



Atividade interdisciplinar integrando a fisioterapia: o lúdico como estratégia de ensino

MEDEIROS, C. S. P.¹; BATISTA, H. L. S. F.²; CAVALCANTI, J. D.³; FAUSTINO NETO, J.⁴; SILVA, J. S.⁵; CORDEIRO NETO, J. B.⁶; ANDRADE, L. E. L.⁷; MEDEIROS, N. C. B.⁸; DANTAS, T. H. M.⁹; CAVALCANTE, K. V. M.¹⁰

Resumo

O método lúdico surge como ferramenta acadêmica para integralizar o processo de ensino-aprendizagem. Desse modo, objetivou-se subsidiar a sistematização do conhecimento e favorecer a troca do saber através da implantação de um método lúdico nos componentes curriculares Cinesiologia/Métodos Técnicas de Avaliação em Fisioterapia e Cinesioterapia/Hidroterapia, do curso de Fisioterapia da FACISA/UFRN. O método consistiu na elaboração de um jogo construído pelos monitores com perguntas e respostas tipo certo/errado (QUIZ), abordando os conteúdos de maneira cumulativa e interdisciplinar. Percebeu-se que o QUIZ foi valioso para sedimentar o aprendizado de alunos e monitores, já que era necessário o conhecimento mais aprofundado e pautado em discussões. Esses dados foram ratificados por 90% dos alunos que sinalizaram a importância da utilização do método para facilitação. Diante disso, o QUIZ motivou o aprendizado, com relevante aceitação, e possibilitou uma formação pautada no agir, no saber e no saber fazer para uma formação de qualidade.

Palavras-chave: ensino; aprendizagem; fisioterapia.

¹ Discente. Curso de Fisioterapia. FACISA. UFRN. Email: candice_spmedeiros@yahoo.com.br

² Discente. Curso de Fisioterapia. FACISA. UFRN. Email: hudsonluiz_faria@hotmail.com.

³ Discente. Curso de Fisioterapia. FACISA. UFRN. Email: jessicadiniz_16@hotmail.com

⁴ Discente. Curso de Fisioterapia. FACISA. UFRN. Email: joaoafausto6@gmail.com

⁵ Discente. Curso de Fisioterapia. FACISA. UFRN. Email: joelsonsantos_sc@hotmail.com

⁶ Discente. Curso de Fisioterapia. FACISA. UFRN. Email: joventino_jovinho@hotmail.com

⁷ Discente. Curso de Fisioterapia. FACISA. UFRN. Email: luizeduardofisio@gmail.com

⁸ Discente. Curso de Fisioterapia. FACISA. UFRN. Email:nathaliecortezb@hotmail.com:

⁹ Discente. Curso de Fisioterapia. FACISA. UFRN. Email: thaisa_hamana@hotmail.com

¹⁰ Coordenadora. FACISA. UFRN. Email: karlaveruska@yahoo.com.br

Introdução

Atualmente, a universidade é muito cobrada pela sociedade no que se refere à capacitação de acadêmicos, a futuras habilitações nas especializações tradicionais, mas, principalmente, no que diz respeito à formação desses discentes, para que estes desenvolvam capacidades em função de novos saberes. O conhecimento deve ser construído de forma interdisciplinar, onde o discente é atuante, empenhado, sendo capaz de esquematizar suas ações, assumir responsabilidades, poder tomar atitudes quando necessárias e interagir no ambiente em que vive, contribuindo, assim, para o progresso do processo ensino-aprendizagem (FAVARÃO, 2004).

A interdisciplinaridade surgiu como resultado de uma abordagem mais completa e integral da realidade. Ela nasce do preceito de que, através dela, é possível ultrapassar os demais problemas advindos da especialização excessiva, vinculando, assim, mais o conhecimento à prática (DENCKER, 2002).

