

Ciência Atual

Revista Científica
Multidisciplinar das
Faculdades São José

2019

Volume 13 | Nº1



FACULDADES
SÃO JOSÉ

ISSN 2317-1499

A UTILIZAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIAS DE APRENDIZAGEM AOS ALUNOS DE GRADUAÇÃO EM ENFERMAGEM DA DISCIPLINA SAE III

Nursing in Palliative Care: a look at professionals

Tânia Catarina Sobral Soares

Mestre em Enfermagem pela UNIRIO.
Especialista em Oncologia pela UFG
Docente da Graduação em Enfermagem das Faculdades São José
E-mail: tcssmel@hotmail.com

Rafaela de Oliveira Lopes da Silva

Mestre em Enfermagem
Docente em Enfermagem das Faculdades São José

Luciane Alves Vercillo

Mestre em Educação
Docente em Enfermagem das Faculdades São José

Sandra Maria Leal Oliveira

Especialista em Oncologia.
Docente da Graduação em Enfermagem das Faculdades São José

Julio Cesar Natale

Mestre em Educação
Docente da Graduação em Enfermagem das Faculdades São José

RESUMO

A formação dos profissionais da saúde foi historicamente influenciada pela utilização de metodologias assistencialistas. A gamificação tornou-se um recurso na educação de forma engajar as pessoas a atingirem os objetivos do ensino-aprendizagem. Relatar a experiência enquanto docente da disciplina de Sistematização da Assistência de Enfermagem (SAE III) para graduandos de enfermagem do 6º período da Faculdade São José, utilizando a gamificação como metodologia de ensino-aprendizagem. Relatar essa experiência só mostra o quanto o uso das metodologias ativas tem aguçado o saber e o quanto elas têm transformado e preparado o estudante para a vida prática, dessa forma novos estudos estão em construção com publicações em breve.

Palavra Chaves: educação; aprendizagem; conhecimento

ABSTRACT

The training of health professionals has historically been influenced by the use of assistentialist methodologies. Gambling has become a resource in education in order to engage people to achieve teaching-learning goals. To report the experience as a teacher of the discipline of Nursing Assistance Systematization (SAE III) for nursing undergraduates from the 6th period of São José College, using gamification as teaching-learning methodology. Reporting this experience only shows how much the use of active methodologies has sharpened the knowledge and how much they have transformed and prepared the student for practical life, so new studies are under construction with publications coming soon.

Keywords: Education; learning; Knowledge

INTRODUÇÃO

De acordo com Resolução MS/CNS 287, com vistas à adequação ao SUS, o ensino deve ser direcionado às competências e habilidades definidas para o profissional da saúde, com o projeto pedagógico baseado no perfil profissional e nas competências e habilidades desejadas, originando os conteúdos curriculares necessários. (cofen,2015). A formação dos profissionais da saúde foi historicamente influenciada pela utilização de metodologias assistencialistas, com foco em abordagens conservadoras, fragmentadas e reducionistas, nas quais se privilegiam o saber curativista em detrimento das práticas proativas voltadas para a proteção e promoção da saúde. (Gonzalez,2015). Assim, as metodologias ativas privilegiam a problematização por meio da qual o indivíduo é estimulado a pensar, refletir, criar, indagar-se e ressignificar continuamente suas descobertas. (Cruz,2017).

O ensino da enfermagem tem sofrido transformações nos últimos tempos onde se evidenciam mudanças metodológicas, cujo desafio do docente é buscar métodos de ensino e aprendizagem, visando buscar a problematização teoria e prática, como estratégia de ensino-aprendizagem. (Santos, 2017).

“A educação também é um mecanismo poderoso de articulação das relações entre saber, conhecimento e tecnologias. Desde pequena, a criança é educada em um determinado meio cultural familiar, onde adquire conhecimentos, hábitos, habilidades, moral e valores que definem a sua identidade cultural”. (Silva et al.,2016).

Contudo, precisamos fazer uso das metodologias ativas, sem nos afastarmos do ensino tradicional:

“Independente dos modos de mediação o professor precisa ter em mente que o lúdico deve ser encarado com muita seriedade, ou seja, o professor que irá utilizar o lúdico em suas aulas deve saber planejar, organizar o ambiente e os materiais e ter consciência da funcionalidade motivadora do lúdico e sua contribuição no desenvolvimento de seus alunos. O professor não deve utilizar o lúdico para preencher o tempo livre após uma explicação ou avaliação e sim utilizá-lo como fim pedagógico”. (Beckenkamp, 2013).

