

Trabalho apresentado no 25º CBCENF

Título: USO DE GAMES COMO METODOLOGIA DE ENSINO: DUELO 60'S
Relatoria: Felipe Santos Marques
Autores:
Modalidade: Pôster
Área: Formação, Educação e Gestão em Enfermagem
Tipo: Relato de experiência

Resumo:

O envelhecimento é um fator natural, progressivo e indeterminado, que resulta em alterações anatômicas e fisiológicas, resultando em alterações no organismo do indivíduo, deixando-o mais frágil e sujeito a doenças. Nesse contexto, para prestar uma assistência que atenda às reais necessidades desses pacientes, é necessário que profissionais e estudantes de enfermagem identifiquem e compreendam as características que acompanham o processo de envelhecimento. Assim, trabalhar essa temática por meio de novas metodologias de aprendizagem, como os jogos educativos, facilitam esse processo. Este trabalho tem como objetivo relatar a experiência sobre o desenvolvimento de um jogo educativo sobre o envelhecimento. É um relato de experiência para descrever a elaboração de um jogo denominado "Duelo 60's" sobre o envelhecimento com o foco em futuramente ser aplicado em discentes dos cursos de graduação dos cursos de graduação na área de ciências biológicas e da saúde. Foi realizada uma revisão de literatura sobre as temáticas idoso e envelhecimento. Após pesquisas em bases de dados digitais, o tema central do jogo foi o de agravos durante o envelhecimento. O jogo foi desenvolvido utilizando cartas ilustradas, com layout e design de fácil visualização, linguagem clara, objetiva e baseado na literatura científica. A jogatina é competitiva, no qual cada jogador escolhe um dos personagens idosos disponíveis e luta contra um "monstro", que é retratado por situações cotidianas de risco ou fisiológicas vivenciadas por essa população. Existem 10 tipos de personagens idosos com diferentes personalidades e com as alterações fisiológicas mais comuns no processo de envelhecimento. Para auxiliar o personagem em combate, ele pode utilizar cartas acessórias que engrandecem seu personagem. Um exemplo é usar um cartão acessório de imunização para combater o monstro da gripe ou um cartão sapato antiderrapante para combater o tapete que leva o idoso a cair. Entre os monstros, destacamos alguns como diabetes mellitus, gripe e tropeço no tapete. A cada luta vencida, o jogador recebe pontos, vencendo aquela com maior pontuação. Os aspectos abordados no conteúdo das cartas do jogo visam trabalhar ações de promoção e prevenção de agravos à saúde. O jogo permite compreender o cotidiano do idoso, bem como as alterações fisiológicas do envelhecimento, as comorbidades e as dificuldades enfrentadas por esse grupo de pessoas.