

Trabalho apresentado no 19º CBCENF

Título: JOGO DE TABULEIRO COMO METODOLOGIA DE ENSINO SOBRE O SISTEMA ÚNICO DE SAÚDE: RELATO DE EXPERIÊNCIA

Relatoria: RAYSSA BASILIO DOS SANTOS ARANTES

Autores:

Modalidade: Pôster

Área: Educação, Gestão e Política

Tipo: Relato de experiência

Resumo:

Introdução: Os jogos educativos se constituem em uma excelente ferramenta do processo ensino-aprendizagem, pois além de favorecer a apreensão do conteúdo, aproxima os estudantes envolvidos, estimula a descoberta e motiva a discussão produtiva. Objetivo: descrever a vivência na utilização de um jogo de tabuleiro como metodologia de ensino e aprendizagem sobre o Sistema Único de Saúde. Metodologia: Estudo descritivo, do tipo relato de experiência, a respeito da utilização de um jogo de tabuleiro junto aos discentes de Enfermagem da disciplina Prática Gerencial em Saúde Coletiva. A aplicação do jogo deu-se com 28 discentes, no mês de agosto de 2016. O material construído foi um jogo de tabuleiro chamado "Conhecendo o SUS". Após o término da atividade o grupo de discentes respondeu um questionário de avaliação contendo cinco perguntas objetivas com uma escala de satisfação (Muito insatisfeito, Insatisfeito, Satisfeito, Muito Satisfeito) e duas perguntas abertas para ser relato resumidamente o ponto positivo e negativo da atividade. Resultados: A atividade desenvolvida foi proveitosa e atingiu o objetivo de discussão do assunto de forma interativa e relacional. Quanto a satisfação dos discentes sobre o método de ensino/aprendizagem utilizado para apreender os conhecimentos em relação às legislações do SUS, 71,4% consideraram muito satisfeitos. Sobre o material didático solicitado para leitura prévia para realizar a atividade, 53,6% satisfeito. Em relação ao desenvolvimento do raciocínio lógico e aprendizagem com a atividade, 53,6% satisfeito. Quanto à atividade ser realizada em equipe, 60,7% muito satisfeito. Sobre os recursos utilizados (fichas, tabuleiros), 50% muito satisfeito. Quanto aos pontos positivos foram relatados: aprendizagem, interação entre colegas e professor, postura do docente, participação em grupo, didático, trabalho em equipe, dinâmico, fácil de memorização. Em relação aos pontos negativos 42,8% dos discentes responderem que não houve pontos negativos, dos que responderam o que mais sobressaiu foi à questão do barulho das equipes, euforia, não ganhar o jogo. Conclusão: Percebe-se a satisfação dos discentes na implementação de metodologias ativas. Referência: OLIVEIRA, J.S et al. Corrida contra as ISTS/AIDS: o jogo como ferramenta de ensino. Revista Saúde. Com, v. 10, n. 4, p.315-321, 2014.