

Jogo de tabuleiro: uma proposta didática como ferramenta no processo ensino aprendizagem

Board game: a didactic proposal as a tool in the learning teaching process

Isla Mota Quelhas¹ • Fernanda Machado Pinheiro² • Alessandra Conceição Leite Funchal Camacho³

RESUMO

Objetivo: relatar a experiência de avaliação do conhecimento dos discentes sobre a assistência de enfermagem ao paciente portador de lesão dermatológica. **Método:** Trata-se de um relato de experiência sobre o uso de um jogo de tabuleiro que utiliza a metodologia ativa no processo ensino aprendizagem de alunos na Graduação de Enfermagem na Universidade Federal Fluminense – Niterói, RJ. A atividade foi realizada em outubro de 2017 com alunos de Graduação em Enfermagem do 4º período. **Resultado:** Observou-se que o tabuleiro didático contribuiu de forma positiva para um melhor aprendizado do conteúdo da disciplina, representando uma importante ferramenta pedagógica e auxiliando ainda mais na construção crítico-reflexiva dos conhecimentos abordados na disciplina. **Conclusão:** Os jogos desenvolvidos propiciam aos alunos momentos de aprendizagem significativa, e se mostrando como uma ferramenta metodológica eficaz para o avanço do processo ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Enfermagem; Materiais de Ensino; Úlceras; Curativos; Ferimentos e Lesões.

ABSTRACT

Objective: report the experience of students' knowledge assessment about nursing care to the patient with a dermatological lesion. **Method:** This is an experience report about the use of a board game that uses the active methodology in the process teaching students learning in Nursing Undergraduation at the Fluminense Federal University - Niterói, RJ. The activity was carried out in October 2017 with Undergraduate Nursing students from the 4th period. **Result:** It was observed that the didactic material contributed in a positive way to a better learning of the content of the discipline, representing an important pedagogical tool and helping even more in the critical-reflexive construction of the knowledge approached in the discipline. **Conclusion:** The games developed provide students with significant learning moments and is shown as an effective methodological tool for advancing the teaching-learning process.

Keywords: Nursing; Teaching Materials; Ulcers; Dressings; Wounds and Injuries.

NOTA

¹Enfermeira pela Universidade Federal Fluminense (UFF). Membro do Núcleo de Pesquisa e Estudos em Saúde Integral da Criança e Adolescente/UFF, que tem por finalidade desenvolver estudos de temas relacionados à saúde do recém-nascido, da criança e do adolescente, em contextos individual, familiar e coletivo.

²Enfermeira graduada pela UFF. Doutoranda em Ciências da Saúde inscrita no Programa de Pós-Graduação da UFF. Mestre em Ciências do Cuidado em Saúde pela UFF. Especialista em Enfermagem Gerontológica pela UFF. Professora Substituta da UFF.

³Mestra em Enfermagem pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (2001). Doutora em Enfermagem pela EEAN/UF RJ (2010). Especialista em Mediação Pedagógica em Educação a Distância pela PUC-RIO (2010). Atualmente é professora Associada da Escola de Enfermagem Aurora de Afonso Costa da Universidade Federal Fluminense (EEAAC/UFF). Docente do Programa Acadêmico em Ciências do Cuidado em Saúde (PACCS) da EEAAC/UFF sendo orientadora do mestrado e doutorado.

INTRODUÇÃO

Sabe-se que os jogos ou atividades lúdicas eram importantes desde os tempos passados. Durante o período romântico, século XIX, os jogos ganharam papel importante na educação, pois percebeu-se que eles podiam ser usados para estimular e desenvolver a aprendizagem⁽¹⁾.

Hoje, vários estudos apontam que atividades lúdicas podem ser caracterizadas como uma ferramenta de extrema importância no quesito de desenvolvimento, aprendizagem e memorização, além de ser fundamental no processo de interação social e cultural⁽¹⁾.

O jogo é uma atividade natural no desenvolvimento dos processos psicológicos básicos, em que se pode articular o conhecido e o imaginado. Além disso, a participação em jogos de grupo também representa uma conquista cognitiva, emocional, moral e social, além de estimular para o desenvolvimento do raciocínio lógico⁽²⁾. Por isso, é importante que os jogos façam parte da cultura universitária, cabendo ao professor analisar e avaliar a potencialidade educativa dos diferentes jogos e o aspecto curricular que se deseja desenvolver.

