



## **IMPRESSÕES DE DOCENTES ACERCA DA UTILIZAÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM DE UM CURSO SUPERIOR**

Anairtes Martins de Melo, Universidade Estadual do Ceará – UECE, amelo@fanor.edu.br

Heraldo Simões Ferreira, Universidade Estadual do Ceará – UECE, heraldo.simoes@uece.br

Fábia Azambuja Pereira Salviano, Universidade Estadual do Ceará – UECE, fsalviano@fanor.edu.br

### **Resumo**

O processo de aprendizagem se torna mais efetivo e dinâmico a partir da inserção de ferramentas estratégicas ao ensino. Este estudo objetiva interpretar as impressões dos docentes de Fisioterapia acerca da utilização dos jogos educativos no processo ensino aprendizagem. Caracteriza-se como pesquisa ação onde utilizou recursos advindos da abordagem qualitativa. Foi realizada em uma Instituição de Ensino Superior do município de Fortaleza, Ceará, nordeste do Brasil. A amostra foi composta por três docentes da disciplina de Estágio Supervisionado Hospitalar em Fisioterapia. A coleta de dados se deu por meio da utilização de três jogos educativos e entrevista estruturada com os docentes da pesquisa. A análise dos dados foi realizada por meio da análise subjetiva do sujeito. O estudo foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Estadual do Ceará. Na entrevista semi estruturada percebeu-se que o sentido pedagógico dos jogos emergiu das falas dos envolvidos, principalmente quando apontam que todos os objetivos dos jogos foram alcançados e as atividades foram dinâmicas com características instrutivas e didáticas. Conclui-se que jogos são ferramentas pedagógicas viáveis para o ensino superior. As percepções dos docentes mostraram-se mais positivas do que negativas em relação aos aspectos pesquisados.

Palavras-Chave: Ensino-Aprendizagem. Fisioterapia. Jogo Educativo.

### **1. Introdução**

Na contemporaneidade, o promover da saúde se caracteriza não somente ‘curar uma doença’, mas ampliar a perspectiva da saúde em todos os contextos, inclusive em âmbitos educacionais, onde a promoção e a educação em saúde se refletem como finalidades primordiais para a busca da qualidade de vida (COELHO E ALMEIDA FILHO, 2002). Neste presente estudo, será versada a saúde no campo da educação, mais

especificamente ao que tratam seus processos de ensino e aprendizagem por meio de metodologias ativas.

A transformação de modelos pedagógicos de ensino que estimulem o aprendiz a adquirir o conhecimento a partir de sua autonomia, motiva-o adiante de um problema, deter, examinar, relacionar a sua história e passar a ressignificar suas descobertas. As metodologias ativas estão alicerçadas nestes princípios teóricos, bem explicitados nos discursos do autor Paulo Freire. A educação contemporânea deve pressupor um discente capaz de autogerenciar ou autogovernar seu processo de formação (MITRE *et al.*, 2008).

Os métodos de aprendizagem ativa ancoram-se na pedagogia crítica. Essa corrente pedagógica ganha força nas décadas de 1970 e 1980, com a proposta da atividade escolar pautada na realidade social imediata, na qual se analisam os problemas e seus fatores determinantes e estrutura-se uma atuação com intenção de transformar a realidade social e política (GADOTTI, 2000).

Na formação na área de saúde, surge também o conceito de “aprender fazendo”, este ocorre por meio da ação-reflexão-ação, o qual pressupõe que se repense a sequência teoria-prática na produção do conhecimento. Este conceito nos remete à ideia de que o processo ensino aprendizagem precisa estar vinculado aos cenários da prática e deve estar presente ao longo de toda a carreira (BRASIL, 2008).

Para Anastasiou e Alves (2004), a ação do estudante se efetiva a partir do direcionamento do docente, resultando em responsabilidade mútua no processo de ensino e aprendizagem. As diferentes áreas ou tipos de conteúdos exigem uma forma própria de concepção do conhecimento e, assim, algumas estratégias de ensino tendem a acompanhar o processo avaliativo da aprendizagem.

