

PROPOSTA DE UTILIZAÇÃO DE UM JOGO DIDÁTICO PARA OTIMIZAÇÃO DO APRENDIZADO DO CONTEÚDO DE FISIOTERAPIA EM NEONATOLOGIA

XXVII Encontro de Iniciação à Docência

Debora Fidelis de Oliveira, YANKA APARECIDA BANDEIRA MURAKAWA, Lidiane Andrea Oliveira Lima

INTRODUÇÃO: Um dos grandes desafios enfrentados na educação atualmente é a necessidade de uso de métodos de ensino que permitam tornar o processo de ensino-aprendizagem mais efetivo. É importante a busca de modelos pedagógicos, no qual o aluno seja agente ativo do processo de construção do conhecimento. Dessa forma, os jogos, com sua ludicidade e cunho desafiador, podem ser considerados, uma importante ferramenta educacional. **OBJETIVO:** Descrever um jogo didático que será utilizado como estratégia para fixação do conteúdo de fisioterapia em neonatologia. **METODOLOGIA:** O jogo funcionará como uma estratégia educacional que será utilizada na monitoria com os alunos matriculados no módulo Clínica Fisioterapêutica em Pediatria e Neonatologia. A estrutura do jogo será construída com materiais de baixo custo e com comunicação visual atraente, montado em forma de 4 pistas de cores distintas, com 6 casas cada, que serão dispostas paralelamente no solo. Serão elaboradas 30 perguntas acerca do conteúdo de neonatologia ministrado em sala de aula pelos professores do módulo. Funcionará como uma competição: a turma será dividida em quatro grupos, cada um com um representante que irá se posicionar no ponto de partida da pista e responderá as perguntas, com ajuda do grupo. A cada resposta correta, o participante avança uma casa, vencendo o time que chegar primeiro à linha de chegada. **RESULTADOS:** Por se tratar de uma estratégia diferenciada de aprimoramento do conhecimento, espera-se uma boa aceitação por parte dos alunos, geração de discussões a respeito do tema abordado, resolução das dúvidas geradas, direcionamento para o estudo, bem como, favorecimento do processo ensino-aprendizagem, despertando para uma troca de saberes mais ampliada. **CONCLUSÃO:** A estratégia funciona como uma ferramenta para otimização do aprendizado e fixação do conteúdo visto em sala de aula de uma forma atrativa, dinâmica e motivadora, possibilitando a um maior estímulo à busca da aquisição do conhecimento.

Palavras-chave: Ensino. Jogos. Estratégia. Conhecimento.