

Trabalho apresentado no 26º CBCENF

Título: CINCO PARA UM: UM JOGO EDUCATIVO SOBRE A SAÚDE DO ADULTO E IDOSO
Relatoria: Gabrielle Stella Picanço
Thaina Santos Buss
Autores: Vanessa Bertoglio Comassetto Antunes de Oliveira
Rafaela Gessner Lourenço
Modalidade: Pôster
Área: Eixo 1: Assistência, gestão, ensino e pesquisa em Enfermagem
Tipo: Relato de experiência
Resumo:

Introdução: As metodologias ativas ganharam força nos últimos anos e são importantes ferramentas pedagógicas. Na graduação em Enfermagem os jogos podem ser usados para facilitar o processo de aprendizagem e complementar o conteúdo ministrado em sala de aula. Além disso, permite aos seus elaboradores o desenvolvimento de habilidades criativas e de comunicação. Objetivo: Relatar a experiência de estudantes de graduação em Enfermagem na criação de um jogo educativo. Metodologia: Estudo descritivo, do tipo relato de experiência, elaborado a partir da construção de um jogo de tabuleiro sobre conteúdos relacionados à saúde do adulto e do idoso. Resultados: O jogo consiste em um manual, um tabuleiro, dois dados, 50 cartas com perguntas objetivas, 12 cartas com desafios práticos, 12 cartas com punições, 12 cartas com recompensas, dez cartas de trocas entre as equipes, além dos crachás que identificam todos os participantes e suas respectivas equipes. O jogo permite a participação de cinco equipes, compostas por um número ilimitado de participantes, o que possibilita a participação de uma turma completa de estudantes. O tempo de duração de uma partida do jogo não é definido, podendo acontecer até que se esgotem as perguntas e desafios práticos. Os temas abordados são oncologia, centro cirúrgico, urgência e emergência, doenças crônicas e gerontologia. O tabuleiro foi planejado para ser atrativo, prático e estratégico, exigindo que as equipes contem tanto com conhecimento quanto com a sorte. A equipe vencedora é a que alcança maior pontuação, garantida com o acerto das questões e realizações das habilidades práticas corretamente. As perguntas objetivas e os desafios práticos foram elaboradas pelos discentes e corrigidas por docentes que ministram uma disciplina de Saúde do Adulto e Idoso de uma universidade pública do sul do Brasil no segundo semestre de 2023. O recurso educacional já foi aplicado com aproximadamente 90 discentes de graduação em Enfermagem. Conclusão: A experiência com a criação do jogo favoreceu a retomada de assuntos centrais abordados na disciplina, permitindo que o processo de ensino-aprendizagem se tornasse lúdico, ativo, dinâmico e interativo. O desenvolvimento do jogo foi uma experiência enriquecedora, integrando teoria e prática de forma recreativa, promovendo um trabalho em equipe estimulante e cooperativo. Por fim, tanto a criação quanto a implementação do jogo indicam que este é um método eficaz para potencializar o aprendizado.