Assumir esse novo modelo na formação de profissionais de saúde implica o enfrentamento de novos desafios, como a construção de um currículo integrado, em que o eixo da formação articule a tríade prática-trabalho-cuidado, rompendo a polarização individual-coletiva e biológica-social, e direcionando-se para uma consideração de interpenetração e transversalidade (BRASIL, 2008).

Dentre as metodologias ativas aplicadas ao ensino de saúde, citam-se os jogos educativos, foco deste estudo. Historicamente, os jogos acompanham a humanidade desde os tempos remotos e detêm diferentes formas e significados. No decorrer da evolução dos jogos, a concepção do brincar toma uma dimensão educativa subsistindo e se superpondo à somente socialização. Na maioria das vezes, o ser humano conhece o

“brincar” por incentivo de um adulto, que lhe ensina e passa sua experiência e, de forma despercebida, ele vai recebendo toda a sua formação social (COSTA, 2012; KAHL, LIMA, GOMES, 2008).

Dentre os jogos educativos vivenciados na infância, podemos citar: jogo da memória, palavras cruzadas, jogos de tabuleiro, jogos de dominó, entre outros. Nesta pesquisa, o foco principal são os jogos nos modelos de Tabuleiro, Dominó e Memória. O jogo de tabuleiro, classificado como jogo de percurso, traz contribuição eficaz para a atividade de relações sociais, de acordo com Michelet (1998). Este mesmo autor classifica o jogo de dominó e da memória como jogos de observação e reflexão, contribuindo para a atividade intelectual desde a infância. Ao pesquisar sobre o jogo de Dominó, o autor Valentim (2005) enfatiza que este jogo amplia a inteligência lógico-matemática, independente do assunto a ser abordado e vêm sofrendo modificações e adaptações, como, por exemplo, os jogos de dominó com ferramenta tecnológica. Para Valentim (2005), historicamente o jogo da memória é o mais antigo dos jogos educativos conhecidos pelo homem, com o intuito de exercitar e medir a capacidade de memória de curto prazo do jogador.

A aprendizagem e o desenvolvimento não ocorrem nos jogos em si, mas no que é gerado a partir das intervenções e dos desafios propostos aos alunos (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2000). Complementam Weintraub, Hawlitschek, João (2011) e Saidelles *et al.*, (2010) que o uso de jogos educativos no ensino pode favorecer o desenvolvimento cognitivo do aluno a se aperfeiçoar em diversas condições. Os jogos educativos voltados para o ensino auxiliam a construção e o aprimoramento do aprendizado, através de atividades lúdicas. Sendo estes aplicados através das ilustrações, vídeos e animações e atividades que atraem a atenção dos alunos, favorecendo a fixação da teoria, através do aprendizado dinâmico.

Para Zanon, Silva e Oliveira (2008), a participação do professor no processo de ensino e aprendizagem não é diminuída ou anulada na aplicação de metodologias educacionais ativas baseadas em jogos didáticos. O professor continua sendo o mediador do conhecimento e assume o papel de tutor-mediador necessitando desenvolver novas habilidades: criar iniciativas, estimular a curiosidade científica e o espírito crítico-reflexivo, além de buscar a autoavaliação, a cooperação para o trabalho em equipe, senso de responsabilidade, ética e sensibilidade na assistência. Vale ressaltar também que o docente deve estar disposto a respeitar, a escutar com empatia e a acreditar na capacidade potencial do discente para desenvolver e aprender, em um

espaço de liberdade e apoio (WALL; PRADO; CARRARO, 2008). Calderaro *et al.*, (2003) reforçam que o jogo favorece a criação das zonas de desenvolvimento proximal e contato social, conforme definido por Vigotsky.

Refletindo acerca do exposto, esta pesquisa trata-se de um estudo que pretende interpretar as impressões dos docentes da disciplina de estágio supervisionado hospitalar acerca da utilização de três jogos educativos desenvolvidos pela autora como ferramenta estratégica no processo de ensino e aprendizagem na área de Fisioterapia Cardiorrespiratória.

O desenvolvimento desta pesquisa se deu pela experiência da autora com a docência em ensino superior em um curso de Fisioterapia, a qual, movida pela curiosidade sobre o tema tentou buscar, em sua prática docente, estratégias de práticas educativas que estimulassem a participação de docentes e discentes por meio de jogos educativos.

