

CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA “PAULA SOUZA”

ETEC PEDRO D’ARCÁDIA NETO

Curso Técnico em Enfermagem

**A CONSTRUÇÃO E A APLICAÇÃO DE UM JOGO EDUCATIVO SOBRE AS
DOENÇAS CRÔNICAS NÃO TRANSMISSÍVEIS VOLTADO PARA O ESTUDANTE
DE ENFERMAGEM.**

OLIVEIRA, Aline Gabrielle Pauvelho Rocha¹

MACEDO, Ana Paula Correa²

CRUZ, Ariele Calisto³

PEREIRA, Cassia Karina⁴

CUNHA, Jéssica Andrade⁵

VENTUROSO, Michaela Francisco Santos⁶

VALVERDE, Vanessa Ramos Lopes, Prof. Orientador⁷

SANTOS, Claudinei Aparecido, Prof. Orientador⁸

¹ Discente Curso Técnico em Enfermagem, na Etec Pedro D’arcárdia Neto –
alinegabriellep.rocha95@gmail.com

² Discente do Curso Técnico em Enfermagem na Etec Pedro D’arcárdia Neto –
anapaula.correamacedo@gmail.com

³ Discente do Curso Técnico em Enfermagem, na Etec Pedro D’arcárdia Neto –
calistoariele90@gmail.com

⁴ Discente do Curso Técnico em Enfermagem, na Etec Pedro D’arcárdia Neto –
cassia.kah2015@gmail.com

⁵ Discente do Curso Técnico em Enfermagem, na Etec Pedro D’arcárdia Neto –
jessica_cunha_@outlook.com

⁶ Discente do Curso Técnico em Enfermagem, na Etec Pedro D’arcárdia Neto –
michaelaventurosocm@gmail.com

⁷ Mestre em Saúde e Envelhecimento Professora Orientadora na Etec Pedro D’Arcárdia Neto –
vanessa.lopes@etec.sp.gov.br

⁸ Licenciado em Educação Profissional de Nível Médio, Especialista em Centro Cirúrgico, Central de
Material e Esterilização e Especialista em Enfermagem do Trabalho, Professor Orientador na Etec Pedro
D’Arcárdia Neto – claudinei.santos@etec.sp.gov.br

RESUMO: A formação dos técnicos em enfermagem engloba um conjunto de competências, habilidades e bases tecnológicas específicas que direcionam ao processo de cuidar integral, entre essas bases, encontram-se as Doenças Crônicas não Transmissíveis (DCNT). Esse trabalho trata-se de um relato de experiência que tem como objetivo descrever a criação e implementação de um jogo educativo sobre as DCNT, com a finalidade de compreender essa temática de forma dinâmica e divertida. Com isso, foi desenvolvido um jogo com sinais e sintomas das DCNT, para facilitar o processo de aprendizagem, tratando-se de um relato de experiência, com o objetivo de descrever a criação e a implementação de um jogo educativo, voltado aos estudantes de um Curso Técnico em Enfermagem do interior de Estado de São Paulo. No primeiro momento, foi desenvolvido o protótipo do jogo para avaliação do professor e teste dos autores, depois de aprovado foi personalizado o jogo Cara a Cara da fabricante Estrela, para o jogo oficial e apresentado para os alunos dos outros módulos do curso. Durante a experimentação, foram observados pontos positivos, negativos e de melhorias do jogo. Os alunos apresentaram dificuldade em associar os sinais e sintomas às patologias e com isso tiveram dificuldade para jogar, por falta de uma abordagem prévia do conteúdo em sala de aula.

Palavras-chave: jogos na educação, sinais e sintomas, aprendizagem e memorização.

1 INTRODUÇÃO

A enfermagem de nível médio é de suma importância, pois representa uma profissão com grande responsabilidade na assistência à saúde e está na linha de frente do cuidado, sendo o profissional que passa a maior parte do tempo ao lado do paciente. (FONTANA *et.al*, 2021, p.2)

Para atuar nesta função, a formação é dos pontos cruciais, onde o cidadão comum, através das competências e habilidades propostas pelo plano de curso, irá se preparar para o Mercado de trabalho. Aos futuros formandos em técnico em enfermagem é necessário promover recursos que facilitem o desenvolvimento pedagógico na aprendizagem, gerando motivação e satisfação. (LUCAS *et.al*, 2020, p.2)

Este aspecto citado por Lucas (2020, p.2) dependerá da filosofia de trabalho das instituições de ensino técnico, alinhando com seu plano de curso. Faustino *et.al* (2022, p.1), defende que no processo de ensino-aprendizagem, é relevante a educação centrada no discente, para o desenvolvimento ativo do conhecimento, sendo o estudante o protagonista; nessa perspectiva pode-se utilizar de jogos educativos para uma aprendizagem divertida e significativa.

