



JOGO EDUCATIVO COMO INSTRUMENTO DE APRENDIZAGEM ACERCA DO AFOGAMENTO NA INFÂNCIA

José Gerefeson Alves¹
Kadson Araujo da Silva²
Kamila de Castro Moraes³
Leonarda Marques Pereira⁴
Lorena Pinheiro Braga⁵
Najara Rodrigues Dantas⁶

Resumo: Objetivou-se relatar a aplicação de um jogo educativo como facilitador da aprendizagem sobre afogamento na infância. Estudo descritivo do tipo relato de experiência a respeito de um jogo educativo (trilha), com intuito de revisar e averiguar a compreensão de estudantes sobre afogamento na infância, aplicado a 40 alunos do sexto semestre de enfermagem, da URCA (UDI). Observou-se entusiasmo dos alunos à participação do jogo, executado de forma dinâmica pelos membros da equipe. Mostrou-se como um relevante instrumento para identificação do nível do conhecimento de estudantes, oportunizando construção e consolidação do conhecimento tanto para área proposta, quanto demais áreas do conhecimento.

INTRODUÇÃO

O afogamento é tido como resultante de asfixia por imersão ou submersão em qualquer meio líquido, ocasionado pela introdução nas vias aéreas de água, impedindo por total ou parcialmente a respiração ou troca de oxigênio com o ar atmosférico. Atualmente, apresenta-se como a principal motivo de morte em crianças entre 5 a 14 anos de idade mundialmente (GOMES; BIFFI; RIBEIRO, 2017).

¹ Discente do 7º Semestre do Curso de Graduação Enfermagem da Universidade Regional do Cariri – URCA, Unidade Descentralizada de Iguatu – CE. Membro do Grupo de Pesquisa em Clínica, Cuidado e Gestão em Saúde (GPCLIN). E-mail: gerfesondip@gmail.com.

² Discente do 7º Semestre do Curso de Graduação Enfermagem da Universidade Regional do Cariri – URCA, Unidade Descentralizada de Iguatu – CE. Membro do Grupo de Pesquisa em Clínica, Cuidado e Gestão em Saúde (GPCLIN). E-mail: kadsonp64@gmail.com.

³ Discente do 7º Semestre do Curso de Graduação Enfermagem da Universidade Regional do Cariri – URCA, Unidade Descentralizada de Iguatu – CE. Membro do Grupo de Pesquisa em Clínica, Cuidado e Gestão em Saúde (GPCLIN). E-mail: kamila_castro_moraes@hotmail.com.

⁴ Discente do 7º Semestre do Curso de Graduação Enfermagem da Universidade Regional do Cariri – URCA, Unidade Descentralizada de Iguatu – CE. Membro do Grupo de Pesquisa em Clínica, Cuidado e Gestão em Saúde (GPCLIN). E-mail: leonardamarques73@gmail.com.

⁵ Discente do 7º Semestre do Curso de Graduação Enfermagem da Universidade Regional do Cariri – URCA, Unidade Descentralizada de Iguatu – CE. Membro do Grupo de Pesquisa em Clínica, Cuidado e Gestão em Saúde (GPCLIN). E-mail: lorenabraca631@gmail.com.

⁶ Enfermeira graduada pela Universidade Regional do Cariri, especialista em emergência e cuidados intensivos pelo Centro de Treinamento São Camilo, mestranda em Enfermagem pela Universidade Regional do Cariri. E-mail: condessaepandora@gmail.com



VI SEMANA DE ENFERMAGEM DA URCA

I SIMPÓSIO DE ENFERMAGEM DERMATOLÓGICA DA REGIÃO CENTRO-SUL

A assistência ao paciente vítima de submersão tem que ocorrer de forma integral, atendendo a todas as necessidades do paciente, sanando todos os eventos adversos causados dessa implicação, e nesse sentido, de forma multidisciplinar (LIMA et al., 2017).

