

Metodologias ativas no processo ensino-aprendizagem: construção de jogo educativo abordando a assistência de enfermagem ao puerpério

Maria Evilene Macena de Sousa
Faculdade Metropolitana da Grande Fortaleza
Email: evilenemacena@gmail.com

Uly Reis Ferreira
Faculdade Metropolitana da Grande Fortaleza
Email: ulyreis@gmail.com

Mestra Ana Ciléia Pinto Teixeira Henriques
Faculdade Metropolitana da Grande Fortaleza
Email: anacileiahenriques@gmail.com

Resumo

Introdução: Na busca de uma alternativa para aprimorar o método de ensino do conteúdo sobre Assistência de enfermagem ao puerpério, criou-se um jogo educativo sobre tal conteúdo, para ser utilizado como uma tecnologia educacional. **Objetivo:** Descrever a construção de um jogo educativo sobre assistência de enfermagem ao puerpério. **Método:** Estudo metodológico com abordagem descritiva. A construção do jogo ocorreu no primeiro semestre do ano de 2016. Foi elaborado por monitoras da disciplina Processo de Cuidar da Saúde da Mulher de uma faculdade privada do município de Fortaleza. **Resultados:** Pode-se observar a importância da utilização do lúdico como forma de aprimorar a assimilação do conteúdo ministrado em sala de aula à medida que os alunos verbalmente expressavam que o uso de jogos educativos estimulava a participação. A partir de tais observações, as monitoras sentiram-se incentivadas a buscar novas formas de auxílio ao aluno nos encontros de monitoria. **Conclusões:** Infere-se que os jogos apresentam-se como relevantes formas de TDIC, promovendo um vasto conhecimento, aliados a dinâmica e a diversão, os alunos aprendem e se divertem, tornando-se mais participativos. Tal processo ainda encontra-se em construção, sendo necessários mais estudos que

abordem o impacto da implementação dessas novas formas de aprendizagem no ensino da graduação.

Palavras-Chave: Período Pós-Parto. Tecnologia. Ensino.

Methodologies active in the teaching-learning process: educational game construction addressing nursing assistance to the puerpério

Abstract

Introduction: In the search for an alternative to improve the method of teaching content on Nursing Care to the puerperium, an educational game about such content was created to be used as an educational technology. **Objective:** To describe the construction of an educational game about nursing care in the puerperium. **Method:** Methodological study with a descriptive approach. The construction of the game took place in the first half of the year 2016. It was elaborated by monitors of the discipline Process of Caring for the Health of the Woman of a private college of the municipality of Fortaleza. **Results:** It is possible to observe the importance of using play as a way to improve the assimilation of content delivered in the classroom as the students verbally expressed that the use of educational games stimulated participation. From these observations, the teachers felt encouraged to seek new ways of helping the student in the monitoring meetings. **Conclusions:** It is inferred that the games present themselves as relevant forms of TDIC, promoting a vast knowledge, allied to the dynamics and the fun, the students learn and have fun, becoming more participatory. This process is still under construction, and more studies are needed to address the impact of the implementation of these new forms of learning in undergraduate education.

Keywords: Postpartum period. Technology. Teaching.

INTRODUÇÃO

As mídias digitais vêm ganhando espaço ao longo dos anos e trazendo novas possibilidades de ensino-aprendizagem. Com isso, vê-se a necessidade da busca por inovação e de novas estratégias para que haja a implementação das chamadas metodologias ativas de aprendizagem.

