

CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA “PAULA SOUZA”
Etec PEDRO D’ARCÁDIA NETO
Curso Técnico em Enfermagem

A CONSTRUÇÃO E APLICAÇÃO DE UM JOGO EDUCATIVO SOBRE
INFECÇÕES SEXUALMENTE TRANSMISSÍVEIS PARA ESTUDANTES DE UM
CURSO TÉCNICO DE ENFERMAGEM

BREDA, Camila Aparecida da Silva¹

SILVA, Elaine Gonçalves Dias²

NEVES, Maria Eduarda de Andrade Mostério Carvalho³

ROSSITO, Mariana Almeida⁴

SILVA, Mariane Neves⁵

MARTINELLI, Yasmin dos Santos⁶

SANTOS, Claudinei Aparecido Prof^o Orientador⁷

VALVERDE, Vanessa Ramos Lopes Prof^a Orientadora⁸

Resumo: As Infecções Sexualmente Transmissíveis (IST's) tem sido um problema de saúde pública global, tendo em vista o temática apresentada, foi desenvolvido um jogo educativo sobre IST's, para proporcionar a interação e a aprendizagem entre os estudantes de um Curso Técnico de enfermagem do interior do Estado de São Paulo.

¹Discente do Curso de Técnico de Enfermagem, na Etec Pedro D'Arcádia Neto – camila.ads@hotmail.com

²Discente do Curso de Técnico de Enfermagem, na Etec Pedro D'Arcádia Neto – elaine_assis20@hotmail.com

³Discente do Curso de Técnico de Enfermagem, na Etec Pedro D'Arcádia Neto – madu.amcarvalho@gmail.com

⁴Discente do Curso de Técnico de Enfermagem, na Etec Pedro D'Arcádia Neto – marianaarossito@gmail.com

⁵Discente do Curso de Técnico de Enfermagem, na Etec Pedro D'Arcádia Neto – nevesmariane959@gmail.com

⁶Discente do Curso de Técnico de Enfermagem, na Etec Pedro D'Arcádia Neto – ymartinelli6@gmail.com

⁷Especialista em Enfermagem do Trabalho, Professor orientador na Etec Pedro D'Arcádia Neto – Claudinei.santos@etec.sp.gov.br

⁸Mestre em Saúde e Envelhecimento, Professor orientador na Etec Pedro D'Arcádia Neto – vanessa.lopes@etec.sp.gov.br

Trata-se de relato de experiência entre estudantes e docentes na criação e implementação de um jogo educativo como estratégia na construção do conhecimento e estimular a compreensão das IST's de forma dinâmica. Após pesquisas e discussões em equipe, o jogo criado foi baseado no jogo da Estrela "Quem sou eu?", usando esse modelo as autoras produziram "Quem eu sou IST's" como protótipo inicial que foi testado entre estudantes e apresentado aos docentes de Enfermagem. Durante a aplicação do jogo, foi possível observar que existe fragilidade e escassez de conhecimento em relação as IST's. O uso do jogo educativo pode contribuir para o desenvolvimento dos estudantes do curso Técnico em enfermagem, facilitando a aprendizagem e o conhecimento sobre as IST's.

PALAVRAS CHAVE: Infecções Sexualmente Transmissíveis; Jogo Educativo; Aprendizagem ativa.

1 INTRODUÇÃO

As Infecções Sexualmente Transmissíveis podem ser transmitidas através do contato sexual, incluindo vaginal, anal e oral. Elas são causadas por bactérias, vírus ou parasitas e podem ter uma variedade de sintomas ou ser assintomáticas. É de extrema importância entender e controlar esse tipo de infecção, para conseguir controlar e diminuir os danos causados a população. (GOTTLIEB et al, 2018, 1387-1396)

As IST's representam um problema de saúde pública global, pois têm impactos significativos na saúde física, emocional, social e também podem causar uma série de complicações na saúde das pessoas, como infertilidade, câncer, danos aos órgãos reprodutivos e até mesmo a morte em casos graves. Além disso, essas infecções podem aumentar o risco de contrair ou transmitir outras infecções, como o HIV. O estigma e a discriminação associados às IST's representa desafios para o acesso aos serviços de saúde, para o bem-estar psicossocial dos afetados e também para o ensinamento sobre o tema. Portanto, o problema abordado por elas inclui tanto os aspectos médicos quanto os sociais, exigindo medidas preventivas, diagnóstico precoce e tratamento adequado (GOTTLIEB et al, 2018, p 1387-1396).

Tendo em vista o problema apresentado, foi desenvolvido um jogo e demonstrado em oficina, com participação de alunos, professores e funcionários de uma escola técnica estadual do interior do estado de SP, no qual, demonstrou na percepção dos autores, uma forma de aprendizado relevante para apoio na construção de conhecimento imersivo sobre as IST's.

2 OBJETIVOS

2.1 Objetivo geral

Construir e aplicar um jogo educativo sobre IST's pra estudantes de uma escola técnica de enfermagem.

2.2 Objetivos específicos

Proporcionar a interação e aprendizagem significativa entre os estudantes da área da enfermagem.

Estimular a compreensão das IST's de forma dinâmica.

3 METODOLOGIA

Trata-se de um relato de experiência referente a elaboração de um jogo educativo de saúde sobre IST's voltada à estudantes de um curso Técnico de Enfermagem do interior do Estado de São Paulo, no 2º semestre de 2023, com 4 (quatro) meses para estruturação e elaboração, desenvolvido por um grupo de alunas, como requisito para conclusão do componente curricular Desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso.