A idealização dos jogos utilizados nesta pesquisa partiu da necessidade de inserção de recursos de aprendizagem que tornassem o ensinar lúdico e divertido. A escolha dos temas abordados nos jogos construídos se deteve aos desafios de aprendizagem relatados por discentes inseridos na disciplina de Estágio Supervisionado Hospitalar em Fisioterapia, sendo estes: Anatomia e Fisiologia Cardiorrespiratória, Radiologia Torácica e fórmulas para cálculos da mecânica ventilatória aplicadas na prática de terapia intensiva.

## **2. Metodologia**

O desenho deste estudo está delineado como pesquisa ação com abordagem predominantemente qualitativa. O estudo recorreu à abordagem qualitativa e foram analisados dados descritivos advindos de uma entrevista semi-estruturada captando as impressões dos docentes em relação à utilização dos jogos educativos da pesquisa.

O estudo foi desenvolvido em uma Instituição de Ensino Superior particular nomeada FANOR DeVry Brasil, localizada no bairro Manoel Dias Branco no município de Fortaleza, Ceará, nordeste do Brasil.

Os participantes da pesquisa foram três docentes da referida instituição de ensino inseridos na disciplina de estágio supervisionado hospitalar em Fisioterapia que desenvolvem práticas ativas de ensino e possuem no mínimo título de especialista. Estes participantes estão inseridos no grupo de estudos em metodologias ativas da FANOR e, na pesquisa, participaram da fase de aplicação dos jogos educativos e posteriormente da entrevista semi-estruturada.

Os jogos educativos nos modelos de jogo de tabuleiro, dominó e memória foram aplicados aos discentes em sala de aula, sendo esta atividade conduzida pelos docentes da pesquisa que foram convidados através de carta convite a participar com o intuito de captar as impressões destes e, assim, compreender como os jogos educativos contribuem com o processo de ensino aprendizagem no ensino superior.

O jogo de tabuleiro 'Bombeando Conhecimento' objetiva aprimorar o conhecimento acerca da temática básica de anatomia, fisiologia e patologias cardiorrespiratórias e permite um percurso definido por casas onde o jogador, a cada jogada, propõe-se a responder perguntas dispostas em cartas. Confeccionado em papel no tamanho A5 e gramatura 60 kg com o desenho 'a mão', representa a pequena circulação. Este jogo contém um dado numérico e 58 casas dispostas no desenho descrito anteriormente.

O jogo de dominó 'Dominando Pulmão' contém 28 peças retangulares, simulando as de um dominó tradicional em um tamanho ampliado. O objetivo neste jogo é desenvolver e ampliar a capacidade de associação das imagens com características descritas nas peças em modelo dominó. A temática abordada se refere à radiologia torácica onde há relações de imagens radiológicas com características descritas sobre o exame de imagem normal, além de algumas patologias pulmonares.

O jogo 'Memo Físio' foi elaborado a partir do modelo de um jogo da memória tradicional, contendo 42 cartas, sendo 21 cartas com perguntas e 21 cartas com respostas, onde no verso de cada carta havia a logomarca diferenciando pergunta da resposta. Neste jogo, objetiva-se explorar e reforçar conceitos de mecânica respiratória, além de simular casos clínicos dispostos em cartas complementos para que os alunos solucionem e realizem os desfechos destes. Os assuntos abordados são valores de referência para avaliação de pacientes quanto à frequência respiratória, cardíaca, pressão *intra-cuff* e fórmulas de ventilação mecânica utilizadas na prática em unidades de terapia intensiva.

A utilização da entrevista semi-estruturada possibilita perceber a vivência dos docentes durante a aplicação dos jogos educativos da pesquisa, permeando um contato direto entre o pesquisador e os pesquisados e, ainda deixando o entrevistado livre para discorrer sobre o assunto, tendo maior flexibilidade em suas respostas. Portanto foram realizadas quatro perguntas abertas aos docentes, a saber: Quais as suas impressões acerca da utilização dos jogos para o processo de ensino e aprendizagem? Quais os pontos positivos e negativos dos jogos? Os objetivos dos jogos aplicados foram

atingidos? Você propõe alguma alteração nos jogos para torná-los mais eficazes e atraentes? Com esta última indagação, buscamos as propostas de alterações sugeridas por estes participantes.