Neste sentido, o Programa de Monitoria visa fomentar a iniciação à docência de estudantes, em que são vinculados a um departamento, e atuam em uma disciplina específica para o desenvolvimento de novos recursos pedagógicos junto ao docente. A proposta pedagógica do projeto de monitoria desse estudo baseou-se na implementação de um jogo de tabuleiro didático como forma complementar de abordagem da disciplina de Fundamentos de Enfermagem I.

Podemos entender metodologias ativas como formas de desenvolver o processo de aprender que os professores utilizam na busca de conduzir a formação crítica de futuros profissionais nas mais diversas áreas. A utilização dessas metodologias pode favorecer a autonomia do educando, despertando a curiosidade, estimulando tomadas de decisões individuais e coletivas, advindas das atividades essenciais da prática social e em contextos do estudante. As metodologias ativas baseiam-se em formas de desenvolver o processo de aprender, utilizando experiências reais ou simuladas, visando às condições de solucionar, com sucesso, desafios advindos das atividades essenciais da prática social⁽³⁾.

O conceito de ferida demonstra ser muito variado pela literatura devido aos inúmeros tipos e subtipos existentes, mas, de modo geral, considera-se ferida como uma ruptura estrutural e fisiológica do tegumento cutâneo, da membrana mucosa ou qualquer parte do corpo, que pode ser causada por um agente físico, químico ou biológico⁽⁴⁾.

Neste sentido, o profissional de enfermagem deve conhecer o paciente em seus aspectos biológicos, físicos, emocionais e sociais, além das condições socioeconômicas,

familiar e cultural para que possa tomar decisões cabíveis para otimizar sua recuperação e prestar um cuidado de qualidade.

A partir do exposto, o artigo tem como objetivo relatar a experiência de avaliação do conhecimento dos discentes sobre a assistência de enfermagem ao paciente portador de lesão dermatológica.

Ao considerarmos que no processo de ensino é preciso considerar o aluno como agente da produção do conhecimento, justificamos o estudo porque deixamos de pensar no discente como simples receptor de informações, mas consideramos suas próprias características e seu modo de interagir com os demais, futuros enfermeiros e companheiros de trabalho na Sistematização da Assistência de Enfermagem (SAE).

Destaca-se como relevância a capacidade crítica do monitor, criatividade e iniciativa na resolução de problemas; atuação junto aos docentes e discentes respeitando os princípios éticos e científicos relativos ao exercício das atividades de ensino e ensino teórico-prático, além do exercício da assiduidade, pontualidade e compromisso com as atividades de ensino e de assistência de enfermagem realizada junto ao corpo docente da disciplina.

MÉTODO

Trata-se de um relato de experiência. A implementação do jogo de tabuleiro ocorreu em outubro de 2017, na Escola de Enfermagem Aurora de Afonso Costa, da Universidade Federal Fluminense, em Niterói, RJ.

A proposta caracterizou-se pela elaboração de um tabuleiro de 38 casas e 16 cartões surpresa que possuem perguntas na ordem da sistematização de enfermagem, passando pelo histórico, diagnóstico, plano assistencial, prescrição, evolução e prognóstico de enfermagem.

Para cada etapa da SAE foram elaboradas em média 10 perguntas. No histórico foram abordadas situações em que o profissional pode levantar dados para identificar riscos e vulnerabilidades do indivíduo, como hábitos alimentares, uso de tabaco e não adesão ao tratamento. No diagnóstico o profissional, deve-se diagnosticar os problemas reais e identificar as necessidades do paciente, com perguntas acerca de características, causas e complicações das lesões mais comuns encontradas no ambulatório de feridas. No plano assistencial, o aluno é levado a pensar em estratégias de assistência ao paciente, com perguntas que sugerem uma morbidade e como aplicar as ações de enfermagem de modo individualizado. Na prescrição, o profissional sistematiza as ações com o paciente, e foram abordadas perguntas pautadas nas orientações e cuidados a serem realizados em domicílio e esclarecimento de possíveis dúvidas do paciente acerca de seu tratamento. Na evolução, foram elaboradas perguntas que estimulam o aluno a refletir sobre a

continuidade da assistência oferecida ao paciente, desde a consulta anterior até o próximo retorno. E na etapa do prognóstico, o profissional pode avaliar se o resultado de suas ações foi de fato benéfico ao paciente, e as perguntas também foram direcionadas a esta etapa.