Existem várias formas de utilização dessas metodologias, sendo uma delas a produção de narrativa, oral, escrita e relatos multimídia, que mais recentemente, com o advento das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC), têm sido utilizadas em diferentes contextos formativos. Com as novas mídias, criam-se diversas possibilidades de representação em novos formatos de expressão e comunicação. A narrativa digital, deste modo, adquire um interesse educativo, uma vez que se configura como um meio para o aluno dar sentido ao que faz, aumentar a sua motivação em relação ao aprendizado e aproximar cada vez mais as TDIC dos currículos¹

Essas metodologias devem ser estimuladas, uma vez que a formação do enfermeiro, exige que este seja um profissional criativo e que possa ter uma visão ampla do cuidado, podendo implementá-lo de variadas formas. Uma formação que objetive despertar no educando a sua capacidade reflexiva e um olhar ampliado para as suas vivências de aprendizagem é aquela que considera o valor das experiências¹

Na busca de uma alternativa para aprimorar o método de ensino do conteúdo sobre Assistência

de enfermagem ao puerpério da disciplina de Processo de Cuidar da Saúde da Mulher de uma faculdade privada do município de Fortaleza, criou-se um jogo educativo sobre tal conteúdo, para ser utilizado como uma tecnologia educacional, já que visa facilitar o processo ensino-aprendizagem dos estudantes.

Vários conteúdos são abordados na disciplina de Processo de Cuidado a Saúde da Mulher, dentre estes cita-se a assistência de enfermagem ao puerpério, abordando-se tanto os aspectos fisiológicos quanto os patológicos. A cada conteúdo ministrado as monitoras precisam desenvolver estratégias para melhor assimilação da aprendizagem pelos alunos.

Apesar de o puerpério ser um evento singular na vida das mulheres, é, geralmente, um período negligenciado. As atenções se voltam muito mais para os bebês e as modificações deste período ficam esquecidas. Considerando tais modificações e, principalmente, o impacto que estas podem causar, torna-se relevante aliar um cuidado de enfermagem qualificado e condizente às necessidades da mulher nesse período².

Notou-se, a partir de buscas na literatura, a escassez de trabalhos abordando a assistência de enfermagem ao puerpério aliada a metodologias ativas de ensino, mais especificamente, a utilização de jogos educativos. A partir disso pensou-se em aliar a assistência de enfermagem ao puerpério a um jogo educativo, com o qual os alunos pudessem aprender de forma dinâmica e divertida.

Um jogo é útil como método educacional quando promove situações interessantes e desafiadoras para a resolução de problemas, permitindo aos educandos uma auto avaliação quanto aos seus desempenhos, além de proporcionar participação ativa de todos os jogadores em todas as etapas. O jogo, em seu aspecto pedagógico, possibilita ao aluno desenvolver sua capacidade de pensar, refletir, analisar, compreender, levantar hipóteses, testá-las e avaliá-las com autonomia e cooperação³.

Portanto, o presente trabalho tem como objetivo geral descrever a construção de um jogo educativo sobre assistência de enfermagem ao puerpério.

MÉTODOS

Estudo metodológico com abordagem descritiva, versando a experiência da construção de um jogo educativo para o apoio ao ensino sobre assistência de enfermagem ao puerpério no programa de monitoria e iniciação científica de uma faculdade privada do município de Fortaleza. Tal temática é abordada na disciplina de Processo de Cuidar da Saúde da Mulher.

Trata-se de um estudo metodológico, no qual, o pesquisador tem como meta a elaboração de um instrumento confiável, preciso e utilizável que possa ser empregado por outros pesquisadores e outras pessoas⁴.

Este jogo foi criado como projeto de monitoria da disciplina de Processo de Cuidar da Saúde da Mulher, e aborda diversas características do puerpério, para que assim os alunos possam

aprender de forma dinâmica a diferenciá-lo e a fixar melhor o conteúdo visto em sala de aula. Destaca-se, ainda, o uso dos jogos pelos monitores para facilitar a interpretação e a significação dos aprendizes adquirida em sala de aula, visto que as atividades de monitoria devem ser dinâmicas e inovadoras para ajudar os alunos a se envolverem, participarem e se motivarem para o aprendizado⁵.

A construção do jogo ocorreu no período correspondente ao primeiro semestre do ano de 2016. Tal jogo foi elaborado por monitoras da disciplina Processo de Cuidar da Saúde da Mulher de uma faculdade privada do município de Fortaleza, como forma de apoio a construção da aprendizagem dos alunos do curso de enfermagem matriculados na referida disciplina, sobre a assistência de enfermagem ao puerpério.