Inicialmente foi realizado pesquisas sobre diversas IST's, tema este motivado pela própria experiência das autoras, quando iniciaram o mesmo curso, onde perceberam certo grau de complexidade para absorção dos conteúdos relacionados ao tema, o que as desafiou a propor uma forma diferenciada de aprendizado neste assunto.

Após pesquisas, sobre tipos de metodologias, optou-se por utilização de jogos. Com a estratégia de jogos, as pesquisadoras elencaram dois tipos, cara a cara, quem sou eu. Após análise destes, o grupo de trabalho optou por: quem sou eu, um jogo originalmente produzido e comercializado por Estrela. Com a escolha do tipo de jogo,

as autoras produziram “quem sou eu IST’s” como protótipo inicial, que foi testado entre as mesmas e apresentado à professora orientadora. Após ajustes deste orientação o grupo de trabalho, utilizando os materiais cartas em papel cartão e plastificadas, acompanhadas com faixas em EVA e velcro, caixa de papelão para guardar o jogo, folhas sulfites para o interior da caixa, sendo assim confeccionado o modelo final com o total de 36 cartas.

Após conclusão da elaboração do jogo, foi realizado uma experimentação entre os estudantes de um curso técnico de enfermagem afim de verificar os pontos de melhoria e resultados.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

O jogo construído durante o componente curricular de planejamento de TCC, foi aplicado aos estudantes do curso técnico em enfermagem, em formato de experimentação em laboratório, onde foi possível identificar as potenciais fragilidades.

Durante a aplicação do jogo aos estudantes do curso técnico em enfermagem, foi possível observar que existe fragilidade e escassez de conhecimento prévio com relação as ISTs (Infecção Sexualmente Transmissíveis), pois muitas dessas infecções ainda são pouco conhecidas em nosso dia à dia. Diante disso foi possível constatar que esse jogo deve ser aplicado aos estudantes após um estudo prévio do conteúdo, para que esse seja utilizado como uma ferramenta de reforço e revisão. Quanto à interação dinâmica e compreensão do assunto, o grupo de trabalho considera que o resultado foi regular, sendo que, poderia ser mais produtivo caso a temática fosse estudada e fundamentada anteriormente.

Segundo os autores ANTUNES, et.al. (2020, p55), os jogos educativos podem ser utilizados para promover a transformação do ensino e a socialização do conhecimento. Os jogos podem melhorar a motivação, a cognição e a criatividade, melhorar o desenvolvimento social e promover a aprendizagem. Dada a necessidade de compreender aspectos relevantes para a saúde humana e desenvolver métodos interessantes para a educação básica

O uso da tecnologia na forma de jogos educativos como ferramenta de intervenção para estimular o autocuidado torna-se importante, pois facilita a comunicação entre

enfermeiro e indivíduo, bem como entre indivíduo e grupo, contribuindo para o desenvolvimento global e a dinâmica de todos os aspectos do processo cognitivo, domínios afetivo e motor, além de contribuir para a construção da autonomia, criticidade e criatividade nas informações envolvidas. SPAGNOL, (2015. P 5(2):1562-73)

5 CONCLUSÃO

A implementação de jogos didáticos vem se apresentando como uma ferramenta importante no processo de aprendizagem.

Na enfermagem, também é possível fazer uso dessa ferramenta, uma vez que a atividade de entretenimento pode proporcionar diversão e aprendizado as pessoas envolvidas.

O jogo didático “Quem eu sou IST’s” proporcionou ao aluno diferentes momentos de interação e troca de conhecimento significativo para sua vida acadêmica e profissional, alcançando seu objetivo principal de forma de ensinamento sobre o assunto abordado.

THE CONSTRUCTION AND APPLICATION OF A EDUCATIONAL GAME ABOUT SEXUALLY TRANSMITED INFECTIONS FOR STUDENTS FROM A NURSING TECHNICAL COURSE

Abstract: The sexually transmitted infections (STI's), have been a world health problem, theme this problem, it was developed a educational game about STI's, to provide interaction and acknowledge between students from a nursing technical course (curso técnico de enfermagem). This is an experience report between students and teachers in the creation and implementation of an educational game as a strategy in the construction of knowledge and stimulate the understanding of STI's in a dynamic way. After research and team discussions, the game created was based on the Star game "Who am I?", using this model, the authors produced "Who I am STI's" as an initial prototype that was tested among students and presented to nursing faculty. During the application of the game, it was possible to observe that there is fragility and scarcity of knowledge in relation to STIs. The use of the educational game can contribute to the development of students of the Nursing Technician course, facilitating learning and knowledge about STIs.

KEY WORDS: sexually transmitted infections, educational game, active learning.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Adriana Maria., et al. O jogo educação e saúde: uma proposta de mediação pedagógica no ensino de ciências. **Revista experiências em ensino de ciências**. Mato Grosso 2020. P 55. Disponível em: <https://fisica.ufmt.br/eenciojs/index.php/eenci/article/view/347> Acesso em: 04 de Março de 2024.

GOTTLIEB, Sami L., et al. The global burden of viral and bacterial sexually transmitted infections in 2016: a systematic analysis for the Global Burden of Disease Study. **The Lancet Infectious Diseases**. [?] 2018. P 1387-1396. Disponível em: <http://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0738081X23002547> Acesso em: 12 de Fevereiro de 2024.

SPAGNOL, Carla Aparecida., et al. O jogo como estratégia de promoção de qualidade de vida no trabalho no centro de material e esterilização. **Rev Enferm Centro Oeste Mineiro**. Minas Gerais 2015. P 5(2):1562-73. Disponível em: <http://www.seer.ufsj.edu.br/index.php/recom/article/view/1064>. Acesso em: 11 de Março de 2024.