

JOGO EDUCATIVO COMO ESTRATÉGIA PARA AVALIAÇÃO DO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM NO TRATAMENTO DE FERIDAS

José Gurfeson Alves¹, Maria Nágela Valéria da Silva², Lorena Pinheiro Braga³, Glícia Uchôa Gomes Mendonça⁴, Jayana Castelo Branco Cavalcante de Meneses⁵.

Resumo: O estudo objetivou relatar a utilização de um jogo educativo para avaliação da compreensão de estudantes sobre o tratamento de feridas. Trata-se de um estudo descritivo do tipo relato de experiência sobre a utilização de um jogo educativo para verificar o entendimento dos acadêmicos em relação à aula de Tecnologias para o tratamento de feridas, aplicado a 42 alunos do quinto semestre de Enfermagem. A aplicação do jogo ocorreu em Agosto do corrente ano na Universidade Regional do Cariri. Destaca-se interação entre os membros das equipes e colaboração para o desenvolvimento do jogo. A vivência desta prática fortaleceu a interação aluno-professor, concedendo ao facilitador a oportunidade de dinamizar o processo de ensino aprendizagem.

Palavras-chave: Educação em Enfermagem. Feridas. Tecnologia Educacional.

1. Introdução

Os métodos de ensino envolvendo os cursos da área da saúde proporcionam estratégias que viabilizam intensificar o processo de aprendizagem, entendendo a seriedade de formar profissionais capacitados para assistir às necessidades da população. Mediante as possibilidades de ressignificação do processo ensino-aprendizagem, destacam-se as metodologias ativas pautadas no ensino problematizador, incentivando os procedimentos de ensino-aprendizagem crítico-reflexivos e permitindo ao estudante ser protagonista de seu saber (SOURDIS; COELHO, 2014).

Destarte, a enfermagem gradualmente está empregando variados recursos, promovendo a participação satisfatória de acadêmicos na produção do conhecimento pela utilização de jogos educativos, com grande importância para a formação do conhecimento (LUNA; PINHEIRO; TEIXEIRA, 2018).

Ressalta-se que os jogos educacionais são artifícios úteis para oferecer situações pertinentes e estimulantes para a solução de problemas, concedendo aos

¹ Discente do 6º Semestre do Curso de Graduação Enfermagem da Universidade Regional do Cariri – URCA, Unidade Descentralizada de Iguatu – CE. Participante do Projeto de Extensão Educação para o Cuidado Seguro: o papel (trans) formador da Universidade. Email: gerfesonidip@gmail.com.

² Enfermeira. Integrante do Grupo de Pesquisa em Clínica, Cuidado e Gestão. Email: nagelavaleria@gmail.com.

³ Discente do 6º Semestre do Curso de Graduação Enfermagem da Universidade Regional do Cariri – URCA, Unidade Descentralizada de Iguatu – CE. Participante do Projeto de Extensão Educação para o Cuidado Seguro: o papel (trans) formador da Universidade. Email: lorenabraga631@gmail.com.

⁴ Enfermeira, Mestranda em Tecnologia e Inovação em Enfermagem, Docente do curso bacharelado em Enfermagem da Universidade Regional do Cariri, Iguatu, Ceará, Brasil. Coordenadora do Projeto de Extensão “Educação para o Cuidado Seguro: o papel (trans) formador da Universidade”. Email: glucia_efm@yahoo.com.br.

⁵ Enfermeira, Mestre em Enfermagem, Docente do curso bacharelado em Enfermagem da Universidade Regional do Cariri, Iguatu, Ceará, Brasil. Participante do Grupo de Pesquisa em Diabetes Mellitus (GPEDIAM). Participante Docente do Projeto de Extensão “Educação para o Cuidado Seguro: o papel (trans) formador da Universidade”. Coren-CE: 235.493, Email: jayanacastelobranco@hotmail.com.

XXI Semana de Iniciação Científica da URCA

05 a 09 de novembro de 2018
Universidade Regional do Cariri

estudantes uma ponderação quanto aos seus desempenhos, bem como propiciando o acompanhamento ativo dos jogadores em todos os estágios. Em outra perspectiva, possibilita ao aluno potencializar a sua capacidade de refletir, indagar, entender, presumir hipóteses, testá-las e avaliá-las com independência (SILVA; ANTUNES, 2017).