A construção do jogo seguiu um percurso metodológico⁶, sendo adaptado ao jogo obedecendo às seguintes etapas: 1) elaboração do objetivo; 2) determinação das características do público-alvo; 3) escolha do referencial pedagógico; 4) escolha do referencial teórico; 5) seleção do conteúdo; 6) desenvolvimento do jogo e 7) avaliação, explicitadas a seguir.

1) Elaboração do objetivo: esta etapa foi pensada a partir da dificuldade, percebida pelas monitoras durante os encontros, nos quais os alunos demonstravam tal dificuldade em diferenciar as diversas características do puerpério fisiológico ao patológico. Diante disso, desenhou-se como objetivo do jogo,

apoiar os alunos na construção do aprendizado acerca da assistência a mulher no puerpério.

2) Determinação das características do público-alvo: O público-alvo refere-se a estudantes da graduação do curso de Enfermagem, da disciplina Processo de Cuidar da Saúde da Mulher. O seu uso poderá ser extensivo aos profissionais da área da saúde em processo de educação permanente.

3) Escolha do referencial pedagógico: Para a elaboração do jogo utilizou-se como modelo o jogo Perfil®, sendo aplicado recursos de mídias como o Power Point.

4) Escolha do referencial teórico: Realizou-se uma busca integrativa de artigos na base de dados da biblioteca virtual em saúde com a utilização dos seguintes descritores: Período Pós-Parto, Tecnologia e Ensino. A fim de se embasar cientificamente para a construção do jogo, utilizou-se também a literatura sugerida pela docente da disciplina utilizada na grade curricular.

5) Seleção do conteúdo: Após analisado e aplicado os critérios de inclusão (artigos em português, inglês, espanhol, completos e disponíveis para download), foram selecionados os conteúdos a serem abordados na elaboração do jogo.

RESULTADOS

Seguindo o percurso metodológico⁶, o jogo foi então desenvolvido, sendo descrito a seguir:

6) Desenvolvimento do Jogo: O jogo foi baseado no jogo Perfil®, sendo este um jogo de cartas no qual o usuário precisa descobrir, através de dicas, quem é um personagem, nome de um filme, música, artista ou qualquer outro símbolo da cultura ou história. A partida começa com um jogador solicitando que o outro dê algum palpite sobre uma dica dada por ele. A frase sugestiva “Sou um” (ano, coisa personalidade, lugar) é a primeira dica a ser revelada. Ela é a pista que aponta o tipo de perfil sobre o qual os jogadores precisam adivinhar⁷.

Para os objetivos do jogo na disciplina foram realizadas algumas adaptações, pois o jogo deveria estar disponível para mais de 6 jogadores, então, ao invés de cartas, utilizou-se o PowerPoint, visto que o designer do PowerPoint gera apresentações personalizadas de alta qualidade. Para isso, ele oferece opções de design que ajudam a maximizar o impacto visual da apresentação⁸.

Como no Perfil® são dadas dicas para que os participantes possam descobrir sobre quem elas são, a partir disso, separou-se puerpério fisiológico e puerpério patológico, foram selecionados conceitos sobre cada um deles, sendo abordados no puerpério fisiológico o puerpério imediato, tardio e remoto, já no puerpério patológico utilizou-se a infecção puerperal, a hemorragia pós-parto, o ingurgitamento mamário, a mastite, a hipogalactia e a depressão puerperal. Cada tema foi separado por slide, e em cada slide foram dadas cinco características de cada tema, sendo estas numeradas de 1 a 5, com a pontuação

variando de acordo com a numeração da dica, cuja ordem de dificuldade era decrescente, ou seja, quanto mais dicas eram dadas, mais fácil se tornava a descoberta, porém com menos pontos.

Ao final da construção obtiveram-se nove slides, cada um destes abordando um tema específico, com suas características. Para a aplicação posterior, sugere-se a separação da turma em dois grupos, no qual, são dadas dicas e de acordo com as dicas, estes vão tentando acertar a que temática se refere cada característica. Ao final, somam-se as pontuações, sendo o grupo vencedor o que obtiver mais pontos. Havendo erro por um grupo, a pergunta passa para o próximo grupo, até que haja o acerto e o grupo vencedor obtenha seus pontos.

