

USO DE JOGOS DE APRENDIZAGEM PARA O ENSINO DAS TEORIAS DE ENFERMAGEM

USE OF LEARNING GAMES FOR TEACHING NURSING THEORIES

USO DE JUEGOS DE APRENDIZAJE PARA LA ENSEÑANZA DE TERÍAS DE ENFERMERÍA

Adrya Thayanne Henriques da Silva¹
Thaysa Fernandes de Azevedo²
Denize Miquele dos Santos Barrêto³
Joselane Izaquiel Marinho⁴
Lidiane Lima de Andrade⁵

¹Universidade Federal de Campina Grande. Cuité, Paraíba, Brasil.
<https://orcid.org/0009-0001-8014-034X>

²Universidade Federal de Campina Grande. Cuité, Paraíba, Brasil.
<https://orcid.org/0000-0001-7866-2213>

³Universidade Federal de Campina Grande. Cuité, Paraíba, Brasil.
<https://orcid.org/0009-0002-5016-2828>

⁴Universidade Federal de Campina Grande. Cuité, Paraíba, Brasil.
<https://orcid.org/0000-0002-5713-016X>

⁵Universidade Federal de Campina Grande. Cuité, Paraíba, Brasil.
<https://orcid.org/0000-0003-1015-923>

Autor correspondente:

Joselane Izaquiel Marinho

E-mail: marinhojoselane96@gmail.com

- Endereço: Rua Pedro Gondim, Bairro Antônio Mariz, Cuité, Paraíba, Brasil.
CEP:58175-000

Submissão: 24-03-2023

Aprovado: 22-05-2023

RESUMO

Objetivo: relatar a experiência acerca do uso de jogos como meio facilitador no ensino e aprendizagem das teorias de enfermagem em uma instituição de ensino superior. **Método:** trata-se de um estudo descritivo, do tipo relato de experiência, baseado na vivência de estudantes de enfermagem durante a construção de trabalhos acadêmicos da disciplina de Metodologia da Assistência em Enfermagem de uma Instituição Federal de Ensino. **Resultados:** para operacionalização das teorias de enfermagem foram desenvolvidos quatro jogos. O primeiro foi uma roleta intitulada de “roda, roda Nightingale”; o segundo foi um jogo de tabuleiro, denominado “Ludo a caminho das necessidades”; o terceiro foi um jogo de trampolim, nomeado “Trampolim da Orem”; por fim elaborou-se um jogo de largada, denominado “A caminho da adaptação”. **Conclusão:** o uso das metodologias ativas no processo de ensino e aprendizagem funciona como instrumento facilitador nas atividades educativas, contribuindo para a formação de um futuro profissional com conhecimento teórico e pensamento crítico reflexivo frente às futuras dificuldades da vivência profissional.

Palavras-chave: Jogos Recreativos; Educação em Enfermagem; Teorias de Enfermagem; Aprendizagem.

ABSTRACT

Objective: to report the experience regarding the use of games as a facilitator in the teaching and learning of nursing theories in a higher education institution. **Method:** this is a descriptive study, of the experience report type, based on the experience of nursing students during the construction of academic works in the Nursing Care Methodology discipline at a Federal Teaching Institution. **Results:** for operationalization of nursing theories, four games were developed. The first was a roulette wheel entitled "Wheel, Wheel Nightingale"; the second was a board game called "Ludo on the way to needs"; the third was a trampoline game, named "Trampolim da Orem"; finally, a starting game was elaborated, called "On the way to adaptation". **Conclusion:** the use of active methodologies in the teaching and learning process works as a facilitating instrument in educational activities, contributing to the formation of a future professional with theoretical knowledge and reflective critical thinking in the face of future difficulties of professional experience.

Keywords: Recreational Games; Nursing Education; Nursing Theories; Learning.