Portanto, partindo da pressuposição das possibilidades do emprego dessa tecnologia educacional na sala de aula para inovação dos métodos de ensino e aprendizagem e avaliação, aplicou-se um jogo educativo sobre as tecnologias utilizadas no tratamento de feridas como modalidade de avaliação e consolidação da aprendizagem significativa em sala de aula.

2. Objetivo

Relatar a utilização de um jogo educativo para avaliação da compreensão de estudantes sobre tecnologias usadas no tratamento de feridas.

3. Metodologia

Trata-se de um estudo descritivo do tipo relato de experiência sobre a utilização de um jogo educativo elaborado no programa *Microsoft PowerPoint for Windows* versão 2010, para verificar o entendimento dos acadêmicos sobre o ensino de Tecnologias para o tratamento de feridas da disciplina Enfermagem no processo de cuidar do adulto em situações clínicas e cirúrgicas, aplicado a 43 alunos do quinto semestre de Enfermagem. A aplicação do jogo ocorreu no dia 30 de agosto do corrente ano, na Universidade Regional do Cariri – (URCA), Unidade descentralizada de Iguatu (UDI), sendo elaborado por um acadêmico do sexto semestre de enfermagem e aplicado por um dos professores da referida disciplina.

Constitui-se de duas fases: inicialmente, foi ministrada a aula pela professora e, posteriormente, foi realizada a aplicação do jogo utilizando como ferramentas o computador e projetor multimídia. O jogo é composto por doze perguntas com quatro opções de resposta e uma questão extra para desempate. É coordenado por um mediador, o qual controla o programa no computador, sendo executado de acordo com o número escolhido de cada equipe.

A avaliação da proposta pedagógica foi efetuada qualitativa e quantitativamente. A análise qualitativa foi feita por meio de observações das expressões orais e corporais dos estudantes durante o desenvolvimento das práticas. A análise quantitativa foi realizada por meio de dados relativos a acertos e erros.

4. Resultados

O jogo educativo (FIGURA 01) é constituído de doze perguntas mais uma pergunta extra (FIGURA 02), adotando como referencial teórico Malagutti e Kakiyama (2014). As perguntas possuíam quatro opções de respostas (FIGURA 03). Além dessas telas, foi apresentada aos alunos uma frase de boa sorte e ao término de agradecimento pela participação (FIGURA 04).

XXI Semana de Iniciação Científica da URCA

05 a 09 de novembro de 2018
Universidade Regional do Cariri



FIGURA 01 – Tela de apresentação do jogo “Coberturas.”

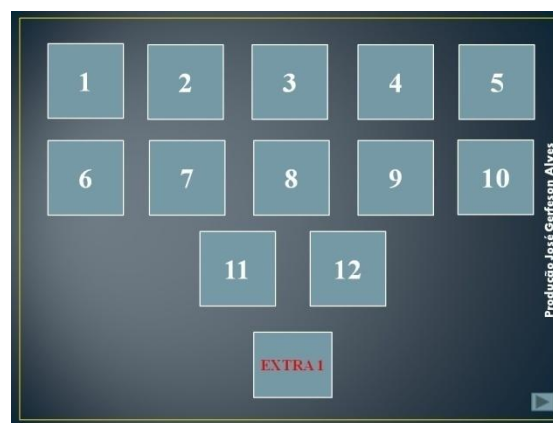


FIGURA 02 – Tela apresentando numeração das perguntas.

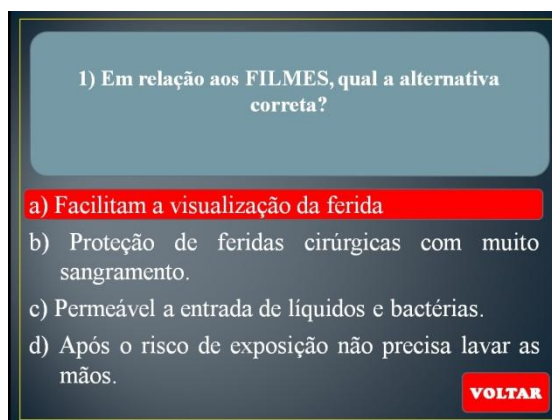


FIGURA 03 – Tela apresentando uma pergunta e suas respectivas respostas.