Para jogar, foi necessário lançar o dado e avançar o número sorteado, e o discente deveria ler o enunciado, respondendo de forma correta. A turma foi dividida em quatro equipes, com um representante de cada equipe para jogar os dados.

O monitor teve a função de mediador para as respostas dos participantes, com auxílio de um material embasado em referências científicas. O mesmo permaneceu presente durante toda a atividade para esclarecimento de eventuais dúvidas e discussão entre os alunos sobre o tema.

Além disso, destacam-se como atribuições do monitor: atuar nas sessões de laboratório, oficinas e consultórios, em que sua presença amplia o universo de alunos que o professor responsável pela atividade consegue conduzir simultaneamente; auxiliar o professor nas atividades desenvolvidas no campo de ensino teórico-prático; auxiliar nas atividades de preparação de material para atividades práticas; participar de atividades que propiciem o seu aprofundamento na disciplina; auxiliar o professor na seleção de material bibliográfico para os trabalhos científicos da disciplina; apresentar trabalhos científicos na Semana de Monitoria da UFF e de outros eventos científicos.

Assim, para avaliar a qualidade e efeito do projeto, após a realização do jogo foi aplicado um questionário composto por 4 perguntas objetivas e 1 discursiva, com as alternativas em 4 níveis de avaliação: muito bom, bom, ruim e muito ruim.

RELATO DA EXPERIÊNCIA

A disciplina de Fundamentos de Enfermagem I é responsável pela introdução do aluno na prática profissional. Deste modo, é necessário ao aluno, além da articulação do conteúdo teórico-prático, a aquisição de habilidades, realizar o acompanhamento de sessões de laboratórios, oficinas e consultórios de enfermagem para o desenvolvimento de destreza manual para abrir conforme a técnica e manipular pacotes estéreis, lavagem das mãos, calçar luvas, manipular seringas e agulhas preservando a esterilidade.

Participaram 32 discentes do 4º período da Graduação de Enfermagem no segundo semestre de 2017. Foram realizadas duas rodadas iguais que duraram em torno de 20 minutos cada. A rodada iniciava com um dos representantes de cada grupo lançando o dado e avançando o número respectivo de casas, respondendo à pergunta com auxílio de sua equipe.

Dos discentes que participaram da atividade, 32 participantes (100%) avaliaram como muito boa a aplicação do tabuleiro lúdico; 30 (93,7%) avaliaram como muito boa a qualidade das perguntas das casas; 2 (6,3%) avaliaram como boa a qualidade das perguntas; 32 (100%) participantes avaliaram como muito boa a forma como o jogo contribuiu para maior entendimento do conteúdo.

Observou-se um aumento significativo no interesse dos acadêmicos em frequentar a atividade proposta, houve melhora na interação em grupo e no desempenho nos campos de atuação sobre a SAE realizados durante o ensino teórico-prático da disciplina de Fundamentos de Enfermagem I.

Destaca-se como metodologia de acompanhamento e avaliação do monitor através dessas atividades considerando: avaliação do docente das atividades desenvolvidas pelos monitores na disciplina; avaliação do monitor através de instrumentos elaborados, antecipadamente, pelo corpo docente (autoavaliação) e a elaboração de relatório parcial e final visando identificar os problemas e estabelecer medidas para solucioná-los.

DISCUSSÃO

A literatura sobre a utilização de jogos educativos na área da saúde discute sua aplicabilidade em diversas situações, envolvendo pessoas de diferentes faixas etárias. De maneira geral, pode-se dizer que, internacionalmente, o uso desse recurso pedagógico sobressai no ensino de profissionais da área da saúde⁽⁵⁾.

O jogo educativo é considerado um instrumento educacional potencial capaz de contribuir para o desenvolvimento da educação, bem como para a construção do conhecimento em saúde⁽⁶⁾.

Por isso, é necessário dinamizar o contexto do aprendizado a partir da implementação de técnicas educativas inovadoras, em que o monitor junto ao professor elabore estratégias voltadas para a construção do conhecimento a partir da realidade⁽⁷⁾.