A pesquisa seguiu o estabelecido na Resolução N°466/2012 do Conselho Nacional de Saúde-CNS e foi aprovada pelo Comitê de Ética e Pesquisa da UECE com o parecer de número 789.872/2014.

### **3. Resultados e Discussões**

A coleta de dados se deu no turno da tarde em três dias previamente marcados, não consecutivos na IES da pesquisa. No primeiro, foi aplicado o Jogo ‘Dominando Pulmão’, posteriormente o ‘Memo Físio’ e, no terceiro dia, o jogo ‘Bombeando Conhecimento’.

Inicialmente os alunos foram convidados a participar da atividade e foi solicitada a formação de duplas, posteriormente as regras do jogo aplicado foram elucidadas de posse à cartela de regras. Os docentes da pesquisa permaneceram em sala de aula e participaram da atividade como facilitadores dos grupos de alunos.

Os dados captados mediante as respostas da entrevista semi-estruturada com os docentes foram analisados de acordo com a lógica da análise subjetiva do sujeito.

A primeira pergunta da entrevista aborda as impressões dos docentes acerca da utilização dos jogos para o processo de ensino e aprendizagem. Para o jogo ‘Bombeando Conhecimento’ foi relatado pelos docentes da pesquisa que o jogo auxiliou na revisão da matéria já aprendida e na apropriação da aprendizagem de vários conteúdos, remetendo que o aluno deve ter conhecimento do assunto, visto previamente em sala de aula. Tais resultados corroboram com o estudo de Campos, Bortoloto e Felício (2003) quando captadas as impressões dos docentes após aplicação de dois jogos didáticos para o ensino de Biologia.

Já as respostas da primeira pergunta direcionadas para o jogo ‘Dominando Pulmão’ percebeu-se que as impressões mais evidentes foi a presença de figuras que fortaleceu a relação visual e cognitiva apresentada pelo jogo, sendo assim, percebe-se que itens como estrutura e *design* de um jogo, devem ser bem planejados.

Andrade *et al.*, (2012) afirmam que a construção de jogos didáticos deve seguir critérios bem delineados, principalmente quando há necessidade de inserção de fotos, imagens, figuras ou vídeos. No estudo destes autores, dentre os critérios de aquisição e inserção de figuras, foram considerados: relação com temática do jogo; boa resolução à

impressão; disposição visual atrativa; expressão clara do conteúdo; e capacidade de gerar discussões.

Para o jogo ‘Memo Fisio’, ainda em relação as respostas da primeira pergunta ressaltam-se que o jogo foi destacado como uma forma lúdica e educativa de aplicar conceitos de forma didática, criativa e dinâmica.

Para Fernandes (2005), o processo de práticas e concepções dos conhecimentos na área de saúde na atualidade deve romper paradigmas do tradicionalismo didático. A criatividade, a interação, o dinamismo de participação do alunato neste processo perpassam o eixo central, incluindo uma “nova” forma de ensinar e aprender, rompendo modelos ultrapassados.

Ao analisarmos a segunda pergunta que se refere à sinalização dos pontos positivos e negativos dos jogos aplicados, para o Jogo ‘Bombeando Conhecimento’ foram apontados como aspecto positivo a ludicidade e como negativo a instigação de competitividade entre os colegas.

A partir destes achados, busca-se o conceito de lúdico. Darido e Rangel (2005) apontam que, quando se participa de um jogo, cria-se um tipo de ilusão. Complementam Macedo e Machado (2006) que a palavra ilusão tem associação inerente e positiva à ideia de jogo. A matriz da palavra ilusão vem da língua latina – *illusio* que, associado ao verbo, *illudere* deriva o *ludus*. Em português o lúdico.

Moratori (2003) enfatiza que a competição está presente de forma indissociável aos jogos de forma a garantir aos participantes o dinamismo, o movimento, culminando em interesse e envolvimento naturais do aluno-jogador e ainda contribuindo para o desenvolvimento social, intelectual e afetivo, desta forma, não deve ser encarado necessariamente como um aspecto negativo.