Para a avaliação do jogo, a fim de descobrir se os objetivos traçados foram alcançados, as monitoras aplicaram o jogo nos encontros de monitoria e obtiveram um feedback positivo, tanto dos alunos, quanto da docente da disciplina, porém, é necessário um estudo de validação para que se possa afirmar que o jogo realmente atingiu os objetivos propostos.

Pode-se observar a importância da utilização do lúdico como forma de aprimorar a assimilação do conteúdo ministrado em sala de aula à medida que os alunos verbalmente expressavam que o uso de jogos educativos estimulava a participação, além de ajudar na construção do conhecimento discutido em sala de aula⁵.

A partir de tais observações, as monitoras sentiram-se incentivadas a buscar novas formas de auxílio ao aluno nos encontros de monitoria.

Segundo os autores, a presença das TDIC tem propiciado a reconfiguração da prática pedagógica, a abertura e plasticidade do currículo, bem como a coautoria de professores/monitores e alunos, tornando-os protagonistas do seu aprendizado. No caso das narrativas digitais, além dessas possibilidades, a narrativa passa a ser uma “janela na mente” do aluno, oferecendo ao professor/monitor a oportunidade de entender e identificar os conhecimentos do senso comum, as experiências representadas pelos alunos, como também as dificuldades na aprendizagem, podendo ajudá-los na compreensão e construção de conhecimento¹.

Em busca da autonomia na educação, Freire preconiza a estratégia da ação-reflexão-ação, utilizando como ferramentas o estímulo à curiosidade, à postura ativa e à experimentação do aluno, fomentando a análise crítica da realidade durante a formação⁹.

O jogo, por ser algo envolvente e que capta a atenção do aluno, proporciona tal autonomia, demonstrada a partir da postura ativa do aluno no desenvolvimento deste, tornando-se mais participativo e colaborativo com a construção do aprendizado sobre os conteúdos ministrados em sala.

A utilização de jogos educativos, em cenários de aprendizagem despertam no aprendiz motivação, curiosidade e interesse em aprender.

Cabe, então, ao professor/monitor aproveitar-se destas estratégias, possibilitando ao aluno construir o conhecimento de maneira lúdica e prazerosa¹⁰.

Além disso, nota-se que os jogos educativos são instrumentos eficientes de ensino e aprendizagem, de expressão e comunicação, além de proporcionarem satisfação emocional imediata aos participantes, percebidas a partir da aplicação de jogos. Observa-se que tal recurso didático também é responsável por instigar os alunos a apresentar manifestações espontâneas, levando o professor/monitor a atuar perante elas, podendo servir de fio condutor para riquíssimas discussões, discussões estas que, muitas vezes, não são realizadas em métodos tradicionais de ensino⁵.

CONCLUSÃO

As metodologias ativas usadas na prática de ensino-aprendizagem configuram-se como um conceito em evolução, cabendo ao docente buscar construir novas formas para passar os conteúdos da grade curricular, a fim de melhorar a compreensão dos alunos, trazendo sua atenção para um aprendizado baseado nas tecnologias utilizadas por eles. É preciso modernizar a educação de modo que acompanhe as transformações ocorridas no mundo.

A partir disso, infere-se que os jogos se apresentam como relevantes formas de TDIC, promovendo um vasto conhecimento, aliados à dinâmica e a diversão, assim, os alunos aprendem e se divertem, tornando-se mais participativos, quebrando os traços da

metodologia tradicional de ensino na educação superior. Tal processo ainda se encontra em construção, sendo necessários mais estudos que abordem o impacto da implementação dessas novas formas de aprendizagem no ensino da graduação.

Tal estudo contribui para a inserção de novos métodos no processo ensino aprendizagem, pois percebe-se ser bem aceito pelos alunos, sendo relevante o seu uso, tanto para promover o aprendizado quanto para a formação de monitores/docentes menos mecanicistas, tendo uma visão expandida do ensino.

