

CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA “ PAULA SOUZA”

Etec PEDRO D’ARCADIA NETO

Curso Técnico em Enfermagem

**A CONSTRUÇÃO E A APLICAÇÃO DE UM JOGO EDUCATIVO DE TABULEIRO
SOBRE INFECÇÕES RELACIONADAS À ASSISTÊNCIA À SAÚDE PARA
ESTUDANTES DE UM CURSO TÉCNICO EM ENFERMAGEM**

SILVA, Barbara Vitoria¹

NOVAIS, Beatriz Marzinkoisk²

DOMINGUES, Gabrielle Victoria³

PASSARELO, Quézia Talita Felix Borges⁴

SANTOS, Claudinei Aparecido Prof. Orientador⁵

VALVERDE, Vanessa Ramos Lopes Prof. Orientador⁶

Resumo: O presente trabalho trata-se de um relato de experiência durante o período de formação de alunos de um curso Técnico de Enfermagem com o propósito de ofertar aprendizagem sobre Infecções relacionadas a assistência à saúde através da criação e implementação de um jogo educativo. O tema escolhido foi IRAS, infecções que são relacionadas a assistência à saúde, eventos adversos pela sua abrangência nos serviços de saúde, que pode ocorrer em qualquer ambiente hospitalar, ambulatorial, atenção primária e domiciliar e que é capaz de levar ao óbito. Durante as aulas de planejamento de trabalho de conclusão de curso foi criado um protótipo em sala de aula e após revisão o jogo educativo foi confeccionado e aplicado como meio de experimentação entre os alunos do curso Técnico de Enfermagem de uma escola do interior do Estado de São Paulo. Com

¹ Discente do Curso Técnico em Enfermagem, na Etec Pedro D’Arcádia Neto-
barbara.silva628@etec.sp.gov.br

² Discente do Curso Técnico em Enfermagem, na Etec Pedro D’Arcádia Neto-
beatriz.novais4@etec.sp.gov.br

³ Discente do Curso Técnico em Enfermagem, na Etec Pedro D’Arcádia Neto-
gabrielle.domingues3@etec.sp.gov.br

⁴ Discente do Curso Técnico em Enfermagem, na Etec Pedro D’Arcádia Neto-
quezia.borges@etec.sp.gov.br

⁵ Especialista em Enfermagem do trabalho Professor Orientador, na Etec Pedro D’Arcádia Neto-
claudinei.santos@etec.sp.gov.br

⁶ Mestre em Saúde e Envelhecimento Professora Orientadora, na Etec Pedro D’Arcádia Neto-
vanessa.lopes@etec.sp.gov.br

isso, os pesquisadores acreditam que esta metodologia ativa pode contribuir para uma aprendizagem significativa sobre a temática.

Palavras-chave: Jogos educativos; Infecções relacionadas a assistência à saúde; Aprendizagem ativa; Técnico em Enfermagem.

1 INTRODUÇÃO

A formação do técnico e auxiliar de enfermagem engloba a capacidade de um ser humano cuidar de outro, o que exige o desenvolvimento de competências e habilidades específicas no cenário de formação, a fim de favorecer uma atuação de qualidade e segurança na equipe multiprofissional, seja no âmbito individual ou coletivo, em diferentes complexidades (PADOVEZE, et al, 2017 p. 69).

O processo de aprendizagem ativa busca a iniciativa do aprendiz com autonomia, sendo que, os jogos educativos podem ser uma ferramenta de aprendizagem onde o discente torna-se protagonista no processo de ensino-aprendizagem, tendo em vista que possui regras e manuais, busca prender o jogador para ter interesses no assunto específico, é capaz de incentivar a imersão e auxiliar no aprendizado, não deixando de lado a diversão (KISHIMOTO, 1995 apud SILVA, 2023).

Uma temática importante na formação do técnico em enfermagem, que pode ser implementada com jogos educativos, são as infecções relacionadas a assistência à saúde (IRAS), acontecimentos divergentes que podem ocorrer em qualquer atendimento prestado no âmbito hospitalar, ambulatorial, atenção primária e domiciliar, capaz de afetar negativamente a segurança do paciente e o trabalho da equipe de saúde (VILLAR, et al, 2022, p.1). O impacto das IRAS é bem amplo pois gera maior tempo de internação, aumentando o risco de mortalidade, e o meio mais simples de controle é a higienização das mãos (OLIVEIRA, et al, 2022, p.1).