“Para o educador humanista ou o revolucionário autêntico, a incidência da ação é a realidade a ser transformada por eles com os outros homens e não estes”. (Freire, 2015).

O canal de comunicação é aquele que cuja codificação pode ser simples e composta. Na forma simples ela pode utilizar os canais visuais, tátil, auditivos e gráficos. Na forma composta ela utiliza todos esses recursos em um só de forma simultânea. Dessa forma as apresentações de forma lúdica trazem uma reflexão maior aos discentes e afasta do docente da educação “bancária” aquela que somente o educador tem o conhecimento e a propaga. (Freire,2015).

O uso das atividades lúdicas em forma de jogos/gamificação potencializa a afetividade, a racionalidade e o processo de produção de conhecimento. (Good,2018).

A gamificação tornou-se um recurso na educação de forma engajar as pessoas a atingirem os objetivos do ensino-aprendizagem. Ela tem despertado interesse e participação no desenvolvimento da criatividade, autonomia e promoção do diálogo. (Macedo,2017).

Para utilização da gamificação não é necessário o uso de jogos prontos, internet e outras tecnologias, encontrar recursos e construir estruturas são possibilidades a serem exploradas pelo educador. (Lorenzoni, 2016).

Na educação a gamificação torna as aulas mais atraentes, produtivas e contextualizadas de forma a manter os estudantes mais participativos e tomadores de decisões, usando recursos próprios através de smartphones, internet própria ou os recursos disponíveis para resolução de situações- problemas. (Lorenzoni,2016).

Para alcançar as metas das Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN), as instituições de ensino devem buscar, por meio de seus currículos qualificar os novos enfermeiros e torna-los capazes, contudo é necessário que seja introduzido o modelo metodologias ativas. (Alarcon,2018).

Diante das considerações, o objetivo deste estudo é relatar a experiência da utilização da gamificação como estratégias para direcionar competências e habilidades aos alunos de graduação em enfermagem de Sistematização da Assistência de Enfermagem (SAE III).

METODOLOGIA DO ESTUDO

Relatar a experiência enquanto docente da disciplina de Sistematização da Assistência de Enfermagem (SAE III) para graduandos de enfermagem do 6º período da Faculdade São José, utilizando a gamificação como metodologia de ensino-aprendizagem. De forma otimizar o tempo e exercer a interação da turma, surgiu a necessidade de mesclar o tradicional e as metodologias ativas. Tivemos algumas aulas em slides depois resolvi que os alunos apresentariam seminários da parte teórica enquanto isso eu poderia otimizar o tempo com a parte prática, visto que já tínhamos debatido a parte teórica. De forma a fazê-los solidificarem o conteúdo teórico/prático, pensei na gamificação como estratégia de aprendizagem.

Os sujeitos e local de pesquisa

A turma era composta por 60 alunos da graduação de enfermagem do 6º período 2018.2, com aulas às segundas feiras de 20 as 22h. A disciplina SAE III, visa despertar no aluno a investigação de sinais e sintomas de forma que o método das ações se suceda após o exame físico. Nossos encontros são presenciais compondo 90 % de atividades práticas com utilização do laboratório de enfermagem, cujo espaço é composto de materiais, insumos e manequins para prática de enfermagem.

Nesse espaço o aluno já se aproxima do ambiente real hospitalar, onde sua permanência só será permitida aqueles que estiverem devidamente uniformizados de branco, jaleco, sapatos fechados com meia, sem adornos e cabelos presos. Toda prática simulada é estimulada que o mesmo pense e repense suas ações através de cada passo avançado, começando pela lavagem das mãos e comunicação com paciente e familiar. Ao final das aulas ainda é possível contar com ajuda de alguns alunos para arrumação e guarda do material, essa atitude espontânea demonstra empenho para o trabalho em equipe e preocupação com o outro. Também é possível perceber nas falas desses alunos o desejo em permanecer por mais tempo nesse ambiente que os torna ávidos em querer aprender fazendo.

A gamificação

Para construção segui algumas etapas para realização da gamificação:

1ª etapa: era dado um tema a turma e solicitado que estudassem para próxima aula;

2ª etapa: na próxima era realizado a gamificação com o tema escolhido do estudo.

