

A CRIAÇÃO DE JOGOS COMO EXPERIÊNCIA DE APRENDIZADO NA DISCIPLINA POLÍTICAS, SISTEMAS E SERVIÇOS DE SAÚDE, DO CURSO DE FONOAUDIOLOGIA DA UNIVERSIDADE DE TAUBATÉ

ODS 3 e 10

Fabiana Martins Soares de Souza (Curso de Fonoaudiologia, Departamento de Fisioterapia, Universidade de Taubaté).

INTRODUÇÃO

A utilização de jogos como recurso terapêutico tem se mostrado uma estratégia eficaz para favorecer o engajamento, a motivação e o aprendizado nas intervenções fonoaudiológicas. Jogos de cartas e tabuleiros, quando planejados com objetivos clínicos específicos, possibilitam ao terapeuta criar um ambiente lúdico e interativo que estimula habilidades cognitivas, linguísticas e sociais (CUNHA, 2019). Na Fonoaudiologia, o lúdico é entendido não apenas como diversão, mas como um meio de mediação para o desenvolvimento da linguagem, comunicação e outras funções correlatas, configurando-se como um instrumento terapêutico potente (KISHIMOTO, 2017). Desta forma, é inerente ao ensino da prática fonoaudiológica, em suas muitas disciplinas, que o lúdico seja introduzido no dia a dia dos alunos, para o quanto antes, tais saberes sejam acrescidos ao repertório de cada discente.

REVISÃO DE BIBLIOGRAFIA

Assim, a inserção de metodologias ativas no ensino superior tem se mostrado essencial para promover uma aprendizagem mais significativa, participativa e crítica. Nesse contexto, a criação de jogos educativos surge como uma estratégia didática inovadora que estimula o protagonismo discente e favorece o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais

(MORAN, 2018). Por meio do design e da aplicação de jogos, os estudantes tornam-se agentes do próprio aprendizado, mobilizando saberes teóricos e práticos de forma integrada e criativa (BACICH; MORAN, 2018). Essa abordagem dialoga com os princípios da aprendizagem baseada em problemas e na gamificação, valorizando a experiência ativa e colaborativa no processo de ensino-aprendizagem.

A criação de jogos no contexto universitário também se configura como uma prática interdisciplinar, que demanda planejamento pedagógico, pensamento crítico e capacidade de síntese. Ao elaborar jogos, os estudantes precisam compreender profundamente os conteúdos, transformando conceitos teóricos em desafios, regras e dinâmicas que promovam o raciocínio e a tomada de decisão (FIALHO; SANTOS, 2020). Essa transposição didática amplia a compreensão conceitual e estimula habilidades como criatividade, comunicação e resolução de problemas — competências essenciais à formação profissional no século XXI (ZABALA; ARNAU, 2010). Além disso, a criação colaborativa de jogos favorece a interação entre pares e o trabalho em equipe, fortalecendo a dimensão social do aprendizado.

Por fim, a utilização dessa estratégia no ensino superior contribui para aproximar o estudante de sua futura prática profissional, especialmente em cursos da área da saúde e educação, onde a ludicidade pode ser aplicada como ferramenta terapêutica e pedagógica (MATTAR, 2019). Ao desenvolver jogos, o aluno exercita não apenas a compreensão dos conteúdos, mas também a capacidade de comunicar e aplicar o conhecimento em contextos reais, favorecendo a aprendizagem experiencial e o pensamento reflexivo (FREIRE, 2011). Dessa forma, a criação de jogos no ensino superior configura-se como uma prática formativa que alia inovação, senso crítico e engajamento, respondendo às demandas contemporâneas por uma educação mais dinâmica e centrada no estudante.

MÉTODOS

No contexto apresentado, foi proposto aos alunos da Turma 2025 do Curso de Fonoaudiologia da Universidade de Taubaté, na Disciplina: Políticas, Sistemas e Serviços de Saúde a entrega e apresentação de um instrumento de avaliação parcial com objetivo de elaborar em grupo um jogo sobre o Sistema Único de Saúde.

Definiu-se que o tema do jogo seria sorteado previamente entre os tópicos da disciplina. Como instrumento de avaliação, foi atribuído um valor de pontos a essa atividade, que entrariam na composição da nota final.

Foi definido que os jogos deveriam ser demonstrados em sala de aula, apresentados na forma de um seminário, em data agendada no cronograma da disciplina. Além disso, deveriam ser entregues para avaliação por parte do docente responsável.

RESULTADOS

O tema sorteado para os jogos foi Níveis de Atenção perpassados pelas práticas de Prevenção e Promoção da Saúde.

Na data definida, os grupos apresentaram as propostas. No total foram apresentados 08 jogos, abordando diferentes estratégias lúdicas.

Os alunos apresentaram jogos em equipe, jogos de cartas, de pergunta e resposta e jogos de tabuleiro. Alguns jogos tiveram inspiração direta de jogos tradicionais, representando portanto adaptações para o contexto da Saúde. De forma geral, os instrumentos apresentados tinham grande potencial de jogabilidade, podendo facilmente serem aplicados no contexto de sala de aula.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O lúdico da situação, além de promover um ambiente acolhedor, atingiu os objetivos esperados, visto que, todos os jogos apresentados trouxeram os tópicos da disciplina, apresentando-os de maneira clara, explorando os

conceitos na estrutura do jogo, promovendo o aprendizado e permitindo uma abordagem leve, em roupagem acessível.

No contexto de Saúde Coletiva, a aplicação de tais estratégias pode ser uma ferramenta importante no processo de integração e treinamento de equipes multidisciplinares, no processo de educação em saúde das comunidades e no engajamento das diversas populações alvo, em especial, aquelas mais resistentes a estratégias mais formais de aprendizado.

REFERÊNCIAS

CUNHA, M. C. F. *A importância do brincar na terapia fonoaudiológica infantil*. São Paulo: Cortez, 2019.

KISHIMOTO, T. M. *O jogo e a educação infantil: uma abordagem psicopedagógica*. 7. ed. Petrópolis: Vozes, 2017.

BACICH, L.; MORAN, J. *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Porto Alegre: Penso, 2018.

FIALHO, F. A. P.; SANTOS, E. O. *Jogos e gamificação na educação: práticas inovadoras no ensino superior*. São Paulo: Atlas, 2020.

FREIRE, P. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 53. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2011.

MATTAR, J. *Metodologias ativas: para a educação presencial, blended e a distância*. São Paulo: Artesanato Educacional, 2019.

MORAN, J. *A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá*. 6. ed. Campinas: Papirus, 2018.



ZABALA, A.; ARNAU, L. *Como aprender e ensinar competências*. Porto Alegre: Artmed, 2010.