De acordo com Pimenta e Anastasiou (2002), o ato de conhecer novos conteúdos educacionais significa trabalhar as informações, analisar, organizar, identificar fontes, estabelecendo as suas diferenças na produção da informação. Desse modo, o conhecimento precisa ser trabalhado e lapidado para que possa ser efetivado de modo significativo (RABELO; ROCHA; BARRETO, 2012). O ato da aprendizagem se concretiza quando uma informação nova é armazenada na memória à longo prazo (NORI; GIUSBERT, 2006). O ambiente é o agente que promove a estimulação do raciocínio para que uma nova informação comece a ser processada (OLIVEIRA; BORUCHOVITCH; SANTOS, 2009). Entretanto, para que se possa ampliar o conhecimento, é necessário implementar as estratégias de aprendizagem para o processamento da informação. Esse recurso pode ser usado em diferentes situações, maximizando a disponibilidade para o estudante como estratégia de estudo para utilização imediata das informações adquiridas ao longo das disciplinas.

O meio lúdico surge como uma ferramenta que vem sendo utilizada e aprimorada na área acadêmica para consolidação da aprendizagem. A palavra lúdico vem do latim *ludus* e significa brincar. Nesse brincar

estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos e, é relativa, também, à conduta daquele que joga, brinca e se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo (SANTOS; JESUS, 2010). Nessa perspectiva, o QUIZ proporcionava uma situação educativa cooperativa e interacional, motivando a fixação do conteúdo, atividade em grupo e aprendizagem dos assuntos práticos e teóricos ministrados ao longo das disciplinas.

Os componentes curriculares Cinesioterapia, Cinesiologia, Método e Técnica de Avaliação em Fisioterapia (MTA) e Hidroterapia são essenciais para o curso de Fisioterapia, neles são estudadas a análise do movimento humano e atividades motoras, desde o estudo da biomecânica e da anatomofisiologia, relacionada ao movimento normal do corpo (Cinesiologia) como métodos e técnicas utilizados na avaliação clínica em fisioterapia, habilitando o aluno a avaliar de forma básica o paciente, nas diversas áreas da fisioterapia (MTA) e reeducação funcional, a elaborar e executar programas de tratamento nas diversas especialidades da fisioterapia (Cinesioterapia) até sua aplicação no meio aquático (Hidroterapia). No Curso de Fisioterapia do Campus de Santa Cruz/RN, os componentes curriculares de Cinesioterapia, Cinesiologia, Método e Técnica de Avaliação em Fisioterapia (MTA) e Hidroterapia (totalizando 27 créditos - 405h/aulas) são oferecidos no 3º e 4º semestres. Sendo Cinesiologia pré-requisito para Cinesioterapia e Hidroterapia. Todos os componentes curriculares são distribuídos em aulas teóricas e práticas, sendo ministrados para uma turma com aproximadamente 40 estudantes.

Desse modo, o presente trabalho teve como objetivo subsidiar a sistematização do conhecimento, favorecer a

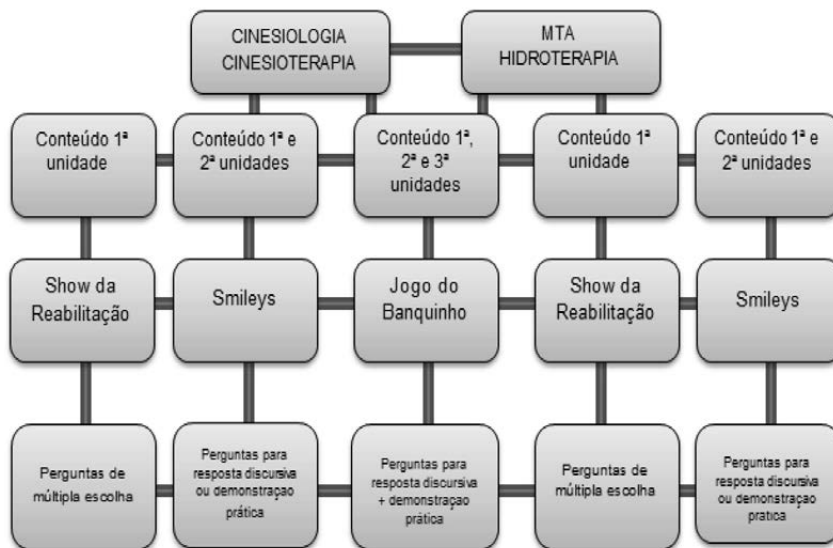
troca do saber através da implantação do método lúdico pelos componentes curriculares Cinesioterapia, Cinesiologia, Método e Técnica de Avaliação em fisioterapia (MTA) e Hidroterapia do Curso de Fisioterapia da Faculdade de Ciências da Saúde do Trairí – Facisa/UFRN.