RESUMEN

Objetivo: relatar la experiencia del uso del juego como facilitador en la enseñanza y aprendizaje de las teorías de la enfermedad en una institución de educación superior. **Método:** se trata de un estudio descriptivo, del tipo relato de experiencia, basado en la vivencia de estudiantes enfermos durante la construcción del trabajo académico en la disciplina Metodología del Cuidado de Enfermería en una Institución Federal de Enseñanza. **Resultados:** para la operacionalización de las teorías de la enfermedad se desarrollaron cuatro juegos. La primera era una rueda de ruleta titulada “rueda, rueda Ruiseñor”; el segundo fue un juego de mesa, llamado “Ludo en el camino a las necesidades”; El tercero fue un juego de trampolín llamado “Trampolim da Orem”; Finalmente, se desarrolló un juego inicial, denominado “En camino a la adaptación”. **Conclusión:** el uso de metodologías activas en el proceso de enseñanza y aprendizaje funciona como facilitador en las actividades educativas, contribuyendo a la formación de un futuro profesional con conocimientos teóricos y pensamiento crítico reflexivo ante las dificultades futuras de la vida profesional.

Palabras clave: Juegos Recreativos; Educación en Enfermería; Teorías de Enfermería; Aprendizaje.

INTRODUÇÃO

As teorias de enfermagem exercem um papel imprescindível para que a profissão adquira embasamento científico e desenvolva suas práticas baseadas em boas referências teóricas e metodológicas, logo, se dá a importância da implementação, de forma consistente, do estudo das teorias nos cursos de graduação, visando a formação de um pensamento clínico crítico e reflexivo de seus alunos no processo de assistência ao paciente, auxiliando na resolutividade das mais variadas situações⁽¹⁾.

Nesse sentido, as metodologias ativas podem contribuir significativamente no ensino das teorias de enfermagem, pois se caracterizam como uma ferramenta complementar ao ensino tradicional, a ser implementado pelo educador com o intuito de facilitar o aprendizado, além de permitir uma ação pedagógica eficaz para que o acadêmico seja protagonista da construção de novos conhecimentos, possibilitando a formação de um profissional contemporâneo e moderno. A formação em enfermagem baseada nessa metodologia permite a construção de saberes do binômio docente-discente com participação efetiva, substituindo a memorização de informações e a transferência vertical e fragmentada de conteúdo⁽²⁾.

Tal proposta pedagógica se utiliza de uma alternativa bastante interessante para sua execução, os jogos. Essas ferramentas funcionam como estratégias lúdicas com o papel de colocar

o sujeito da aprendizagem no centro do processo, como participante ativo, com o propósito de tornar matérias mais complexas, em conteúdos mais acessíveis e fáceis de compreender, além de permitir a construção de conhecimentos, contribuindo para a absorção do conteúdo de maneira mais lúdica e didática⁽³⁾.

Nesse sentido, cabe destacar a importância da utilização das metodologias ativas, sobretudo das atividades lúdicas, as quais constituem-se como uma ferramenta capaz de potencializar o desenvolvimento da criatividade dentro âmbito acadêmico⁽⁴⁾. Dessa forma, contribuem para a participação efetiva dos discentes no processo de aprendizagem ao mesmo passo que promove reflexão crítica aproximando-os da realidade, resultando na construção de futuros profissionais autônomos.

Atualmente, existem na literatura brasileira estudos relacionados ao uso de jogos na prática assistencial no âmbito da enfermagem de uma forma geral⁽⁵⁻⁶⁾. Contudo, há um número inexpressivo de estudos delineados a partir do uso de jogos para estudo de teorias de enfermagem, portanto, a contribuição primária deste estudo para a literatura da área está voltada para a qualificação e autenticidade dos futuros profissionais, com o intuito de favorecer o processo⁽²⁾ de ensino-aprendizagem.

Com base nas considerações iniciais, o objetivo do presente artigo é relatar a experiência acerca do uso de jogos como meio facilitador no ensino e aprendizagem das teorias de

enfermagem em uma instituição de ensino superior.