Ao realizar a pesquisa bibliográfica, percebeu-se que muitos autores vêm utilizando o jogo como forma de ensino em sala de aula, porém, encontrou-se poucas validações, sendo de suma importância que tais jogos sejam elaborados, mas também validados, para que se tenha uma maior confiabilidade, para que assim possa ser utilizado por outros pesquisadores.

Novos estudos ainda precisam ser realizados, para que se possa ter a certeza da real importância da utilização dos jogos como método de ensino aprendizagem, para assim avançarmos na implementação de metodologias ativas na formação acadêmica dos nossos profissionais.

Observa-se que os participantes se sentem bastantes estimulados com a utilização do jogo, pois, além da diversão e do entretenimento, este possibilita a competitividade, algo que é intrínseco ao ser humano e o desejo de vencer, revelando o interesse desses aprendizes.

Portanto, é relevante utilizar os jogos como metodologias ativas no processo ensino-aprendizagem.

REFERÊNCIAS

1. Palácio MAV, Ciannella D, Struchiner M. Narrativas Digitais e Aprendizagem: um panorama a partir do ensino da saúde. *Revista Eletrônica de Comunicação, Informação & Inovação em Saúde*. 2017;11(2).
2. Diniz Ebling SB, Carvalho Ayres R, Santos da Silva MR, Machado Pieszak G, Moreira da Silva M, Ramos Soares AL. Understanding of care through the eyes of puerperal women. *Revista de Pesquisa: Cuidado e Fundamental*. 2018;10(1).
3. Portugal de Andrade Moreira A, Sabóia VM, Leite Funchal Camacho AC, Vago Daher D, Teixeira E. Jogo educativo de administração de medicamentos: um estudo de validação. *Revista Brasileira de Enfermagem*. 2014;67(4).
4. Nietzsche E, Teixeira E, Medeiros H. Tecnologias cuidativo-educacionais: uma possibilidade para o empoderamento do (a) enfermeiro (a). Porto Alegre: Moriá. 2014.
5. Gurgel SdS, Taveira GP, Matias ÉO, Pinheiro PNdc, Vieira NFC, Lima FET. Jogos educativos: recursos didáticos utilizados na monitoria de educação em saúde. *REME rev min enferm*. 2017.
6. Lappann Botti NC, Marques Carneiro AL, Souza Almeida C, Silva Pereira CB. Construção de um software educativo sobre transtornos da personalidade. *Revista Brasileira de Enfermagem*. 2011;64(6).
7. Larrossa L. Perfil [Internet]. Apptus. [Acesso em 24 set 2018]. Disponível em: <https://www.apptuts.com.br/review/android/perfil/>.
8. POWERPOINT. Microsoft; 2018.
9. Chiarellal T, Bivanco-Limal D, de Carvalho MouraII J, da Costa MarquesIV MC, MarsigliaI RMG. A Pedagogia de Paulo Freire e o Processo Ensino-Aprendizagem na Educação Médica The Pedagogy of Paulo Freire and Medical Education. *Revista Brasileira de Educação Médica*. 2015;39(3):418-25.
10. Andrade LZC, Freitas DT, Holanda GF, Silva VMd, Lopes MVdO, Araújo TLd. Desenvolvimento e validação de jogo educativo: medida da pressão arterial. *Rev Enferm UERJ [Internet]*. 2012;20(3):323-7.

Como citar este artigo

Sousa MEMde, Ferreira UR, Henriques ACPT. Metodologias ativas no processo ensino-aprendizagem: construção de jogo educativo abordando a assistência de enfermagem ao puerpério. Revista de Saúde Digital e Tecnologias Educacionais. [online], volume 03, número especial. Editor responsável: Luiz Roberto de Oliveira. Fortaleza, mês e ano, p. 62-69. Disponível em: <http://periodicos.ufc.br/resdite/index>. Acesso em “dia/mês/ano”.

Data de recebimento do artigo: 24/09/2018

Data de aprovação do artigo: 06/11/2018