Metodologia

A partir da necessidade de dinamizar, foram desenvolvidas atividades lúdicas com os discentes do curso de Fisioterapia. Foi elaborado pelos monitores um jogo lúdico denominado QUIZ, o qual foi supervisionado pelos docentes dos componentes curriculares contemplados pelo projeto, sendo estes Cinesiologia, Métodos e Técnicas de Avaliação em Fisioterapia (MTA), Cinesioterapia e Hidroterapia, com o objetivo de viabilizar a consolidação do aprendizado dos alunos nos supracitados componentes. Assim como nas propostas de Lacerda e Ferri (2008) e de Agamme (2010), a atividade lúdica exigia conhecimento prévio dos alunos do conteúdo abordado em sala de aula e era executada com os alunos divididos igualmente em grupos.

O QUIZ consistia de um jogo de perguntas e respostas, baseado em programas televisivos de grande repercussão. O QUIZ era realizado ao término de cada unidade da disciplina (somando três unidades no total). O conteúdo era abordado de forma cumulativa, estimulando a busca contínua do conhecimento por parte dos discentes e, na terceira unidade, era realizado de forma interdisciplinar, compreendendo conteúdos dos dois componentes curriculares, o que é demonstrado no organograma a seguir:

Figura 1: Organograma do desenvolvimento dos jogos com os componentes curriculares Cinesiologia e Métodos e Técnicas de Avaliação em Fisioterapia ou Cinesioterapia e Hidroterapia, para o primeiro período e o segundo período do ano, respectivamente



Fonte: Elaborado pelos autores

Os jogos eram construídos e apresentados em slide no programa Microsoft Office PowerPoint® versão 2007, como exemplificado abaixo nas imagens e executados de acordo com um conjunto específico de regras (Figura 2).



Fonte: Acervo pessoal

Ao término do QUIZ, os alunos elaboravam um relatório acerca da atividade realizada. A pontuação final de cada QUIZ somada à nota do relatório era integrada à nota da unidade, sendo que a pontuação máxima correspondia a 15% (quinze por cento) dessa nota. Ao término de cada semestre letivo foi aplicado um questionário na turma, com o intuito de avaliar o grau de satisfação dos alunos e a influência do método lúdico em seu aprendizado. Os resultados foram expressos em valores percentuais.

Resultados e discussão

O projeto de monitoria foi referido pelos monitores como uma ferramenta valorosa, que permitiu o aprofundamento dos conhecimentos nos componentes curriculares que compõem o projeto. Durante a vigência do mesmo fez-se necessário uma revisão continuada dos conteúdos das disciplinas ministradas no período, permitindo a transmissão das informações adquiridas de uma forma mais acessível aos alunos.

O QUIZ, como método lúdico, empregado durante o período vigente do projeto, permitia ao monitor a experiência em uma atividade de ensino, estimulando a prática docente, proporcionava ao aluno um aprendizado de

modo teórico-prático, substituindo o sistema de ensino academicista amplamente empregado em nível superior, por um método que utiliza como forma de ensino e aprendizagem o entretenimento. Além disso, a utilização do jogo durante as atividades da monitoria estimulava a socialização, o trabalho em equipe, permitia a integração entre conteúdos e componentes curriculares diversos, integrando o conhecimento prévio e estimulando sua aplicação durante o desenvolvimento das atividades teóricas e práticas.

Mediante a avaliação dos resultados obtidos após a aplicação dos questionários para avaliação da atividade desenvolvida durante o projeto de monitoria, foi observado que 90% dos alunos que participaram do QUIZ sinalizaram a sua importância como método de facilitação da aprendizagem.

Na tentativa de melhor demonstrar o impacto dessa prática para o corpo discente, enquanto participante ativo das atividades desenvolvidas, e para o corpo docente, enquanto espectador seguem os depoimentos de um acadêmico e de um docente, respectivamente, nos quais expõem suas opiniões a respeito da aplicação do método lúdico/QUIZ:

O QUIZ auxiliou na revisão dos conteúdos ministrados e tornou divertida uma ação que geralmente é monótona. Durante a aplicação do jogo, os monitores dispuseram de peças sintéticas [...] e tal atividade possibilitou a revisão do conteúdo e contou com a participação de todos os alunos [...]. A prática deste QUIZ deve ser mantida para as demais turmas, pois facilitou claramente o nosso processo de fixação de conteúdo (B. F. L. F - Acadêmico).