Diante de tais argumentações de Lucas *et. Al* (2020, p.2) e Faustino *et.al.* (2022, p.1), é importante adotar novos métodos de aprendizagem e conhecimentos e para isso, adotar ferramentas de memorização é de suma importância. A ideia apresentada aqui enfatiza a participação ativa do estudante no processo de aprendizagem por meio lúdico. (KODJAOGLANIAN *et.al*, 2023, p.1)

Entre os componentes curriculares presentes no curso, destacamos as doenças crônicas não transmissíveis (DCNT), que na experiência dos autores desse trabalho, quando do ingresso do curso técnico em enfermagem, vivenciaram dificuldades em memorizar e absorver conteúdos que são distante do seu conhecimento comum. Este abrangem uma variedade de condições de saúde cujas causas são multifatoriais que evoluem ao longo do tempo. As quatro principais doenças não transmissíveis são as doenças cardiovasculares, a oncologia, a diabetes e as doenças respiratórias. (ALCANTARA MA *et.al*, 2023, p.2). Tal complexidade de aprendizado levou os autores a se questionar sobre a existência de alguma metodologia ativa, que provocasse o aluno a ser protagonista do seu aprendizado. O grupo teve contato com tais autores que defendem como uma excelente estratégia de aprendizagem a utilização de jogos, entre todos levantados em nossa pesquisa optamos por Faustino *et.al.* (2022, p.1) que defende a aprendizagem utilizando jogos educativos afim de obter uma melhor memorização.

2 OBJETIVOS

2.1 Objetivo geral

- Construir um jogo educativo sobre doenças crônicas não transmissíveis (DCNT) para processo de aprendizagem dos estudantes de técnicos em enfermagem.

2.2 Objetivos específicos

- Promover de forma dinâmica um método de aprendizado afim de estimular a compreensão de sinais e sintomas de doenças crônicas não transmissíveis (DCNT).
- Criar um momento de experimentação do jogo entre os estudantes de uma escolar técnica.
- Observar através da experimentação do jogo os pontos positivos e de melhoria do jogo.

3 METODOLOGIA

Trata-se de um relato de experiência, referente a elaboração de um jogo educativo em saúde com o tema: Doenças Crônicas Não Transmissíveis, voltado a estudantes de um curso técnico de enfermagem do interior do estado de São Paulo.

O protótipo de jogo foi desenvolvido em sala de aula, durante o 2 semestre de 2023, com o período de elaboração de 4 meses, como pré-requisito do componente curricular Desenvolvimento de Trabalho de Conclusão de Curso.

Para a confecção do jogo, foi escolhido o modelo comercialmente vendido pelo fabricante Estrela S.A., denominado Cara-a-Cara, pois foi o modelo de jogo que melhor atendia o tema do trabalho e o desafio que os pesquisadores queriam propor aos alunos do curso técnico de enfermagem.

No processo de produção, o grupo de trabalho definiu a necessidade de confecção de um protótipo simplificado, em papelão, placa de isopor, papel cartão, cartolina, papel sulfite e cola. Com este produto, foram realizados testes iniciais e apresentado ao orientador para correções e orientações gerais. Após a validação, a confecção do jogo foi iniciada, utilizando o jogo Cara-a-Cara original como modelo de base para personalização conforme o tema de trabalho. Para isso, foram utilizados os seguintes materiais: adesivos, cartas impressas em papel sulfite, as quais foram plastificadas.

Ao finalizar o jogo, ocorreram momentos de experimentação entre os estudantes do curso técnico em enfermagem.

4 RESULTADO E DISCUSSÃO

Durante o componente curricular de planejamento de TCC, foi desenvolvido um jogo educativo, o qual foi testado pelos alunos do curso de técnico em enfermagem. Foram realizados dois testes diferentes: o primeiro foi no final do 2º semestre de 2023, realizado pelos autores do jogo e o outro na metade do 1º semestre de 2024, junto aos estudantes do 1º modulo. Durante essa atividade, foi possível identificar os pontos fortes e os aspectos que precisam de melhorias.

No decorrer da experimentação do jogo foi notado a dificuldade na associação dos sinais e sintomas das patologias, devido a semelhança entre os sintomas das diversas patologias presentes e na compreensão dos termos técnicos que o mesmo aborda.

Além disso, houve o relato da percepção de um professor durante a aplicação do jogo no 1º modulo do curso, onde o mesmo identificou que os estudantes apresentaram dificuldades com os termos técnicos e na associação do com a patologia.

