

CONFEÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS EM SAÚDE, COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO-APRENDIZAGEM PARA ESTUDANTES DE GRADUAÇÃO EM ENFERMAGEM

Edna Maria Dantas Guerra ¹
Ana Carolina de Oliveira e Silva ²
Juliana Freitas Marques ³

INTRODUÇÃO

As Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN) do curso de Enfermagem destacam a centralidade do aluno como o protagonista de seu processo formativo, incentivando uma aprendizagem ativa e autônoma. O estudante deve ser capacitado para desenvolver competências técnico-científicas, éticas e humanísticas, com um papel participativo e crítico (BRASIL, 2001;BRASIL, 2018) .

O uso do lúdico é valorizado nesse contexto, pois atividades interativas e dinâmicas, como jogos, simulações e outras metodologias criativas, favorecem o engajamento, a reflexão e a consolidação de conhecimentos, tornando o processo de aprendizagem mais significativo e prazeroso (SOUZA, SILVA, SILVA, 2018).

Dentre as diversas metodologias ativas que podem ser empregadas no ensino de enfermagem destacam-se os jogos educativos em saúde que, além de tratar-se de um recurso pedagógico, podem ser utilizados como estratégia de educação em saúde junto a pacientes e pessoas da comunidade. A utilização de jogos busca proporcionar o aprendizado de forma lúdica, valorizar a troca de experiências, facilitar a socialização, transmitir informações, incentivar o diálogo (SILVA NETO, 2019).

Por considerar essa temática fundamental para o ensino e exercício profissional da enfermagem, um grupo de professores de um curso de graduação em enfermagem propôs uma atividade de confecção de jogos para os alunos do 1º ao 8º semestres, tendo

¹ Doutora em Enfermagem pela Universidade Federal do Ceará - UFC. Docente do Curso de Graduação da Universidade Estadual do Ceará - UECE. Docente do Centro Universitário Fametro – Unifametro, edna.guerra@uece.br;

² Mestre em Saúde Coletiva pela Universidade Estadual do Ceará – UECE. Docente do Centro Universitário Fametro – Unifametro, acos91@yahoo.com.br;

³Doutora em Enfermagem pela Universidade Federal do Ceará - UFC. Docente do Curso de Graduação da Universidade Estadual do Ceará - UECE. Docente do Centro Universitário Fametro – Unifametro, juliana.fmarques@outlook.com

com tema central, o 3º Objetivo de Desenvolvimento Sustentável/ODS – Saúde e Bem-Estar.

De acordo com a Organização das Nações Unidas, os ODS são um apelo global à ação para acabar com a pobreza, proteger o meio ambiente e o clima e garantir que as pessoas, em todos os lugares, possam desfrutar de paz, saúde e de prosperidade até 2030 (ONU/BRASIL, 2024).

Assim, este estudo teve como objetivo, relatar a experiência dos docentes e estudantes de um curso de graduação em enfermagem no processo de produção e compartilhamento de jogos educativos, como estratégia metodológica de ensino-aprendizagem.

O processo de confecção dos jogos foi coordenado por um grupo de professores que elaborou as diretrizes, acompanhou as orientações realizadas pelos demais docentes do curso e organizou uma feira para compartilhamento das produções. Foram confeccionados cerca de 140 jogos, em diversas modalidades e que abordaram diversos subtemas relacionados à saúde e bem-estar.

Os jogos foram avaliados por comissões formadas por profissionais da área de saúde e educação, atingindo os objetivos propostos.

Durante todo o processo, foi possível observar o engajamento de professores e alunos e a diversidade dos jogos e seus conteúdos, demonstrou o emprego de embasamento teórico, criatividade, pesquisa e habilidades psicomotoras.

METODOLOGIA

Trata-se de um estudo descritivo, do tipo relato de experiência, desenvolvido a partir de uma atividade prática supervisionada realizada em pequenos grupos de estudantes que instigou a confecção de jogos educativos, como ferramentas de ensino no cenário acadêmico e comunitário.

Essa metodologia envolvia atividades de pesquisa, aplicação dos conhecimentos e utilização de materiais de baixo impacto ecológico. Visava, ainda, desenvolver habilidades, como criatividade, trabalho em equipe e resolução de problemas.

Os estudantes realizaram a atividade em grupos sob a orientação de docentes, que se propuseram a conduzir a produção de jogos pedagogicamente sólidos, cientificamente corretos e eficazes como ferramentas de ensino.

Os critérios para a confecção do jogo incluíam uma pesquisa sobre o sub-tema a ser abordado, o desenvolvimento de um manual com as regras e a descrição dos objetivos educacionais a serem alcançados. Além disso, os materiais a serem utilizados deveriam ser de baixo impacto ecológico e, prioritariamente, oriundos de reaproveitamento.

O processo de confecção dos jogos foi coordenado por um grupo de professores que elaborou as diretrizes, acompanhou as orientações realizadas pelos demais docentes do curso e organizou uma feira para compartilhamento das produções. Todos os registros foram postados em uma plataforma digital para facilitar a comunicação e orientações.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Foram confeccionados cerca de 140 jogos em diversas modalidades, com destaque para cartas didáticas com perguntas e respostas; jogos de tabuleiro, que movimentam o jogador em um percurso, respondendo a perguntas ou enfrentando situações clínicas hipotéticas; e, roletas com segmentos que correspondem a perguntas ou desafios.

As principais temáticas abordadas relacionavam-se a primeiros socorros, saúde mental, saúde da mulher, prevenção de infecções, doenças transmissíveis, e, crônicas.

Os jogos foram demonstrados para comissões de profissionais da saúde e da educação, sendo avaliados segundo o conteúdo, apresentação e objetivos de aprendizagem propostos. Foi possível observar que os objetivos foram atingidos e que os alunos demonstraram interesse e forte engajamento no desenvolvimento da atividade.

O grupo de professores organizadores perceberam que os docentes orientadores desempenharam seus papéis com compromisso e empenho. Também, foi possível observar, diante da diversidade dos jogos e de seus conteúdos, o emprego de embasamento teórico, pesquisa e habilidades psicomotora, além, da criatividade, trabalho em equipe e capacidade de resolução de problemas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização dessa metodologia foi avaliada positivamente pelos professores e discentes, como uma estratégia de aprendizagem eficaz e desenvolvimento de habilidades essenciais que serão valiosas na atuação dos futuros enfermeiros como educadores em saúde.

È de suma importância, a realização da validação dos jogos junto à comunidade para que possam ser aplicados em atividades de educação em saúde para a comunidade. Como também, vale ressaltar a necessidade de novas pesquisas acerca da metodologias ativas e sua importância no processo de ensino-aprendizagem

Palavras-chave: Ensino, Aprendizagem, Educação em Saúde, Enfermagem.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Diretrizes Curriculares Nacionais para o Curso de Graduação em Enfermagem. **Resolução CNE/CES nº 3, de 7 de novembro de 2001**. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2001. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br>. Acessado em: 20 mai. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Enfermagem. **Resolução CNE/CES nº 573, de 31 de outubro de 2018**. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br>. Acessado em: 20 mai. 2024.

ONU. Organização das Nações Unidas/Brasil. **Objetivos de Desenvolvimento Sustentável**, 2024. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs>. Acessado em: 23 mai 2024.

SOUZA, E. F. D. DE .; SILVA, A. G.; SILVA, A. I. L. F. DA .. Active methodologies for graduation in nursing: focus on the health care of older adults. **Revista Brasileira de Enfermagem**, v. 71, p. 920–924, 2018. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/0034-7167-2017-0150>. Acessado em: 20 mai. 2024. .