A experiência com esse projeto de monitoria foi bastante inovadora e interessante devido basicamente a dois aspectos: proposta multidisciplinar, o que possibilita o trânsito do monitor por mais de uma disciplina; e as atividades desenvolvidas pelos monitores em forma de jogos. O primeiro aspecto apresentado constitui um exercício preliminar de interdisciplinaridade, o que os futuros profissionais de saúde precisam desenvolver durante a graduação. O segundo aspecto propicia aos discentes um conjunto de experiências lúdicas de aprendizado, instrumentalizando-os acerca de outras formas de aprender, que podem ser incorporadas no seu dia a dia de estudante, bem como de futuro profissional em ações de educação em saúde. Indubitavelmente é uma nova forma de fazer monitoria e que estimula uma formação mais próxima daquela que o SUS necessita (D. T. G - Docente).

Os depoimentos vêm a corroborar com o resultado obtido neste trabalho e com o que pode ser visto na literatura segundo a qual a utilização de jogos durante o processo de ensino contribui para o desenvolvimento de indivíduos com atitudes sociais (ARAÚJO, 2000; MORATORI, 2003), estimulando o respeito mútuo, cooperação obediência às regras, responsabilidade e senso de justiça, além de estimular a iniciativa individual ou em grupo (MORATORI, 2003). Além disso, é necessário auxiliar os alunos a definirem metas e fazerem uma autorreflexão a respeito dos seus progressos enquanto constantes aprendizes por meio de um *feedback* contínuo (RUIZ, 2004), e assim os motivando nos aspectos educacionais.

Estimular o aprendizado no nível superior não apenas no aspecto cognitivo, mas, de habilidades e atitudes, envolvendo a participação individual e coletiva dos sujeitos, é de grande importância para a formação social, profissional e intelectual (BUCHWEITZ, 2001). Aliado a esses aspectos, é de grande importância auxiliar o estudante por meio de uma mediação pedagógica que permita a oportunidade de construir a sua autonomia, sabendo pensar e ser autor da própria história (BARBOSA, 2009).

O lúdico é uma estratégia utilizada para que haja o desenvolvimento da aprendizagem, já que a atividade envolve o sujeito e possibilita que o

conhecimento seja obtido de forma significativa (LEON, 2011). A realização do QUIZ enquanto método de ensino pautado no lúdico também favorece o aprendizado nesses aspectos, onde os sujeitos fazem a união dos conhecimentos prévios aplicados às atividades propostas. Somado a isso, também se destaca o estímulo ao preparo contínuo do monitor, que sendo também aluno deve ser capaz de atuar num cenário com capacidade de pensar e resolver problemas (ALENCAR; FLEITB, 2004).

O QUIZ favorece o aprendizado de forma lúdica, uma vez que o mesmo atua em atividades de revisão com construção e teste de conhecimentos sem a aplicação de medidas para quantificar o desempenho acadêmico, como a utilização de notas. Com isso o objetivo principal está voltado para o processo de aprendizagem. Pensando nisso, estudantes ansiosos e/ou ociosos por notas são forçados a meramente memorizar um grande volume de informações que facilmente fragmentam-se e os impedem de assimilar, refletir, fixar e até mesmo a questioná-las e atingir o real aprendizado com criatividade, que é um requisito necessário para a formação profissional (ALENCAR; FLEITB, 2004).

O método lúdico QUIZ também apresenta a propriedade de estimular o aprendizado por meio da motivação, despertando o interesse pelo conhecimento teórico e prático, desenvolvido de forma dinâmica de acordo com as características do método. Frente a isso, podemos refletir a sobre a importância da motivação, apontada como um atributo intimamente relacionado ao aprendizado (QUIZ, 2004), evidenciar a importância da utilização de estratégias de ensino que garantam uma aprendizagem satisfatória (NASCIMENTO *et al.*, 2007).

Conclusão

Verificamos que houve apropriação do conhecimento pelos monitores devido à necessidade de revisão e atualização dos conteúdos para a aplicação do novo método e isso possibilitou um maior envolvimento com os sujeitos.