Ao confrontar a competitividade e a cooperação em jogos educativos, os autores, Muniz e Borges (2013) defendem que, ao utilizar os jogos cooperativos na educação, induz-se a possibilidade de uma mudança a favor do ensino transformador. Ainda ressaltam que o cenário com jogos competitivos acentua o individualismo, a dominação e a agressividade, e, já com os cooperativos, oportuniza uma atividade alegre, prazerosa, solidária e fraterna que permite a participação de todos sem preocupação com o resultado. No entanto, os jogos, por emergirem de um fenômeno social, dinâmico e que instiga o comportamento humano, não permitem propor ou determinar aspectos positivos ou negativos sobre a intenção de cooperar ou não com a competitividade, sendo necessária tanto a cooperação quanto a competição.

Para o jogo de dominó, os aspectos positivos apontados foram: a interação e a socialização do conhecimento entre colegas; além da associação de conceitos e imagens. Já como aspecto negativo foi inferido que o tamanho das peças gerou dificuldade de visualização durante o jogo.

Através destes resultados, verifica-se que os docentes perceberam que o jogo ‘Dominando Pulmão’ otimizou a relação social do grupo de alunos envolvidos na aplicação do jogo. Michelet (1998) afirma que jogos educativos trazem contribuições eficazes para atividade de relações sociais. Saidelles *et al.*, (2010) complementam que o jogo inserido na educação tem a finalidade de desenvolver a personalidade do indivíduo e melhorar a afeição que influencia nos laços de amizade; além de estimular a cordialidade e a socialização a partir do trabalho em equipe.

Quanto à memorização das imagens, Michelet (1998) descreve que o jogo de dominó, por ser um jogo de observação e reflexão, contribui para uma atividade de memorização de conceitos, imagens quando utilizado de forma modificada da tradicional, já no caso do tradicional dominó ocorre a disponibilização simbólica da numeração matemática.

Quanto aos aspectos negativos de visualização das imagens propostas no jogo, ressalta-se a conformidade com as respostas da primeira pergunta desta entrevista semi-estruturada. Para Andrade *et al.*, (2012), cuidado especial deve ser recrutado na construção de jogos didáticos, seguindo critérios quanto à inserção de fotos, imagens, figuras ou vídeos.

No jogo da memória ‘Memo Físio’, a segunda pergunta nos trouxe resultados ao aspecto positivo de estímulo a memorização de fórmulas e o relacionar de perguntas, respostas e resolução de casos clínicos. Para o aspecto negativo foram evidenciados: disputa de jogadas e maior percepção por parte dos jogadores e docentes das fragilidades do aluno quando não possui conhecimento prévio do assunto.

Valentim (2005) aponta que jogos da memória exercitam e avaliam a capacidade de memória desenvolvendo a inteligência espacial a depender da complexidade de ações geradas pelo jogo com cunho pedagógico. Especificamente as atividades do jogo ‘Memo Físio’ se apresentavam de forma mais complexas, pois associavam-se os cálculos de mecânica ventilatória com casos clínicos além da associação de memorização das cartas, ressalta-se que possivelmente isto gerou a maior exposição de fragilidades de alguns jogadores, como percebido pelos docentes.



Para Sorgetz *et al.*, (2012), jogos educativos com diferentes ações ou atividades promovem uma maior atenção do jogador, pois o mesmo precisará criar estratégias de ação para melhorar a sua atuação e também obrigá-lo a criar hipóteses e desenvolver pensamento sistêmico com múltiplas alternativas de solucionar um determinado problema. E, além da atenção, as atividades propostas em um jogo despertam para ação, para o envolvimento, motivando o aluno a intensificar sua participação no jogo (MORATORI, 2003).

Como aspecto negativo, infere-se o aumento da intensidade das disputas entre os jogadores. Ainda Moratori (2003) menciona que os jogos possuem características competitivas intrínsecas e indissociáveis ao ato de jogar, desta forma, é capaz de gerar situações problema provocadoras onde os sujeitos participantes do processo necessitam coordenar diferentes pontos de vista, estabelecer várias relações, resolver conflitos e estabelecer uma cooperação saudável.

