



**A UTILIZAÇÃO DE JOGOS COMO FERRAMENTA DE ENSINO NAS  
ATIVIDADES DE MONITORIA DA DISCIPLINA DE MOTRICIDADE  
OROFACIAL**

Elisângela Rodrigues Carvalho de Souza<sup>1</sup>  
Monalise Costa Bastita Berbert<sup>2</sup>

**Resumo**

O presente trabalho propõe a discussão sobre o relato de experiência de monitoria na utilização de jogos como ferramenta de ensino na disciplina de Motricidade Orofacial, vinculada ao curso de Fonoaudiologia da Universidade Luterana do Brasil em Canoas/RS. As atividades com jogos são realizadas, semanalmente, antes da aula teórica, com duração de quarenta e cinco minutos, abordando o assunto da aula anterior. O uso dessas atividades aumentou a frequência e adesão dos mesmos à monitoria, e a participação nas aulas teóricas. Até o momento as atividades de monitoria com a utilização de jogos pedagógicos beneficiaram 10 alunos da disciplina. É importante ressaltar que as atividades de monitoria busquem sempre novas ferramentas de ensino procurando diversificar as atividades, e o trabalho com jogos vem atender essa necessidade como opção diferenciada, que pode ser utilizada como reforço de conteúdos previamente desenvolvidos

**Palavras chave:** Ferramenta de Ensino; Monitoria; Motricidade Orofacial; Utilização de Jogos.

**INTRODUÇÃO**

A monitoria em motricidade orofacial é uma modalidade de ensino e aprendizagem que contribui para a formação integrada do aluno nas atividades de ensino, pesquisa e extensão dos cursos de graduação com objetivo de dar oportunidade de aprimoramento na formação do aluno e ainda despertar a valorização do ensino aprendido de sua prática bem como estimular a seguir a carreira docente. Para despertar o interesse do aluno para a aprendizagem é necessário o uso de uma linguagem atraente, capaz de aproximá-lo o máximo possível da realidade, transformando os conteúdos em vivência (FIALHO, 2008). Portanto, o objetivo deste trabalho é descrever as atividades realizadas por um monitor com a ferramenta jogos pedagógicos que colaboram no processo de ensino e aprendizagem, de forma diferenciada, dinâmica e atrativa.

---

1 Acadêmica do curso de Fonoaudiologia – elisangelarcs68@gmail.com

2 Professora do curso de Fonoaudiologia Doutora Monalise Costa Bastita Berbert – monaufmg@yahoo.com.br

## **METODOLOGIA**

Cabe ao monitor, sempre sob a supervisão do professor responsável, as seguintes atribuições: auxiliar na preparação de material didático; contribuir para o bom relacionamento entre os alunos e o professor na aplicação do plano de ensino da disciplina; participar de plantões de dúvidas; ser assíduo e pontual em suas atividades; participar das reuniões convocados pelo professor responsável e apresentar relatórios de suas atividades. As atividades com jogos são realizadas, semanalmente, antes da aula teórica, com duração de quarenta e cinco minutos, abordando o assunto da aula anterior para fixação de conteúdo e resolução de dúvidas. Neste semestre foram abordadas as seguintes atividades: 1-Mímica facial: fichas com imagens da musculatura facial e sua função, onde os alunos devem associar a imagem a ação muscular. 2-Mastigação: quiz referente ao conceito da mastigação, anatomia e fisiologia, fases da mastigação, alterações no processo da mastigação. 3-Deglutição: Quebra cabeça referente ao conceito, anatomia e fisiologia da deglutição, fases da deglutição, alterações no processo de deglutição. 4-Fala: trilha sobre o conceito, fisiologia, fonética, fonologia e as alterações da fala. 5-Articulação temporomandibular: aspectos anatômicos e fisiológicos. 6- Respiração: anatomia, fisiologia. 7- Cruzadinha do envelhecimento: anatomia e fisiologia sistema estomatognático no envelhecimento.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Até o momento as atividades de monitoria com a utilização de jogos pedagógicos beneficiaram 10 alunos da disciplina. O uso destas atividades aumentou a frequência e adesão dos mesmos à monitoria, houve aprofundamento dos conteúdos e participação nas aulas teóricas.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

É importante ressaltar que as atividades de monitoria busquem sempre novas ferramentas de ensino procurando diversificar as atividades e assim torná-las mais interessantes e atraentes para os alunos, e o trabalho com jogos vem atender essa necessidade como opção diferenciada, que pode ser utilizada como reforço de conteúdos previamente desenvolvidos.

## **REFERÊNCIAS**

NASCIMENTO, C. R.; SILVA, M. L. P.; SOUZA, P. X. **Possíveis Contribuições das Atividades de Monitoria na Formação dos Estudantes-monitores do Curso de Pedagogia da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE**. Pernambuco: Universidade Federal de Pernambuco, 2010.

**FIALHO, N. N. Os jogos pedagógicos como ferramentas de ensino. PUCPR. 2008**

**FISMA. Programa de Monitoria. Faculdades Integradas Maris Andradina. RS.**  
Disponível em:

< <http://www.fea.br/Arquivos/FISMA/Documentos/Programa%20de%20Monitoria.pdf> >

**FACIG. Manual de monitoria. Faculdade de Ciências de Guarulhos. SP.** Disponível em:

< <http://www.faculadefacig.edu.br/downloads/manualmonitoria.pdf> >.