Trabalho apresentado no 24º CBCENF

Título: RELATO DE EXPERIÊNCIA: A CONSTRUÇÃO DE JOGOS ONLINE PARA O ENSINO DE PRÁTICAS BÁSICAS EM ENFERMAGEM

Relatoria: Sara Quézia Fonseca Ferreira

Autores: Camila Emanuelle Silva de Araujo
Amanda Guilhermino Aragão
Daniele Costa de Assis
Eveline Pinheiro Beserra

Modalidade: Pôster

Área: Tecnologias e comunicação na formação de enfermagem

Tipo: Relato de experiência

Resumo:

INTRODUÇÃO: O uso de jogos como forma educativa é uma prática comum no ensino no período escolar, porém esta pode ser aplicada e adaptada dependendo do período acadêmico que o aluno esteja. Em 2021, na monitoria de uma disciplina do curso de Enfermagem, houve a introdução dessa ferramenta como forma de fixar os conteúdos ministrados em sala de aula, de maneira lúdica e acessível aos alunos. OBJETIVOS: Relatar a experiência de acadêmicos de enfermagem na construção de jogos para o ensino em enfermagem de procedimentos básicos. METODOLOGIA: Estudo do tipo relato de experiência sobre a perspectiva de acadêmicos de enfermagem na construção de jogos para o ensino de procedimentos básicos na monitoria de uma disciplina da graduação de enfermagem ofertada por uma universidade pública de Fortaleza. Os jogos foram construídos e disponibilizados de forma online através da plataforma “Wordwall”. O público-alvo era composto por estudantes de graduação em enfermagem que cursavam o quarto semestre. RESULTADOS: Para a elaboração dos jogos diversos aspectos foram considerados, como: conteúdos, público-alvo, layout e objetivos educacionais. A confecção dos jogos foi a partir do conteúdo programático da disciplina, incluindo jogos relativos ao passo-a-passo de procedimentos e reunião de materiais. Os jogos foram a respeito de: Banho no leito, higiene oral, higiene do couro cabeludo, higiene íntima, sondagem nasogástrica, sondagem nasoentérica, aspiração endotraqueal, administração de medicamentos, diluição de medicamentos, realização de curativos, sondagem de alívio, sondagem de demora e oxigenoterapia. A plataforma utilizada oferecia como modelo para a criação dos jogos as seguintes opções : Combinação de pares, questionários com múltiplas escolhas, palavras cruzadas, anagramas, diagrama marcado, perseguição do labirinto e classificação de grupos. Os jogos tinham durações diferentes, eram acompanhados por músicas e no final o discente tinha a possibilidade de reconhecer seus erros e acertos. CONCLUSÃO: Diante disso, manter a atenção do aluno durante a aula é um desafio iminente, portanto é necessário aliar metodologias ativas no processo de ensino-aprendizagem durante a graduação de enfermagem, tendo em vista que elas permitem o estímulo de habilidades cognitivas e socioemocionais, importantes na caminhada acadêmica, promovendo ao aluno uma maior interação com professor, e aumento da fixação do conteúdo em sala de aula.