Trabalho apresentado no 19º CBCENF

Título: ELETROCARDIOGAME: DESENVOLVIMETO DE JOGO EDUCATIVO PARA AUXILIAR NO ENSINO APRENDIZADO DO ELETROCARDIOGRAMA

Relatoria: ACÁSSIO FERREIRA DE HOLANDA

Autores: Mariana da Silva Campos
Richelle Magalhães de Castro Peixoto
José Renato Paulino de Sales
Monaliza Ribeiro Mariano

Modalidade: Comunicação coordenada

Área: Inovação, Tecnologia e Cuidado

Tipo: Relato de experiência

Resumo:

INTRODUÇÃO: O eletrocardiograma é um exame que permite a avaliação da atividade elétrica cardíaca e da sua condução registrada em gráficos. O enfermeiro deve está capacitado para realizar e compreender esse exame. OBJETIVO: Descrever a construção de um jogo educativo sobre a técnica do eletrocardiograma. METODOLOGIA: Trata-se de um estudo de desenvolvimento metodológico para construção de um jogo educativo, elaborado entre os meses de janeiro a agosto de 2015, por estudantes do curso de enfermagem de um centro universitário de Fortaleza. RESULTADOS: O jogo educativo denominado eletrocardiogame, trata-se de um jogo da memória composto por 28 cartas e instruções. Este pode ser jogado individualmente ou até três pessoas. O jogo consiste em peças ilustrativas que descrevem as 12 derivações que contém no eletrocardiograma. Para jogar, é importante que cada participante tenha noção de anatomia, exame físico do aparelho circulatório e cardíaco e também de como realizar a técnica do eletrocardiograma. As cartas são colocadas viradas para baixo, logo são embaralhadas, retira-se uma carta e depois o participante terá que encontrar a carta correspondente para formar o par que poderá ser uma derivação, o local de posicionamento do eletrodo, os tipos de derivação ou vice versa. Dessa forma, o objetivo maior desse jogo é fazer com que o aluno venha aprender a técnica do eletrocardiograma de uma forma simples e lúdica. CONCLUSÃO: O eletrocardiogame poderá ser utilizado a fim de facilitar a compreensão da teoria e prática dos alunos associada à aula ministrada pelo professor em sala. Entretanto, ele por si só, não se caracteriza como instrumento responsável pela qualificação dos alunos. Espera-se com a utilização do jogo maior interesse dos alunos no aprendizado, e um de apoio para prática profissional.