

JOGO DE TABULEIRO (FISIOPERFIL) COMO ESTRATÉGIA DIDÁTICA PARA FACILITAÇÃO DA APRENDIZAGEM NO MÓDULO CINEMÁTICA MUSCULAR I.

XXVIII Encontro de Iniciação à Docência

Wiclaff Ferreira de Almeida, Carlos Riccelli Gouveia Medeiros, Rafaele Maria Oliveira da Costa, Pedro Olavo de Paula Lima

INTRODUÇÃO: O jogo pedagógico pode ser uma ferramenta utilizada como facilitadora do processo de ensino-aprendizagem e proporciona a aprendizagem por meio do aspecto lúdico, podendo melhorar o desempenho dos indivíduos. **OBJETIVO:** Verificar a efetividade do fisioperfil no aprendizado dos conteúdos do módulo de Cinemática Muscular I. **MÉTODOS:** Trata-se de um estudo transversal, qualitativo, tendo como amostra os alunos matriculados no módulo de CM I do curso de Fisioterapia da UFC. O jogo foi composto por quatro grandes eixos: sistema muscular, sistema articular, anatomia palpatória e conceitos de biomecânica e cinesiologia. Os alunos foram divididos em 4 grupos. As cartas foram misturadas de forma aleatória e nelas tinham um número de 1 a 10, cada número representava uma dica acerca do assunto proposto e quanto mais dicas eles solicitavam, menos a peça no tabuleiro se movia em caso de acerto. Ao final, o grupo que chegasse primeiro no fim do tabuleiro, ganharia o jogo. Os dados foram coletados a partir de um questionário criado pelo “Formulários Google” contendo 10 questões, que abordavam a satisfação em participar do jogo, o empenho, o nível de dificuldade das perguntas, a influência do jogo com o desempenho nas provas. As opções de resposta se estruturaram a partir da escala de Likert. A análise dos dados deu-se a partir do cálculo do Ranking Médio (RM), que avalia o grau de concordância entre as respostas. **RESULTADOS:** Das respostas obtidas, foi vista concordância, Ranking Médio maior que 3, quanto ao interesse de saber mais sobre os temas abordados, a participação novamente dos alunos no jogo, compreensão e aplicação do conteúdo, esforço em ter um bom desempenho, colaboração com a revisão do conteúdo do módulo, nível de dificuldade das perguntas e não ser uma revisão cansativa e entediante. **CONCLUSÃO:** O jogo se mostrou uma ferramenta eficaz no processo de aprendizagem dos discentes, pela ludicidade e dinâmica na abordagem dos temas.

Palavras-chave: Monitoria. Aprendizagem. Educação em saúde. Metodologia Ativa.