Construindo a gamificação: escolhi por realizar “raspadinhas”, que poderia ser de formas variadas, poderíamos ter utilizado algumas tecnologias digitais o que nos demandaria de uma rede de internet no laboratório, além de outras formas existentes como jogos de dados, jogo de tabuleiro, trilha entre outros que permitem a criação entre docentes e discentes, porém confronta na questão tempo. A maioria dos estudantes trabalham durante o dia e não dispõem de tempo para participarem da confecção dessas atividades, visto terem tarefas de outras disciplinas.

Confeccionado as “raspadinhas”:

Material:

Papel ofício, pincel fino, tinta guache preta, caneta, régua e fita larga adesiva transparente.
Confeccionando:

1º - Escreve-se a pergunta no papel, em seguida a resposta.

2º - Em cima da resposta passa-se a fita adesiva transparente larga, pode usar a imaginação, eu optei por deixar de forma circular com ajuda de uma régua para medir a circunferência.

3º - Pintar com a tinta guache e o pincel em cima da fita adesiva transparente, deixar secar.

4º - Quando estiver seca pode-se raspar utilizando uma moeda, tampa de caneta ou outros recursos que retirem a tinta de cima da fita adesiva transparente.

Dada a largada

Para iniciar a gamificação utilizando o método raspadinhas, primeiro introduz-se um problema, depois oferta-se as raspadinhas aqueles que querem participar ativamente com suas respostas. O aluno que manifesta-se em participar realiza a resposta e depois confronta com a resposta correta encontrada na raspadinha.

Vantagem

O recurso é simples e sustentável podemos utilizar papéis cujo verso não tenha escrita, podemos dar uma nova versão aos papéis que virarão rascunhos. Não precisamos dispor de tecnologias digitais, a forma artesanal atrai os estudantes que de forma distraída são seduzidos pelo jogo simples e que os obriga a estudar para terem participação efetivas nas respostas, com direito a contar como bônus em forma de pontuação. Poder variar as abordagens das situações-problemas para diversas turmas da mesma disciplina. Nessa forma o aluno também aprende a pensar e ter raciocínio crítico-reflexivo em cima das situações-problemas.

Desvantagem

Ter que confeccionar os mesmos temas abordados para outras turmas. Ter tempo para confeccionar as raspadinhas, visto que se a secagem não for adequada podemos comprometer a qualidade da confecção, logo essa dispõe de tempo disponível do professor para confecção das mesmas.

A experiência

Essa maneira lúdica, tornou nossas aulas mais interativas, despertando nos alunos o interesse pelas temáticas em questão, eles tornaram-se aliados a ajudarem uns aos outros nas dúvidas e passaram a trazerem dúvidas e casos para discussões em sala.

A medida que, foram esgotando-se as raspadinhas confeccionadas, fui elaborando cartões que os apelidei docilmente de “oráculos”. Estes ficavam disponibilizados em uma caixa de sapato, onde a cada pergunta realizada o aluno tinha que encontrar suas respostas em um dos “oráculos”. Outra alternativa também foi criar novos “oráculos” tipo jogo da memória. A cada pergunta lançada dois alunos precisavam dispor de “oráculos” que complementavam-se entre si.

CONCLUSÃO

A decisão por relatar a experiência com gamificação é para que outros docentes empoderem - se do uso das metodologias ativas e apropriem-se de suas diversidades e que essas são grandes aliadas para tornar os estudantes mais reflexivos e questionadores.

Esse método de maneira simples e barata, também pode ser empregado aos estudantes de pós-graduação lato-senso ou strictu-senso. A chance de sair do método tradicional é empregando as diversas modalidades das metodologias ativas.

Contudo é possível tornar uma aula com temas complexos e sem recursos de forma criativa e com mobilização criativa de processos inovadores. Essa ideia também pode ser posta em prática pelos discentes na atuação em campo prático com usuário e familiares.

Em alguns estágios e ensinos clínicos eles precisam realizar Educação em Saúde ao usuário e familiar, essa é uma maneira de tornar os temas mais atrativos e envolventes levando o conhecimento ao meio acadêmico e a sociedade.

Relatar essa experiência só mostra o quanto o uso das metodologias ativas tem aguçado o saber e o quanto elas têm transformado e preparado o estudante para a vida prática, dessa forma novos estudos estão em construção com publicações em breve.