Outro aspecto negativo percebido foi a alteração do comportamento do aluno frente às suas fragilidades de entendimento do assunto abordado no jogo. Moratori (2003) complementa que o jogo proporciona ao sujeito participante o autoconhecimento de suas fragilidades, estabelecendo o limite de sua competência.

Na terceira pergunta, referente aos três jogos aplicados na pesquisa, todos os docentes mencionaram que os objetivos dos jogos aplicados foram atingidos. Considera-se, neste momento de discussão da pesquisa, que todos os docentes entrevistados perceberam a essência pedagógica que os jogos proporcionaram, apresentando como um recurso produtivo ao professor que busca nele um aspecto instrumentador, e, portanto, facilitador da aprendizagem muitas vezes de difícil assimilação, e também produtivo ao aluno, que desenvolveria sua capacidade de pensar, refletir, analisar, compreender, levantar hipóteses, testá-las e avaliá-las com autonomia e cooperação.

As sugestões de modificações dos jogos para que os tornem mais atrativos e eficazes baseadas nas respostas da última pergunta da entrevista semi-estruturada estão dispostas na Tabela 1.

Tabela 1 – Propostas de alterações dos jogos educativos aplicados

<b>PROPOSTAS</b>	<b>BOMBEANDO CONHECIMENTO</b>	<b>DOMINANDO PULMÃO</b>
Tempo para responder as questões	<b>X</b>	
Disponibilizar mais questões desafios	<b>X</b>	
Peças em material semelhante a película (filme) de RX para favorecer a identificação de detalhes das imagens.		<b>X</b>

Utilizar termos mais simples nas descrições das peças		X
Acrescentar informações mais básicas de radiologia como os princípios da radiação, princípio de Felson		X

Fonte: Dados da pesquisa, 2014

A primeira indicação de alteração se refere à disponibilização de um tempo para responder as questões do jogo ‘Bombeando Conhecimento’. Diante desta proposição, remete-se a Melo e Pereira (2013) que relatam que um jogo educativo, quando elaborado, deve se deter a considerar o tempo de sua aplicação e a quantidade de ações necessárias para o decorrer do jogo para que não exacerbe o tempo de espera da próxima jogada.

A segunda proposta de alteração se refere à necessidade de disponibilizar uma maior quantidade de cartas com as questões ‘desafio’ no jogo ‘Bombeando Conhecimento’. Neste jogo, existem quatro casas desafios dispostas no tabuleiro. O jogador participante, ao alcançar estas casas, retira uma carta denominada ‘questão desafio’ que corresponde a um caso clínico. Para esta pesquisa, havia disponibilizadas quatro cartas, portanto quatro casos clínicos que foram todos utilizados. Diante disso, foi questionado por um docente como seria se caso algum pino se localizasse novamente nesta casa. As regras do jogo ‘Bombeando Conhecimento’ não explicitam qual o procedimento a ser tomado quando diante de uma situação como esta, portanto se entende a importância da criação de novos casos clínicos para compor as ‘questões desafio’, com intuito de superar esta possibilidade em outro momento de aplicação do jogo.

Já para o jogo ‘Dominando Pulmão’, as propostas de mudanças evidenciadas pela análise da quarta pergunta da entrevista semi estruturada aos docentes foram modificar o material das peças, os termos mais simples nos textos das peças e as informações mais básicas sobre radiologia.

Com base na proposta de utilização de termos mais simples nas cartas do jogo, reporta-se o autor Paludo (2013), em estudo sobre a criação e avaliação da efetividade do uso de um jogo para gerenciamento de riscos em projetos de *softwares*, que detectou que a utilização de termos simples e específicos do assunto abordado leva a uma abordagem educacional centrada em conteúdo respeitando o processo teórico.

Na proposta de acrescentar informações mais básicas sobre radiologia torácica ao jogo ‘Dominando Pulmão’, Torres, Hortale e Schall (2003) relatam que a construção do conhecimento a partir de um jogo educativo é favorecida por conhecimentos básicos

já adquiridos em sala de aula, e, assim, o jogo vem a complementar as atividades desenvolvidas pelo professor neste ambiente e aprofundar um assunto já estudado.