Nesta perspectiva, o enfermeiro, possui como fundamento do seu processo de trabalho, o cuidado integral, pautado em competências e habilidades assistenciais no decorrer da sua formação para guiar sua atuação mediante as vítimas de afogamento. Para tal, a possibilidade da utilização de metodologias ativas favorece o envolvimento e estimula ao estudante ao longo da graduação ser protagonista do seu próprio conhecimento (LIMA et al., 2019).

Mediante as possibilidades de metodologias ativas, os jogos educativos se apresentam como uma alternativa inovadora, permitindo intensificar o processo de ensino-aprendizagem (FERNANDES, 2016).

Desse modo, o jogo educativo se apresenta como método efetivo para melhorar o funcionamento cognitivo e as habilidades psicomotoras, influenciando o comportamento afetivo a partir do aumento da interação social. Além disso, proporciona a memorização da informação pelo estímulo ao entusiasmo do aprendiz e por seu maior envolvimento, podendo ser usado nos diversos momentos do processo de ensino e aprendizagem pelo professor e pelo monitor (COVOS et al., 2018).

A enfermagem gradualmente vem empregando os jogos educativos, assegurado melhoria da qualidade na educação em enfermagem. Os resultados comprovam autonomia da aprendizagem, desenvolvimento de habilidades e do pensamento crítico, vantagens relevantes para a formação do enfermeiro, apto a efetuar práticas assistenciais de forma integral, enfrentando e resolvendo problemas do cotidiano da profissão (SOUSA; COELHO, 2016).

Devido os jogos educativos permitirem uma melhor consolidação do processo de ensino-aprendizagem, foi aplicado um jogo educativo com estudantes de graduação em enfermagem para compreensão e avaliação acerca do afogamento na infância.

OBJETIVO

Relatar a aplicação de um jogo educativo como facilitador da aprendizagem sobre afogamento na infância.

MÉTODO



VI SEMANA DE ENFERMAGEM DA URCA

I SIMPÓSIO DE ENFERMAGEM DERMATOLÓGICA DA REGIÃO CENTRO-SUL

Trata-se de um estudo descritivo do tipo relato de experiência a respeito de um jogo educativo desenvolvido no programa Microsoft PowerPoint for Windows versão 2010, com o intuito de revisar e averiguar a compreensão de estudantes sobre afogamento na infância. Aplicado a 40 alunos do sexto semestre de enfermagem, com duração de 45 minutos, no mês de dezembro de 2018 na Universidade Regional do Cariri – URCA, Unidade descentralizada de Iguatu (UDI), sendo desenvolvido e aplicado por cinco acadêmicos do sexto semestre de enfermagem em um seminário para obtenção de nota da disciplina de enfermagem no processo de cuidar da criança e do adolescente.

O jogo é constituído de perguntas com quatro opções de resposta cada e desafios, conduzido por um mediador que controla o programa no computador, efetuando-o com o auxílio de uma trilha e um dado. A priori os alunos foram divididos em quatro grupos e orientados sobre as regras, em seguida jogavam o dado e ao obterem um número se dirigiam à casa correspondente, que poderia conter uma pergunta, um desafio, uma gratificação para avançar, um regresso para casas anteriores ou um “mico” para descontração. Ao término, foi disponibilizado um brinde a todos os participantes.

RESULTADOS/ DISCUSSÃO

Inicialmente foram divididas as equipes, contando cada uma com oito participantes. As cadeiras do grupo eram dispostas em círculo para acompanharem o desenvolvimento do jogo e facilitar a comunicação e interação. A professora ficava em uma mesa centralizada ao final da sala, observando todo o andamento. A priori, todos foram orientados quanto às regras.

O jogo era composto de 20 números, sendo estes, onze perguntas com quatro opções de resposta, duas bonificações, dois retrocessos e cinco desafios. A leitura de todos os números era realizada por um membro da equipe responsável, em seguida era cronometrado um minuto para a pergunta e três minutos para o desafio. Posteriormente, era solicitada a resposta por um representante da equipe.