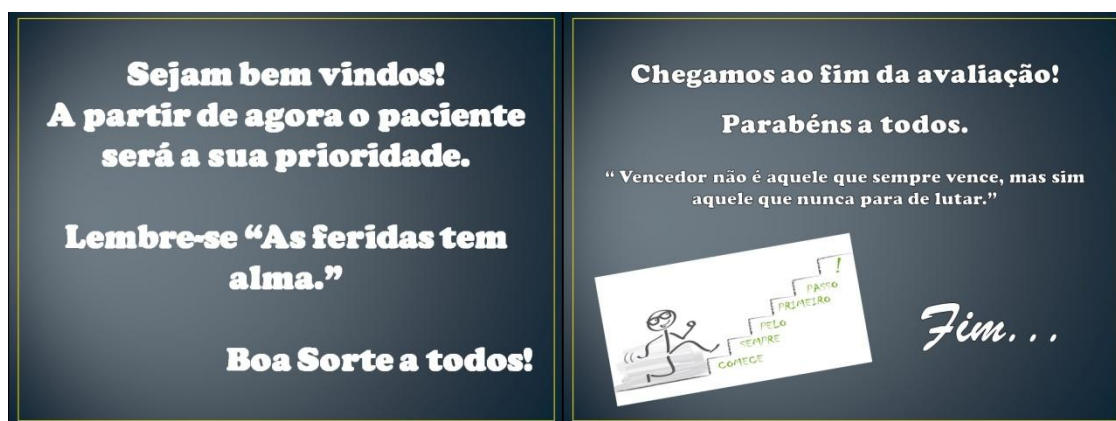


FIGURA 04 – Telas apresentando as frases inicial e final.

Dos 42 alunos participantes, 10 eram do sexo masculino e 32 do sexo feminino, com idades entre 19 e 25 anos. Os alunos foram divididos em quatro grupos, perfazendo dois de 11 participantes e dois de 10. As cadeiras foram dispostas em círculo e um representante de cada grupo ficou localizado no centro da sala para responder às perguntas, de forma que todos conseguissem acompanhar o desenvolvimento do jogo. Cada equipe recebeu plaquinhas com as letras das alternativas e foram orientados sobre as regras.

XXI Semana de Iniciação Científica da URCA

05 a 09 de novembro de 2018
Universidade Regional do Cariri

Cada equipe escolheu um número de pergunta, sendo esta, posteriormente, lida com suas alternativas de resposta. Após o tempo de um minuto para raciocinarem sobre a questão, todas as equipes deveriam levantar a plaquinha com a opção que julgavam correta ao comando da professora, pontuando aqueles que apontassem a opção correta apenas. Das treze perguntas, uma foi anulada por possuir duas alternativas corretas.

O quadro 1 apresenta a tecnologia abordada em cada questão do jogo:

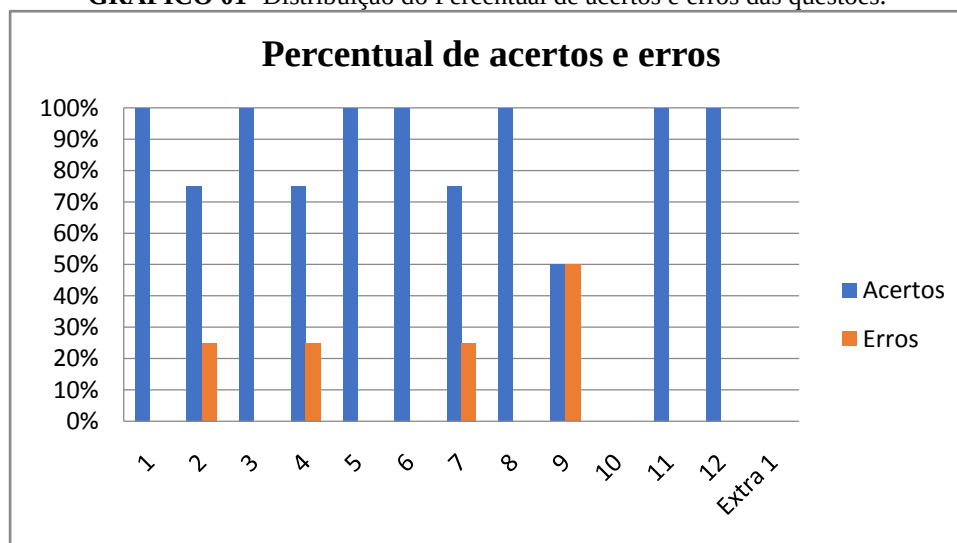
QUADRO 01- Temáticas das questões utilizadas no jogo.