Diante desse problema, o presente trabalho visa apresentar a construção e a aplicação de um jogo educativo sobre as IRAS, voltado aos estudantes do curso Técnico em Enfermagem de uma escola técnica do interior do Estado de São Paulo.

2 OBJETIVOS

2.1 Objetivos Geral

Elaborar um jogo educativo para o aprendizado das IRAS, voltado aos alunos do curso técnico em Enfermagem.

2.2 Objetivos Específicos

Estimular o processo de aprendizagem ativa e dinâmica utilizando jogos educativos em saúde.

Proporcionar um momento de interação e aprendizado entre os estudantes do curso técnico em Enfermagem.

3 METODOLOGIA

O presente trabalho descreve um relato de experiência, na confecção de um jogo educativo em saúde sobre a IRAS, para os estudantes de um curso Técnico de Enfermagem, de uma escola técnica do interior do estado de São Paulo. O precursor deste trabalho foi proposto pelos pesquisadores, considerando a própria experiência de aprendizado, no início do mesmo curso, quando enfrentaram dificuldades para a assimilação do conteúdo e se sentiram desafiadas a propor uma forma mais intuitiva para o aprendizado deste tema.

Com esse desafio os pesquisadores escolheram criar um jogo semelhante ao de tabuleiro com a temática voltado a IRAS, foi utilizado cartolina, canetas, lápis e régua para o protótipo, após a avaliação do orientador o jogo oficial começou a ser confeccionado em uma tela de PVC e foi utilizado a impressora 3D para produzir os peões.

O jogo educativo, foi desenvolvido em um período de 4 meses, no 2º semestre de 2023, como requisito do componente curricular de Planejamento de Trabalho de Conclusão de Curso.

[Digite aqui]

Após a finalização houve a aplicação do jogo entre os estudantes do curso Técnico de Enfermagem proporcionando um momento de descontração e aprendizagem.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

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 potencialidades e fragilidades.

A construção do jogo foi produtiva e de grande relevância para o aprendizado, sendo que, o jogo apresentava como objetivo ser algo de fácil entendimento para o jogadores, de forma que entendam o tema e suas complexidades.

Durante a aplicação do jogo os discentes, expressaram a falta de conhecimento prévio do assunto, sendo assim, o grupo sentiu a necessidade de explicar sobre a temática, por isso, foi possível constatar que esse jogo deve ser voltado aos discentes que estudaram essa temática, a fim de reforçar o aprendizado e a importância do mesmo.

Entre as potencialidades que o grupo de trabalho identificou foi a utilização de uma metodologia dinâmica que o jogo proporcionou, de modo criativo, lúdico e de fácil compreensão. Os estudantes demonstraram interesse, engajamento e curiosidade sobre o tema durante a experimentação do jogo.

O aprendizado ativo, em relação aos métodos tradicionais, é eficaz por aumentar a compreensão dos alunos sobre conceitos difíceis de serem aprendidos (GUSC, 2017 apud MARQUES, p 720, 2017). Além de apresentar estratégias no estudo, este método é motivador e desafiador, pois oferta ao jogador meios de vencer o jogo através da compreensão da temática apresentada (PANOSSO et al, 2015, pg 1, volume 19).

5 CONCLUSÃO

Tendo em vista que os jogos educativos são instrumentos amplamente utilizados na educação, e de forte engajamento na interação e metodologia ativa, os autores buscam ofertar um momento de aprendizagem lúdica, mostrar que através de jogos é possível aprender se divertindo.

Os jogos educativos ofertados dentro da metodologia da área da saúde são capazes de transformar o conteúdo complexo em algo simples, materializando o assunto e transformando a perspectiva do aluno.

Os pesquisadores concluíram que o jogo educativo sobre IRAS proporcionou a interação, motivação e engajamento dos estudantes de enfermagem durante a experimentação do jogo, os alunos relataram sentir-se desafiados e entusiasmados a cada partida jogada, sendo assim, pode contribuir para despertar o interesse e entendimento dessa temática.