Durante o jogo, os jogadores também reconheceram a necessidade pela busca de reforços sobre essa temática para melhor desempenho e compreensão na associação de sinais e sintomas com as patologias.

A importância dos jogos educativos segundo *KODJAOGLANIAN (2023)* é enfatizar o papel ativo dos alunos no processo de aprendizagem, possibilitando o aprendizado de conteúdos de acordo com suas necessidades específicas a partir de problemas, e explica os conceitos teóricos e metodológicos, assim como Lucas (2020) que aborda a satisfação dos alunos em relação as novas estratégias de ensino auxiliando os alunos a desenvolver no processo de aprendizado.

5 CONCLUSÃO

Os jogos estão presentes na história da humanidade, sendo também utilizados como forma de diversão e ferramenta de aprendizagem. Essa utilização do lúdico no processo de aprendizagem pode possibilitar à ampliação do conhecimento do indivíduo, estimulando o desenvolvimento e aperfeiçoamento de habilidades.

No jogo elaborado sobre patologias, foi possível identificar o engajamento, interesse e interação entre os estudantes de enfermagem durante a experimentação do jogo construído e aplicado aos estudantes de enfermagem sobre as patologias, que pode ser utilizado em sala de aula como uma ferramenta, a fim de favorecer a associação entre a compreensão dos sinais e sintomas das patologias estudadas, além disso, pode estimular e motivar os alunos na busca de conhecimento de uma forma lúdica e dinâmica.

Os autores sugerem que o jogo construído tenham pontos de aperfeiçoamento, tais como: incluir uma cartilha de dicas, ou significado dos termos utilizados para facilitar a compreensão dos jogadores, tendo em vista que durante a experimentação do jogo com os alunos do 1º módulo do curso técnico em enfermagem, foi possível perceber que alguns demonstraram desinteresse pelo jogo devido a falta de conhecimento prévio sobre o tema. Por isso, recomenda-se que a temática abordada no jogo seja inicialmente apresentada e estudada em sala de aula, assim os alunos estarão preparados para a utilização do jogo.

ABSTRACT: The training of nursing technicians encompasses a set of competencies, skills and specific technological bases that guide the process of comprehensive care, among these bases are chronic Non-Communicable Diseases (NCDs). This work is an experience report that aims to describe the creation and implementation of an educational game about NCDs, with the aim of understanding this topic in a dynamic and fun way. With this, a game was developed with signs and symptoms of NCDs, to facilitate the learning process, being an experience report, with the objective of describing the creation and implementation of an educational game, guidance to students in a Technical Course in Nursing in the interior of the State of São Paulo. Initially, the prototype of the game was developed for evaluation by the teacher and testing by the authors, after approval, the game Face to Face with the fracture Estrela, was customized for the official game and presented to the students of the other modules. During the experiment, positive, negative

and improvement points of the game were observed. Students had difficulty associating signs and symptoms with pathologies and thus had difficulty playing the game, due to a lack of prior approach to the content in the classroom.

Keywords: games in education, signs and symptoms, learning and memorization.

REFERÊNCIAS

ALCANTARA, Marcus Alessandro *et.al.* Fatores associados a multimorbidades autorreferidas em trabalhadores da rede de saúde municipal. **Revista Brasileira de Saúde Ocupacional**, v.48. p.1-13. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/2317-6369/35120pt2023v48e2>. Acesso em 19 de Fevereiro de 2024.

FONTANA, Patricia Maia; *et.al*; Pontos e contrapontos no desenvolvimento da interdisciplinaridade na formação técnica em enfermagem. **Revista Da Escola De Enfermagem Da USP**, São Paulo, v.55 p.1-8. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1980-220X2020025703771>. Acesso em 12 de Fevereiro de 2024.

FAUSTINO, Vinicius Lima *et al.* É brincando que se aprende! Uso de jogos educativos como estratégia na construção do conhecimento em Assistência Farmacêutica. **Interface - Comunicação, Saúde, Educação**, v.26 p.21 Disponível em: <https://doi.org/10.1590/interface.210312>. Acesso em 19 de Fevereiro de 2024.

KODJAOGLANIAN, Vera Lucia, *et al.* Inovando métodos de ensino-aprendizagem na formação do psicólogo. **Psicologia: Ciência E Profissão, Psicol.** cienc. prof. v.23 p. 2-10 Mar 2003 • <https://doi.org/10.1590/S1414-98932003000100002>. Acesso em 19 de Fevereiro de 2024.

MARQUES, Rita *et al.* A satisfação dos estudantes de enfermagem com as práticas clínicas simuladas. **Rev. Enf. Ref. Coimbra** , v.6, n.2. Disponível em: http://scielo.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0874-02832023000200201&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 12 de Fevereiro de 2024.