

Trabalho apresentado no 26º CBCENF

Título: JOGO DE TABULEIRO COMO PROPOSTA DE ENSINO E APRENDIZAGEM SOBRE ATENÇÃO PRIMÁRIA À SAÚDE: RELATO DE EXPERIÊNCIA

Relatoria: MÁRCIO CRISTIANO DE MELO

Autores: Elizabeth Regina de Melo Cabral
Naila Albertina de Oliveira

Modalidade: Comunicação coordenada

Área: Eixo 1: Assistência, gestão, ensino e pesquisa em Enfermagem

Tipo: Relato de experiência

Resumo:

O módulo de Atenção Primária à Saúde (APS) II da Faculdade de Medicina São Leopoldo Mandic de Araras objetiva a introdução do discente ao conhecimento de epidemiologia e seus indicadores de morbimortalidade e vigilâncias em saúde, bem como propostas educacionais com metodologias ativas e inovadoras. Na área de formação em saúde, metodologias ativas têm sido reproduzidas na prática dos educadores, o que produziria uma contradição das reais necessidades assistenciais vivenciadas no sistema de saúde. O objetivo deste relato é descrever sobre a criação, elaboração e aplicação de um jogo de tabuleiro em tamanho real denominado “Diversão também é conhecimento”, condizente ao segundo semestre do curso de medicina. O desenvolvimento do jogo visou sua aplicabilidade no contexto de sala de aula, proporcionando um momento de trocas entre os alunos, onde quem sabe vai longe e chega primeiro, quem não sabe acaba aprendendo, é tudo uma questão de informação, integrando o conteúdo abordado em sala de aula com elementos lúdicos, a fim de contribuir para uma postura mais autônoma e relacional na troca de conhecimentos entre estudantes e professores. No processo de desenvolvimento do jogo, priorizou-se a elaboração de perguntas de múltiplas escolhas, como forma de estimular a reflexão e o debate entre os participantes. Além disso, como todo jogo, o aspecto recreativo foi priorizado e aparece na dinâmica da aula. Para as questões, foram estabelecidos os conteúdos básicos a serem abarcados pelo jogo, que deveriam incluir os aspectos gerais de indicadores de saúde e as vigilâncias em saúde. A metodologia de avaliação da dinâmica educacional envolveu a definição precisa dos objetivos pedagógicos visados pela atividade, abrangendo a aquisição de conhecimentos específicos na área médica, o desenvolvimento de competências relacionadas à solução de problemas, ao trabalho colaborativo e à tomada de decisão em condições de estresse. A mensuração da participação e do engajamento discente foi realizada por meio da observação do interesse demonstrado no que se refere ao desenvolvimento de competências interpessoais, incluindo raciocínio crítico e a habilidade de aplicar teoria em contextos práticos simulados pelo jogo. A integração da teoria à prática permitiu que os estudantes aplicassem conceitos teóricos de maneira prática, aspecto de extrema importância em contextos educacionais voltados para o campo da medicina, no qual a aplicabilidade do conhecimento assume um papel central.