THE CONSTRUCTION AND APPLICATION OF AN EDUCATIONAL BOARD GAME ABOUT HEALTHCARE RELATED INFECTIONS FOR STUDENTS OF A NURSING TECHNICAL COURSE

Abstract: This work is an experience report during the training period of students on a Nursing Technician course with the purpose of offering learning about Infections related to healthcare through the creation and implementation of an educational game. The theme chosen was HAIs, infections that are related to health care, adverse events due to their scope in health services, which can occur in any hospital, outpatient, primary care and home environment and which are capable of leading to death. During the course completion work planning classes, a prototype was created in the classroom and after review, the educational game was created and applied as a means of experimentation among students of the Nursing Technician course at a school in the interior of the State of São Paulo. Paul. Therefore, the researchers

believe that this active methodology can contribute to significant learning on the topic.

Keywords: Educational games; Healthcare-related infections; Active learning; Nursing Technician.

REFERÊNCIAS

GUSC, J.; VAN VEEN-DIRKS, P. Accounting for sustainability: an active learning assignment. **International Journal of Sustainability in Higher Education**, v.18, n.3, p.329-340,2017. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/314244768_Accounting_for_sustainability_an_active_learning_assignment . Acesso em 22 De abril De 2024.

KISHIMOTO, Tizuko. **O jogo é a educação**. São Paulo, Volume 6, nº2, pg 46 e 47

MARQUES, Humberto et al, Inovação no ensino: uma revisão sistemática das metodologias ativas de ensino-aprendizagem, **AVALIAÇÃO**, CAMPINAS; Sorocaba, SP, v.26, n. 03, p 720 a 721, nov 2021. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/aval/a/C9khps4n4BnGj6ZWkZvBk9z/?format=pdf> Acesso em 22 de abril de 2024.

OLIVEIRA, Renato et al, Infecções relacionadas à assistência à saúde no Brasil: precisamos de mais do que colaboração. **REV BRAS TER INTENSIVA**, 2022;34(3):313-315. Campina Grande. Disponível em: https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://www.gov.br/ebserh/pt-br/hospitais-universitarios/regiao-nordeste/huac-ufcg/aceso-a-informacao/boletim-de-servico/pops/2022/pgr-ccih-001_programa_de_prevencao_e_controle_de_infeccao_relacionada_a_assistencia_a_saude_iras.pdf&ved=2ahUKEwip3lud5lqGAXUfGbkGHTjSBZkQFnoECBgQAQ&usq=AOvVaw3a9xueXIBZ770lbydX-ZlO . Acesso em 18 de março de 2024.

PADOVEZE, Maria et al, Infecções relacionadas à assistência à saúde: Desafios para a saúde pública no Brasil . **REV SAÚDE PÚBLICA** 2014;48(6):995-1001 São Paulo. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rsp/a/kGg6bpmc9rgkSd7QjWc46cd/abstract/?lang=pt> . Acesso em 26 de fevereiro de 2024.

PANOSSO, Mariana et al, Características atribuídas a jogos educativos: uma interpretação Analítico-Comportamental. **REVISTA QUADRIMESTRAL DA ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE PSICOLOGIA ESCOLAR E EDUCACIONAL**, SP. Volume 19, número 2, Maio/Agosto de 2015: 233-241. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pee/a/SBRZ3rbWkWMkbwHtYGMBKqk/#:~:text=British%20Journal%20of%20Educational%20Technology38.de%20aprendizagem%20formal%20ou%20informal> . Acesso em 26 de Fevereiro de 2024.

SILVA, Cleberson etc al, Estudo bibliográfico sobre conceito de jogo, cultura lúdica e abordagem de pesquisa em um periódico científico de Ensino de Química. **CIÊNCIA & EDUCAÇÃO**, BAURU, v. 29, e23003, 2023. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ciedu/a/LcPwydsLBmgQmV8zm5vW9Fg/> . Acesso em 26 de Fevereiro de 2024.

VILLAR, Karina. **PROGRAMA DE PREVENÇÃO DA COMISSÃO DE CONTROLE DE INFECÇÃO RELACIONADA À ASSISTÊNCIA À SAÚDE (IRAS)**: Universidade Federal Campina Grande Hospital Universitário Alcides Carneiro. Campina Grande: PGR. CCIRAS.001, 2022.