiliem na fixação e elucidação dos conteúdos.

Desta forma, os materiais didáticos aliados as metodologias ativas são ferramentas essenciais para aprimorar o processo ensino-aprendizagem, visto que o jogo didático é uma excelente alternativa pois se diferencia do material pedagógico por apresentar aspecto lúdico e é uma importante ferramenta relacionada ao aprimoramento do desenvolvimento dos discentes (GOMES et al, 2001).



Após a aplicação do jogo foi possível detectar melhora significativa no retorno dos alunos quanto ao mesmo. O interesse e a participação maciça dos alunos durante o processo também evidenciam a necessidade de formas alternativas para abordar o mesmo conteúdo teórico e prático. As discussões entre os alunos durante a resolução dos problemas também foi evidenciado e fomentou o debate dos conteúdos de forma intensa.

Os resultados obtidos nesse trabalho reforçaram a teoria de que os jogos lúdicos não só tornam o ambiente mais agradável como contribuem significativamente para a fixação dos conteúdos (NASCIMENTO, 2013).

CONCLUSÕES

Conclui-se que a construção e aplicação do presente instrumento metodológico foi satisfatório visto que houve retorno positivo dos alunos quanto ao relato de experiência em que foi possível a identificação de melhora significativa na fixação dos conteúdos, reforçando o quanto importantes as metodologias ativas são significativas e o quanto as diversas formas de ensino devem estar presentes para que se torne o ato de estudar prazeroso, conseqüentemente, agregando mais à formação e capacitando melhores profissionais.

REFERÊNCIAS

CAMPOS, Luciana Maria Lunardi et al. **A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem.** Caderno dos núcleos de Ensino, 2003.

CYRINO, Eliana Goldfarb; TORALLES-PEREIRA, Maria Lúcia. Trabalhando com estratégias de ensino-aprendizado por descoberta na área da saúde: a problematização e a aprendizagem baseada em problemas. **Cadernos de Saúde Pública**, 2004.

DA SILVA, Paulo Henrique et al. **Hematologia laboratorial: teoria e procedimentos.** Artmed Editora, 2015.

FELDER, E.; FAULER, M.; GEILER, S. **Introducing e-learning/teaching in a physiology course for medical students: acceptance by students and subjective effect on learning.** Advances in Physiology Education, 2013.

FIALHO, N. N.; MATOS, E. L. M. **A arte de envolver o aluno na aprendizagem de ciências utilizando softwares educacionais.** Educação em Revista, 2010.

FREITAS, Cilene Maria et al. Uso de metodologias ativas de aprendizagem para a educação na saúde: análise da produção científica. **Trabalho, Educação e Saúde**, 2015.

GOMES, R. R.; FRIEDRICH, M. **A Contribuição dos jogos didáticos na aprendizagem de conteúdos de Ciências e Biologia.** In: EREBIO,1, Rio de Janeiro, 2001, Anais..., Rio de Janeiro, 2001

LINS, Leandro Fragozo et al. A importância da monitoria na formação acadêmica do monitor. **Jornada de ensino, pesquisa e extensão, IX**, 2009.

MITRE, Sandra Minardi et al. Metodologias ativas de ensino-aprendizagem na formação profissional em saúde: debates atuais. **Ciência & saúde coletiva**, 2008.

NASCIMENTO, Ana Mércia Dias et al. Parasitologia Lúdica: O jogo como agente facilitador na aprendizagem das parasitoses. **Scientia plena**, 2013.

NUNES, João Batista Carvalho. Monitoria acadêmica: espaço de formação. **A monitoria como espaço de iniciação à docência: possibilidades e trajetórias**. Natal: EDUFRN, 2007.

PEDROSO, Carla Vargas. Jogos didáticos no ensino de biologia: uma proposta metodológica baseada em módulo didático. In: **Congresso Nacional de Educação**. 2009

SANTOS, Sandna Larissa Freitas et al. **Desenvolvimento de uma cartilha educativa sobre coloração de gram em microbiologia no ensino superior**. 2016.