O modo prático desta estratégia facilitou a aprendizagem e interação, além de permitir uma aproximação e entendimento entre o que ensina e o que aprende, pois nem sempre a aula expositiva cria essa relação⁽⁸⁾.

Nos dias atuais, há uma grande necessidade de que os docentes do ensino superior desenvolvam competências profissionais para preparar os estudantes numa formação crítico social⁽³⁾. É preciso, portanto, substituir as formas tradicionais de ensino por metodologias que possam ser utilizadas como recurso didático na prática docente cotidiana.

Neste sentido, o jogo educativo com temática voltada ao paciente portador de lesão dermatológica pôde proporcionar a reflexão e crítica das situações que se encontra no Sistema Único de Saúde, tal como às con-

dições socioeconômicas e rede familiar ou de suporte dos usuários dos serviços de saúde. Sabe-se que o Processo de Enfermagem é a dinâmica das ações sistematizadas e inter-relacionadas, visando à assistência ao ser humano, este como indivíduo, sua família e a comunidade a qual integra⁽⁹⁾.

O desenvolvimento deste jogo educativo beneficiou a participação dos alunos no processo educativo, além de desenvolver aspectos que auxiliaram professores e monitores nos treinamentos realizados antes de iniciar o ensino teórico e prático. Sendo assim, desenvolvendo uma aprendizagem prazerosa, lúdica e significativa para o aluno. Este tipo de recurso didático contribuiu no processo de ensino e aprendizagem, como instrumentos motivadores servindo de apoio para aproximação da realidade transformando os conteúdos mais atrativos. E com isso, testou o conhecimento dos alunos aprimorando os assuntos dados em sala de aula, e também possibilitou uma maior interação entre os estudantes.

O processo pedagógico deve estimular o ato reflexivo, desenvolvendo as capacidades críticas de observação e de análise, bem como autonomia de pensar de modo a tornar o indivíduo ativo e capaz de interagir com a realidade na qual está inserido⁽¹⁰⁾. Assim, aSAE, como forma de organizar e operacionalizar o cuidado de enfermagem, para ser efetivamente utilizada pelos enfermeiros, necessita estar pautada em conhecimentos científicos que viabilizem a tomada de decisão na escolha das intervenções de cuidado, subsidiando o raciocínio clínico e crítico da enfermagem⁽¹¹⁾.

Aplicando a SAE, o jogo direciona o olhar do aluno para o cuidado centrado do Processo de Enfermagem, organizando o raciocínio e facilitando a tomada de decisões que proporciona uma ação individualizada ao paciente. A SAE tem grande importância no trabalho do enfermeiro, pois orienta o cuidado de enfermagem possibilitando ampliação de conhecimentos e melhoria da

qualidade da assistência prestada. Deste modo, é de suma importância que desde a Graduação o aluno consiga aplicar seus conhecimentos teóricos de outras disciplinas articulando à metodologia da SAE.

Por fim, o jogo é uma estratégia de baixo custo que pode ser replicada por inúmeras vezes, não exige técnicas sofisticadas ou uso de equipamentos e se mostrou eficiente pelo fato dos participantes terem referido que a sua realização melhorou a compreensão do conhecimento⁽⁸⁾.

CONCLUSÃO

O espaço educativo proporcionado pela atividade lúdica com o jogo aplicado foi bastante produtivo. Houve o desenvolvimento de um processo educativo de mão dupla, pelos alunos e o monitor como mediador, possibilitando ensinar e aprender mutuamente. Observou-se também um maior interesse dos alunos quando se utiliza outras formas de abordagem metodológicas além das formas tradicionais.

Como limitação, identificamos que, por não ser uma atividade contínua, é considerada uma limitação importante. Assim, recomenda-se a realização da atividade em vários momentos ao longo da disciplina, uma vez que ficou evidente que apenas as aulas tradicionais não conseguem sanar as deficiências do aluno.

Apesar disso, a utilização dos jogos no apoio aos conteúdos dados em sala de aula obteve uma grande aceitação, tanto pelos alunos que absorveram os conteúdos de forma lúdica e dinâmica, quanto pelo educador que recebeu com entusiasmo esta nova proposta de ferramenta metodológica para o avanço do processo ensino-aprendizagem.