#### 4. Conclusão

O presente estudo proporcionou ao pesquisador o privilégio de enfatizar a saúde no contexto de prática pedagógica, destacando a utilização de três jogos em modelos de dominó, memória e de tabuleiro, como metodologias ativas de ensino para o curso superior de Fisioterapia, bem como possibilitou a identificação das impressões de docentes, inseridos na disciplina de Estágio Supervisionado Hospitalar, a partir de sua aplicação e propondo algumas modificações.

Conclui-se que, de acordo com os resultados deste estudo, os jogos criados e aplicados colaboram com a aquisição do saber em Fisioterapia Cardiorrespiratória, principalmente no que se refere ao conteúdo da disciplina de estágio supervisionado hospitalar e funcionam com elementos motivadores a uma prática educacional dinâmica e lúdica.

Com este estudo propõe-se que os jogos educativos ganhem mais espaço na prática pedagógica do ensino superior. Para tanto, torna-se necessária a inserção de capacitações aos docentes dentro das instituições de ensino superior, para que os mesmos se sintam motivados a inserir em sua prática docente metodologias ativas como jogos educativos.

#### 5. Referências

- ANASTASIOU, L G C; ALVES, L P. **Processos de ensinagem na universidade**: pressupostos para estratégias de trabalho em aula. 3ª. ed. Santa Catarina: UNIVILLE, 2004.
- ANDRADE, L Z C; FREITAS, D T, HOLANDA, G F; DA SILVA, V M; LOPES, M V de O; LEITE, T. Desenvolvimento e validação de jogo educativo: medida da pressão arterial. **Rev. enferm.** UERJ, Rio de Janeiro, ano 20. v.3, p. 323-7, jul/set., 2012.
- BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação Câmara de Educação Superior. Resolução CNE/CES 4, de 19 de fevereiro de 2002. Institui **DIRETRIZES CURRICULARES NACIONAIS DO CURSO DE GRADUAÇÃO EM FISIOTERAPIA**. Diário Oficial União. 04 de março de 2002 [citado 2008 set 22];Seção1:11-12. Disponível a partir de: <<http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/CES042002.pdf>>
- CAMPOS, L M L; BORTOLOTO, T. M.; FELÍCIO, A. K. C. A produção de jogos didáticos para o ensino de Ciências e Biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. **Núcleos de Ensino da Unesp**, São Paulo, 2003. Disponível a partir de: <<http://www.unesp.br/prograd/PDFNE2002/aproducaodejogos.pdf> > Acesso em: 30 de setembro de 2014.
- COELHO, M T A D; ALMEIDA FILHO, N. Conceitos de saúde em discursos contemporâneos de referência científica. **História, Ciências, Saúde**, v. 9, n.2, p.315-33, 2002.
- COSTA, L O. **A Classificação Biológica nas salas de aula: modelo para um jogo didático**. 106f. Dissertação (Mestrado) - Instituto Oswaldo Cruz Mestrado profissional em Ensino de Biociências e Saúde. Rio de Janeiro-RJ, 2012. Disponível a partir de: <<http://www.arca.fiocruz.br/xmlui/handle/icict/6410>>. Acesso em: 10 de abril de 2014.