O método lúdico foi capaz de motivar o aprendizado do aluno, devido à inclusão do entretenimento para complementar o modelo tradicional de ensino, permitindo que o estudante seja colocado frente às situações que requerem o pensamento crítico e reflexivo dos conteúdos estudados.

Constatamos que o QUIZ motivou o aprendizado, tendo relevante aceitação, e possibilitou uma formação pautada no agir, no saber e no saber fazer para uma formação de qualidade.

Agradecimentos

Os nossos sinceros agradecimentos à Universidade Federal do Rio Grande do Norte, FACISA, à Pró-reitoria de Graduação, pela oportunidade, incentivo e apoio financeiro. Ao docente Dimitri Taurino Guedes, ao discente Bartolomeu F. de Lima Filho, e aos demais colaboradores que atuaram direta ou indiretamente para a realização deste trabalho, e à Ionar Cortez Bezerra Antunes, pela revisão ortográfica.

Referências

ALENCAR, E. M. L. S.; FLEITH, D. S. Inventário de práticas docentes que favorecem a criatividade no ensino superior. **Psicologia: Reflexão e Crítica**. v. 17, n. 1, p.105-110, 2004.

ARAÚJO, I. R. O. **A utilização de lúdicos para auxiliar a aprendizagem e desmistificar o ensino da matemática**. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2000.

BARBOSA, M. C. M. **Ensino-aprendizagem no ensino superior**. Anuário de Produção Acadêmica Docente. v. 3, n. 6, p. 109-118, 2009.

BUCHWEITZ, B. Aprendizagem significativa: ideias de estudantes concluintes de curso superior. **Investigações em Ensino de Ciências**. v. 6, n. 2, p. 133-141, 2001.

DENCKER, A. F. M. **Pesquisa e interdisciplinaridade no ensino superior**: uma experiência no curso de turismo. São Paulo: Aleph, 2002.

FAVARÃO, N. R. L.; ARAÚJO, C. S. A. **Importância da interdisciplinaridade no ensino superior**. EDUCERE. Umuarama, v. 4, n. 2, p. 103-115, 2004.

LEON, A. D. Reafirmando o lúdico como estratégia de superação das dificuldades de aprendizagem. **Revista Ibero-americana de Educação**, v. 3, n. 56, 2011.

MORATORI, P. B. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino-aprendizagem**. Trabalho de Conclusão (Disciplina Introdução à Informática na Educação) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2003.

NASCIMENTO, E.; NASCIMENTO, S.; FERREIRA, S. P. A. **Ensino universitário**: estratégias e metodologias para a aprendizagem. 2007. Disponível em: <http://www.ufpe.br/ce/images/Graduacao_pedagogia/pdf/2007.2/ensino%20universitario%20estratgias%20e%20metodologias%20para%20a%20aprendizagem.pdf>. Acesso em: 05 abr. 2013.

NORI, R.; GIUSBERTI, F. Predicting cognitive styles from spatial abilities. **American Journal of Psychology**. v. 119, p. 67-86, 2006.

OLIVEIRA, K. L.; BORUCHOVITCH, E.; SANTOS, A. A. A. Estratégias de aprendizagem e desempenho acadêmico: Evidências de validade. **Psicologia: teoria e pesquisa**. v. 24, n. 4, p. 531-6, 2009.

PIMENTA, S. G.; ANASTASIOU, L.G.C. **Docência no ensino superior**. São Paulo: Cortez, 2002.

RABELO, P.F.R.; ROCHA, N. M. F.; BARRETO, M. O. Formação de professores de engenharia: competências e habilidades básicas. In: **XL congresso brasileiro de educação em engenharia**. Belém – PA, 2012.

RUIZ, V. M. Estratégias motivacionais: estudo exploratório com universitários de um curso noturno de administração. **Psicologia Escolar e Educacional**, v. 8, n. 2, p. 167-177, 2004.

SANTOS, E. A. C.; JESUS, B. C. **O lúdico no processo ensino-aprendizagem**. Dissertação (Mestrado em Ciências da Educação) – Universidade Tecnológica Intercontinental (UTIC), Assunción, Paraguai, 2010.