Cada equipe era representada por um objeto infantil, como um carro, dois ursos e uma boneca. O movimentar e jogar do dado era executado por membros da equipe responsável, marcando com o objeto a casa correspondente de cada equipe. Ao jogar o dado, ao número correspondente haveria uma pergunta, um desafio, uma bonificação para avançar ou um retrocesso a casas anteriores. Todas as perguntas e desafios foram elaborados a partir de estudo prévio da temática, conduzidos por aula expositiva e publicações atualizadas.



VI SEMANA DE ENFERMAGEM DA URCA

I SIMPÓSIO DE ENFERMAGEM DERMATOLÓGICA DA REGIÃO CENTRO-SUL

A aplicação do jogo da trilha sobre o afogamento na infância permitiu reflexão e aguçou o interesse sobre a temática entre os membros da equipe, levando a uma discussão e chegada à uma resposta correta das questões propostas. Observou-se bastante animação na participação do seminário executado de forma dinâmica entre os membros das equipes e cooperação para o desenvolvimento do momento. Foi perceptível a dificuldade de alguns discentes nas respostas em dado momento, porém todas as dúvidas foram sanadas pelo o grupo responsável.

Destaca-se aqui, a contribuição do processo ensino e aprendizagem na realização do Jogo para a consolidação da aprendizagem significativa em sala de aula.

Nesta atividade os estudantes desfrutaram da oportunidade de participar da aplicação de recurso complementar e facilitador do conhecimento corroborando com Guarenti, Maretti e Nunes (2015) que relatam o uso do jogo educativo “trilha” para melhoria da compreensão de conteúdos, auxiliando no desenvolvimento da aprendizagem, bem como instrumento de oportunizar maior interação entre os alunos e estimular a discussão dos conteúdos abordados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante da vivência, o jogo educativo mostra-se como um relevante instrumento de tecnologia educacional, passível de identificação do nível do conhecimento de estudantes, oportunizando a construção e consolidação do conhecimento na área proposta e nas variadas áreas do conhecimento. O jogo apresenta-se como relevante estímulo e melhoria da habilidade do aluno, sendo um instrumento facilitador do processo ensino-aprendizagem, estimulando a curiosidade e o senso crítico e reflexivo.

REFERÊNCIAS

COVOS, J. S; COVOS, J. F; RODRIGUES, F. R; OUCHI, J. D. O novo perfil de alunos no ensino superior, e a utilização de jogos lúdicos para facilitação do ensino aprendizagem. **Revista Saúde em Foco**, 2018.

FERNANDES, J. C. L. Educação digital: Utilização dos jogos de computador como ferramenta de auxílio à aprendizagem. **FaSci-Tech**, v. 1, n. 3, 2016.

GOMES, G.A; BIFFI, D; RIBEIRO, V.R. Perfil epidemiológico das vítimas de afogamento do estado do Rio Grande do Sul. **R. Perspect. Ci. e Saúde**, v. 2, n.2, p.13-22, 2017.



VI SEMANA DE ENFERMAGEM DA URCA

I SIMPÓSIO DE ENFERMAGEM DERMATOLÓGICA DA REGIÃO CENTRO-SUL

GUARENTI, T.D; MARINHO, J. C. B; NUNES, D. L. ENSINANDO A HISTÓRIA DA CIÊNCIA POR MEIO DE UM JOGO DIDÁTICO. **Anais do Salão Internacional de Ensino, Pesquisa e Extensão**, v. 7, n. 1, 2016.

LIMA, A. L. P; NASCIMENTO, A. C. A; SANTOS, B. A; SANTOS, L; SILVA, D. P. Assistência de enfermagem no atendimento pré-hospitalar. **Congresso Internacional de Enfermagem**, 2017.

LIMA, L. B; SANTOS, T. A; MERCENAS, S. L. G; SILVA, R.S. C; LEMOS, M. Educação em enfermagem no estado de sergipe: análise da situação atual e perspectivas dos cursos de graduação. **Congresso Nacional de Enfermagem-CONENF**, 2019.

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.