- DARIDO, S C; RANGEL, I C A. **Educação Física na escola: Implicações para a prática pedagógica**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005.
- FERNANDES, J D; XAVIER, I M; CERIBELLI, M I P F; BIANCO, M H C; MAEDA D; RODRIGUES, M V C. Diretrizes curriculares e estratégias para implantação de uma nova proposta pedagógica. **Rev Esc Enferm USP**. v. 39, n.4, p.443-9. 2005
- GADOTTI, M. Perspectivas atuais da educação. **São Paulo em perspectiva**, v. 14, n. 2, p. 03-11, 2000.
- KAHL, K; LIMA, M E O; GOMES, I. Alfabetização: construindo alternativas com jogos pedagógicos. **Extensio: Revista Eletrônica de Extensão**, v. 4, n. 5, 2008
- MACEDO, L; MACHADO, N J. **Jogo e Projeto: Pontos e Contrapontos**. São Paulo: Ed. Summus, 2006.
- MACEDO, L; PETTY, A L S.; PASSOS N C. **Aprender com jogos e Situações-Problema**. Rio de Janeiro: Ed. ArtMed., 2000.
- MARCIANO. **Jogos de tabuleiro. SEED - Secretaria Estadual de Educação Disponível a partir de:** <<http://www.slideshare.net/hidersox/jogos-de-tabuleiro>>. Acesso em: 20 de outubro de 2013.
- MELO, A M; PEREIRA, R S G. **Percepção Do Discente Acerca De Experiências Do Uso De Metodologias Ativas No Ensino Superior De Fisioterapia**. 86 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Fisioterapia) – Faculdade Nordeste – FANOR DeVry Brasil. Fortaleza, 2013.
- MICHELET, A. Classificação de jogos e brinquedos: a classificação ICCP. **O direito de brincar: A brinquedoteca**, p. 161-72, 1998.
- MITRE, S M; BATISTA, R S; MENDONÇA, J M G; PINTO, N M M; MEIRELLES, C A B; PORTO, C P; MOREIRA, T; HOFFMANN, L M A. Metodologias ativas de ensino-aprendizagem na formação profissional em saúde: debates atuais. **Ciência & Saúde Coletiva**. Belo Horizonte, n.13, p. 2133 – 2144, 2008. Disponível a partir de: <<http://www.scielo.org/pdf/csc/v13s2/v13s2a18.pdf>>. Acesso em 10 de março de 2014.
- MORATORI, P B. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?** 33 f. Trabalho de conclusão – Disciplina Introdução a Informática na Educação. Departamento de Matemática. Núcleo de Computação Eletrônica e Informática na Educação. Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2003. Disponível em: <[http://ucbweb2.castelobranco.br/webcaf/arquivos/23678/15577/t\\_2003\\_patrick\\_barbosa\\_moratori.pdf](http://ucbweb2.castelobranco.br/webcaf/arquivos/23678/15577/t_2003_patrick_barbosa_moratori.pdf)>. Acesso em: 15 de setembro de 2014.
- MUNIZ, I B; BORGES, C N F. Jogos cooperativos, jogos competitivos e a classificação subjetiva. **Impulso**, v. 23, n. 58, p. 103-114, 2013.
- PALUDO, L. **RSKMANAGER-um jogo educativo de gerenciamento de riscos em projetos de softwares**. 197f. 2013. Dissertação (Mestrado) - Universidade do Vale do Itajaí- SC. Curso de Mestrado Acadêmico em Computação Aplicada. Disponível a partir de: <[http://www6.univali.br/tede/tde\\_arquivos/10/TDE-2013-11-06T164024Z-1036/Publico/Lauriana%20Paludo.pdf](http://www6.univali.br/tede/tde_arquivos/10/TDE-2013-11-06T164024Z-1036/Publico/Lauriana%20Paludo.pdf)>. Acesso em 02 julho de 2014.
- SAIDELLES, A P F; CRUZ, L C; KIRCHNER, R M; PIVOTTO, O L; SANTOS, D S; SANTOS, N R Z. **Jogo Didático como auxiliar para o aprendizado em química**. Disponível a partir de <<http://jne.unifra.br/artigos/4745.pdf>>. Acesso em 12 de fevereiro de 2014.
- SORGETZ, C D; SANTOS, G P; ROBAINA, J V; GALLON, M; MONTIPÓ, A M. A inclusão de Jogos Pedagógicos no ensino de Ciências. **EQUED- Encontro de Debates sobre o Ensino de Química**. n. 23, p. 1-10. 2013.
- VALENTIM, M. O. S. V. **Brincadeiras infantis: importância para o desenvolvimento neuropsicológico**. 2005.
- WEINTRAUB, M; HAWLITSCHKE, P; JOÃO, S M A. Jogo educacional sobre avaliação em fisioterapia: uma nova abordagem acadêmica. **Fisioter Pesq**, v. 18, n. 3, p. 280-6, jul. 2011.