REFERENCIAS

ALARCON, M F S et al. 2018. PERCEPÇÃO DE GRADUANDOS DE ENFERMAGEM SOBRE A APRENDIZAGEM BASEADA EM PROBLEMAS. Rev. Enferm UFSM 2018 jul./set.;8(3): 489-503. Acessado em dezembro de 2018.

BECKEMKAMP, D; MORAES, M, 2013. A utilização dos jogos e brincadeiras em aula: uma importante ferramenta para os docentes. Efdeportes.com.In: RevistaDigital, nº186(Nov). <<http://www.efdeportes.com/efd186/jogos-e-brincadeiras-em-aula.htm>> Acesso em dezembro de 2018.

COFEN.Artigo-Conceitos-Básicos-das-Diretrizes-Curriculares-Nacionais-Dcns-dos-cursosd-Graduação-da-Área-de-Saúde. <<http://www.cofen.gov.br/wpcontent/uploads/2015/11>>> citado em 29 de junho de 2018.

CRUZ, R A O et.al; Reflexões à luz da Teoria da Complexidade e a formação do enfermeiro. Rev Bras Enferm; 70(1): 236-239, 2017.

FREIRE, P. 1921-1997. Pedagogia do oprimido. 59ª ed. rev e atual. – Rio de Janeiro: Paz e Terra. 2015. Pg 162.

GONZALÁLEZ-CHORDA et.al; Avaliação da qualidade do processo ensino-aprendizagem no curso de graduação em Enfermagem. Rev Lat Am Enfermagem; 23(4): 700-707, July-Aug. 2015

LORENZONI. M. 2016. GAMIFICAÇÃO: O QUE É E COMO PODE TRANSFORMAR A APRENDIZAGEM. <<<http://info.geekie.com.br/gamificacao/>>> Acesso em dezembro 2018.

MACEDO, C C et al. Estratégias para adesão/aplicação do checklist de cirurgia segura. In: 11º SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE ESTERILIZAÇÃO E CONTROLE DE INFECÇÃO RELACIONADA À SAÚDE, 2018, São Paulo. Resumos... Campinas, GALOÁ, 2018. Disponível em: <<https://proceedings.science/sobecc-2018/papers/estrategias-para-adesao/aplicacao-do-checklist-de-cirurgia-segura>>. Acesso em: 09 dez. 2018.

MELO, A C A et al. 2016. UTILIZAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE CIÊNCIAS: UM RELATO DE CASO. Ciência Atual. Rio de Janeiro. Volume 9, Nº 1 2017. inseer.ibict.br/cafsj.

NAYANNE, Q S; TEIXEIRA, M. OS JOGOS EDUCATIVOS COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NA ENFERMAGEM. In: 11º SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE ESTERILIZAÇÃO E CONTROLE DE INFECÇÃO RELACIONADA À SAÚDE, 2018, São Paulo. Resumos... Campinas, GALOÁ, 2018. Disponível em: <<https://proceedings.science/sobecc-2018/papers/os-jogos-educativos-como-ferramenta-de-aprendizagem-na-enfermagem>>. Acesso em: 09 dez. 2018.

RAULI, P M F et.al. Bioética e metodologias ativas do ensino – aprendizagem. Volume 7. Curitiba: CRV,2018. Pag. 115.

SILVA, F S C et. al. 2016. EDUCAÇÃO E INOVAÇÃO: TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS PARA A SUPERAÇÃO DAS DIFICULDADES DE APRENDIZAGEM. Ciência Atual. Rio de Janeiro. Volume 8, Nº 2 2016. inseer.ibict.br/cafsj.

SOARES, TCS; NATALE, JC. DIRECIONANDO COMPETÊNCIAS E HABILIDADES AOS ALUNOS DE GRADUAÇÃO EM ENFERMAGEM DO ENSINO CLÍNICO CIRÚRGICO PRÁTICO, APARTIR DO USO DAS METODOLOGIAS ATIVAS. Resumo apresentado no IX FÓRUM NACIONAL DE METODOLOGIAS ATIVAS DE ENSINO-APRENDIZAGEM NA FORMAÇÃO EM SAÚDE em 04 de agosto em Curitiba 2018.

SOUZA, E F D et.al. Metodologias ativas na graduação em enfermagem: um enfoque na atenção ao idoso. Rev Bras Enferm; 71(supl.2): 920-924, 2018.



www.saojose.br | (21) 3107-8600

Av. Santa Cruz, 580 - Realengo - Rio de Janeiro