Assim, diante dos resultados obtidos, conclui-se que os jogos desenvolvidos propiciam aos alunos momentos de aprendizagem significativa, representando uma importante ferramenta pedagógica e auxiliando na construção crítico-reflexiva dos conhecimentos abordados.

REFERÊNCIAS

1. Silva L, Filho H, Ribeiro A, Rhodes F, Borges L. As metodologias ativas e atividades lúdicas na educação básica: da formação docente para a prática pedagógica no PIBID-Matemática [Internet]. Anais do Seminário Científico da FACIG [Internet]. 2016 [cited 04 January 2018]; 2. Available from: <http://www.pensaracademico.facig.edu.br/index.php/semiarociencitico/article/view/84/69>
2. Secretaria de Educação Fundamental (BR). Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática/Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997. [Internet]. [cited 5 January 2018]. Available from: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro03.pdf>
3. Borges TS, Alencar G. Metodologias ativas na promoção da formação crítica do estudante: o uso das metodologias ativas como recurso didático na formação crítica do estudante do ensino superior. Cairu em Revista [Internet]. 2014 jul./ago. [cited 4 January 2018]; 4:119-143. Available from: http://www.cairu.br/revista/arquivos/artigos/2014_2/08%20METODOLOGIAS%20ATIVAS%20NA%20PROMOCAO%20DA%20FORMACAO%20CRITICA%20DO%20ESTUDANTE.pdf
4. Machado FS, Costa AEK, Pissaia LF, Beschorner CE, Moreschi C. Perspectiva do enfermeiro frente à assistência no tratamento de feridas em ambiente hospitalar. Revista de Epidemiologia e Controle de Infecção [Internet]. 2017 jul. [cited 05 January 2018]; 7(3). Available from: <https://online.unisc.br/seer/index.php/epidemiologia/article/view/8920/6201>
5. Yonekura T, Soares CB. O jogo educativo como estratégia de sensibilização para coleta de dados com adolescentes. Rev. Latino-Am. Enfermagem [Internet]. 2010 [cited 19 February 2018]; 18(5): 1-7. Available from: http://www.scielo.br/pdf/rlae/v18n5/pt_18
6. Mariano MR, Pinheiro AKB, Aquino OS, Ximenes LB, Pagliuca LMF. Jogo educativo na promoção da saúde de adolescentes: revisão integrativa. Rev Eletrônica de Enfermagem [Internet]. 2013 Jan./Mar. [cited 05 January 2018]; 15(1). Available from: <https://www.fen.ufg.br/revista/v15/n1/pdf/v15n1a30.pdf>
7. Monteiro SS, Vargas EP, Rebello SM. Educação, prevenção e drogas: resultados e desdobramentos da avaliação de um jogo educativo. Edu Soc [Internet]. 2003 ago. [cited 19 February 2018]; 24(83):659-78. Available from: <http://www.scielo.br/pdf/es/v24n83/a18v2483.pdf>
8. Santos LSF, Camacho ACLF, Nogueira GA, Tavares GS, Rosa AF, Nunes CMC. Jogo da memória sobre feridas e curativos como estratégia de ensino-aprendizagem. Revista Enfermagem Atual [Internet]. 2017 [cited 19 February 2018]; 81. Available from: http://revistaenfermagematual.com.br/revistas/revista_21-10.pdf
9. Horta WA. Processo de Enfermagem. São Paulo: EPU; 1979.
10. Fontoura EG, Torre MPS, La Rosa DOS, Vieira TT. Processo de formação da enfermeira para um agir ético. Revista Baiana de Enfermagem [Internet]. 2011 [cited 20 October 2014]; 25(1):59-68. Available from: <https://portalseer.ufba.br/index.php/enfermagem/article/view/4936/4334>
11. Silva CC, Gelbcke FL, Meirelles BNS, Arruda C, Goulart S, Souza AJ. O ensino da Sistematização da Assistência na perspectiva de professores e alunos. Rev. Eletr. Enf. [Internet]. 2011 abr/jun [cited 20 October 2014]; 13(2):174-81. Available from: <http://dx.doi.org/10.5216/ree.v13i2.12390>