Nº das questões	Questões
1	Filmes
2	Hidrocolóides
3	Hidrogel
4	Alginato de cálcio
5	Espumas
6	Sulfadiazina de prata
7	AGE
8	Papaína
9	Hidrofibra
10 (ANULADA)	Oxigenoterapia hiperbárica
11	Carvão ativado
12	Colagenase
Extra 1	Coberturas para feridas contaminadas e com infecção

Fonte: Produzida pelo próprio autor.

O resultado da avaliação de acertos e erros de cada questão se encontra no Gráfico 01.

GRÁFICO 01- Distribuição do Percentual de acertos e erros das questões.



Fonte: dados da pesquisa.

Foi possível verificar que houve 100% dos acertos pelos estudantes em 7 questões (1, 3, 5, 6, 8, 11, 12) e 75% de acertos e 25% de erros em 3 questões (2, 4, 7) e

XXI Semana de Iniciação Científica da URCA

05 a 09 de novembro de 2018
Universidade Regional do Cariri

50% de acertos e erros na questão 7. Ainda assim, 70,45% dos alunos responderam corretamente as questões, observando-se compreensão de todas as perguntas.

Destaca-se a interação entre os membros das equipes e colaboração para o desenvolvimento do jogo. Percebeu-se a dificuldade em alguns momentos, mas com o auxílio da professora, todas as dúvidas foram sanadas. Foi perceptível bastante entusiasmo pela realização da avaliação da aula de forma mais dinâmica, contribuindo, na visão da professora, com a consolidação do processo de ensino-aprendizagem. Uma vez que os alunos foram motivados pela competitividade do jogo, empenharam-se em relembrar e discutir os pontos principais da aula para chegarem a uma resposta adequada, ressaltando-se que não tiveram direito a consultas à literatura.

Os resultados corroboram com Ribeiro et al. (2016) quando apontam a relevância do uso do jogo educativo na identificação do nível de conhecimento dos acadêmicos. Desse modo, entende-se a aplicação desta atividade como válida por possibilitar uma oportunidade de aplicação das informações ministradas em sala, consolidando a construção do conhecimento na área proposta.

5. Conclusão

A vivência desta prática possibilitou inferir que as tecnologias lúdicas no ensino de saúde viabilizam a motivação dos alunos e influenciam positivamente a interação aluno-professor, contribuindo com a participação ativa dos estudantes no processo de construção de novos conhecimentos. Além disso, o jogo demonstra vasto potencial didático, representando relevante instrumento para avaliação nas diversas áreas do conhecimento.

6. Referências

LUNA, I. T; PINHEIRO, P. N. C; TEIXEIRA, F. O. Hipermídias para o ensino de enfermagem em ambiente digital de aprendizagem. **CIET: EnPED**, 2018.

MALAGUTTI, W.; KAKIHARA, C. T. **Curativos, estomias e dermatologia: uma abordagem multiprofissional**. 3ed. São Paulo: Martinari. 2014. 637f.

OLIVEIRA, F. S; LACERDA, C. D; OLIVEIRA, P. S; COELHO, A. M; BIANCONI, M. L. Um jogo de construção para o aprendizado colaborativo de Glicólise e Gliconeogênese. **Revista de Ensino de Bioquímica**, v. 13, n. 1, p. 45-57, 2015.

RIBEIRO, G. C; LIMA, H. F; RODRIGUES, R. M; LIMA, S. M; ARAÚJO, C. C. Avaliando o nível de conhecimento em primeiros socorros dos acadêmicos de enfermagem em um Centro Universitário do Sertão Central. **Mostra Interdisciplinar do curso de Enfermagem**, v. 2, n.2, Dez, 2016

SILVA, M. R; ANTUNES, A. M. Jogos como tecnologias educacionais para o ensino de genética: a aprendizagem por meio do lúdico. **Revista Eletrônica Ludus Scientiae**, v. 1, n. 1, 2017.

SOUSA, M. G; COELHO, M. M. F. Contando bem, que mal tem?: Construção de tecnologia educativa sobre sexualidade para promoção da saúde com adolescentes. **Revista Diálogos Acadêmicos**, v. 3, n. 2, 2016.