

RESUMO EXPANDIDO CONCORRENDO A PRÊMIO - EXEMPLO DE ÁREA
TEMÁTICA

**O USO DE ATIVIDADES LÚDICAS NA MONITORIA COMO RECURSO
FACILITADOR DE APRENDIZAGEM**

Douglas Sousa De Carvalho (douglas-sousa1@hotmail.com)

Áurea Karla Pereira Alves (alriakarlapereira@hotmail.com)

Marley Gomes De Freitas (marley.freitas@outlook.com)

Ingryd Hemilly De Alencar Lima (ingrydhemilly@gmail.com)

Petra Kelly Rabelo De Sousa Fernandes (petrinha_kelly@gmail.com)

Introdução: A monitoria é uma atividade acadêmica cujo o discente monitor se envolve no processo de ensino e aprendizagem para colaborar com a formação acadêmica de outros alunos na graduação. Essa atividade proporciona a de conhecimentos entre o docente da disciplina, os monitores e os discentes assistidos pelo programa de monitoria¹. Nessa perspectiva, os monitores visam contribuir para o aprimoramento do ensino, através de novas metodologias que fortalecem os conteúdos que são ministrados pelo professor. Sob esse viés, destaca-se a utilização de jogos lúdicos como ferramenta pedagógica por serem agentes facilitadores no processo de ensino-aprendizado, pois estimula a corresponsabilidade dos estudantes ao facilitar o entendimento dos conteúdos. Torna-se imprescindível esclarecer a importância de atividades lúdicas por aperfeiçoar e melhorar o conhecimento dos discentes, guiadas pela cooperação entre o discente monitor e o docente. Objetivo: Relatar a experiência acerca do uso de atividades lúdicas como recurso facilitador do

aprendizado na monitoria Métodos: Estudo descritivo, do tipo relato de experiência vivenciada por discentes monitores da disciplina Bases Teóricas da Assistência de Enfermagem vigentes do ano de 2019. A monitoria é destinada aos alunos do segundo semestre do curso de graduação em Enfermagem na Faculdade Metropolitana da Grande Fortaleza- UNIFAMETRO no turno noturno as quintas-feiras. Resultados: A monitoria é dividida em 3 partes, sendo estas o momento quebra-gelo, o conteúdo programático e a fixação do aprendizado. Quanto ao momento de quebra-gelo, faz-se necessário a utilização da metodologia ativa chamada tempestade de ideias para avaliar o conhecimento prévio do conteúdo que será oferecido. Já o segundo, diz respeito a troca de conhecimento entre monitor e discentes guiado pelo primeiro momento, ou seja diante do conhecimento que os mesmos lembram do que foi passado pelo professor da disciplina. A fixação do conteúdo é realizada por meio de um jogo da memória cujo os alunos auxiliam uns aos outros para conseguirem corresponder a descrição ao conceito previamente descoberto no jogo. Diante desse contexto, pode-se observar o engajamento de todos os alunos para conseguirem associar o conceito a descrição, haja visto que toda a frase que se aplicava ao conceito era mudada, entretanto, preservava-se apenas palavras-chaves que visavam evidenciar aos alunos as diversas formas de se abordar um mesmo conceito de distintas formas. Conclusão: Por fim, evidenciou-se que o uso de atividade lúdicas na graduação de enfermagem tem como finalidade facilitar e fixar o entendimento de conteúdo, densos, ao trazer a autonomia com o protagonismo do sujeito ao torna-lo corresponsável pelo aprendizado seu e compartilhado entre os estudantes da disciplina.