

Trabalho apresentado no 17º CBCENF

Título: ENSINANDO BIOÉTICA ATRAVÉS DA LUDICIDADE: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Relatoria: EVELYNE TEIXEIRA DE SOUZA RIBEIRO

BRUNA REGINA PINHEIRO DE PAIVA

Autores: IONNE ELVIRA SOUZA DA SILVA

CAMILA PAÏLA TEIXEIRA DE SOUZA

MARIA DE NAZARÉ ALVES DE LIMA

Modalidade: Pôster

Área: Ética e legislação em enfermagem

Tipo: Relato de experiência

Resumo:

Introdução: o relato descreve a experiência de acadêmicas de enfermagem durante a apresentação de um trabalho universitário desenvolvido como requisito de avaliação da atividade curricular: Ética e Exercício de Enfermagem, a qual compõe a diretriz curricular do curso de graduação em Enfermagem da Universidade Federal do Pará. Com base em vivências infantis foi elaborado o Jogo da Bioética, envolvendo sorte e conhecimento, consiste em um jogo de perguntas e respostas com o objetivo de consolidar os conceitos da bioética e colocar os estudantes a resolverem situações imaginando estar em seu futuro local de trabalho. Objetivo: descrever a dinâmica realizada com a finalidade de promover o ensinamento sobre a bioética e seus princípios. Metodologia: O jogo foi aplicado em uma turma de acadêmicos do 3º semestre de enfermagem da Faculdade de Enfermagem da Universidade Federal do Pará. Primeiramente, foi elaborada uma aula expositiva onde foram abordados pontos como: a bioética na atualidade, a sua relação com o profissional de saúde, os seus princípios (autonomia, justiça, beneficência e não maleficência). No segundo momento foi oferecido o jogo preparado em forma de trilha possuindo regras e obstáculos, onde cada resposta correta garantia a continuidade no tabuleiro e cada erro um empecilho a mais proporcionando assim uma maior dificuldade para a conclusão da rota. A turma foi dividida em quatro grupos e cada aliança teve um representante que comandava as jogadas. A brincadeira teve como objetivo fixar o assunto abordado de maneira descontraída, saindo do tradicional e buscando resultados favoráveis quanto ao aprendizado. Resultados: a experiência foi única e satisfatória, pois se percebeu o quanto foi excitante as soluções de caso e os participantes permaneceram atentos às explicações do material, interagindo com as regras do jogo e respondendo as perguntas com atenção, preocupados em colocar o ensinamento adquirido em exercício. Os jogos são táticas que proporcionam uma aprendizagem por meio de atividades práticas, são essenciais e é nelas que ocorrem as experiências reflexivas e, a partir deste processo, que produz-se o conhecimento. Conclusão: o recurso dinâmico garantiu resultados eficazes, apesar de exigir planejamento e cuidado na execução, é através do lúdico que se desenvolvem atividades que sejam divertidas e que, sobretudo ajudam a discernir valores éticos e morais, formando cidadãos conscientes dos seus deveres e de suas responsabilidades.