MÉTODOS

Trata-se de um estudo descritivo, do tipo relato de experiência, baseado na vivência de estudantes de enfermagem durante a construção de trabalhos acadêmicos da disciplina de Metodologia da Assistência em Enfermagem de uma Instituição Federal de Ensino. O processo de desenvolvimento das atividades se deu no referido centro, localizado em um município do Curimataú paraibano, no período compreendido de abril a junho de 2022.

A disciplina de Metodologia da Assistência em Enfermagem, compõe a grade curricular obrigatória do curso de graduação em Enfermagem, e está alocada no terceiro período, tendo como carga horária total para desenvolvimento das atividades teóricas 30 horas. Um dos conteúdos da disciplina tem como foco as teorias de enfermagem.

A turma foi constituída por 20 discentes, e após a aula expositiva sobre as teorias de enfermagem, foi solicitado pela docente da disciplina que os alunos confeccionassem jogos voltados para a temática, com o objetivo de fixar os conhecimentos adquiridos tornando o aprendizado mais lúdico e didático. Desta forma, inicialmente, os alunos foram divididos em quatro grupos para a discussão e elaboração dos mesmos.

Em seguida, desenvolveu-se a produção dos materiais educativos para a concretização da atividade. A princípio, houve a elaboração dos jogos de forma mútua entre os grupos com informações obtidas durante as aulas e monitorias da disciplina, com o objetivo de facilitar o processo de ensino aprendizagem. Em seguida, elaboraram-se jogos físicos temáticos utilizando materiais recicláveis e de papelaria.

Cada grupo foi orientado sobre os elementos que seus jogos deveriam possuir, tais como: nome, regras, dinâmica e a forma de mensurar os resultados. Além disso, foi realizado um norteamento a cada grupo acerca dos principais tópicos que deveriam ser abordados para contemplar a discussão relativa a cada teoria de enfermagem, como as questões relacionadas a biografia da autora, os principais focos e os conceitos metaparadigmáticos, enfoque na história de vida, influências sofridas e os principais conceitos abordados pela teórica.

RESULTADOS

Para a operacionalização do primeiro jogo, abordou-se a Teoria Ambientalista de Florence Nightingale, por meio de uma roleta intitulada de “roda, roda Nightingale” (figura 1), contribuindo para a compreensão do conteúdo e reafirmando a importância do ambiente em relação ao processo saúde-doença dos pacientes.

Assim, utilizou-se materiais recicláveis, sendo eles: uma roleta reciclada a partir de uma

roda de bicicleta, folhas recicladas para confecção dos envelopes, potes de sorvete, papelão e materiais de papelaria, a exemplo de cola, tesoura, impressões, cartolina e E.V.A.

Como regras para o jogo, os responsáveis dividiram a turma em três grupos, os quais deveriam selecionar um representante por equipe para escolher um envelope com as perguntas e

girar a roleta a cada nova rodada. Cada grupo possuía um limite de tempo para dar suas respostas, e caso estas estivessem corretas o grupo ganharia como recompensa a moeda exclusiva, denominada “Nightingale” representada por “N\$”. As consequências do jogo concentraram-se na sorte dos representantes de cada grupo de acordo com o giro da roleta.

Figura 1 - Roleta roda, roda Nightingale. Cuité, Paraíba, Brasil, 2022



Fonte: Autores, Cuité, Paraíba, Brasil, 2022.

Em seguida, discorreu-se a respeito da Teoria das Necessidades Humanas Básicas de Wanda Horta com a elaboração de um jogo de tabuleiro, denominado “Ludo a caminho das necessidades”. Utilizou-se em sua maioria materiais de papelaria sendo eles: cola, tesoura, isopor e folhas de ofício. O *design* foi criado por

meio da ferramenta Canva e impresso para o processo de colagem tanto na construção do tabuleiro, como no desenvolvimento do dado.

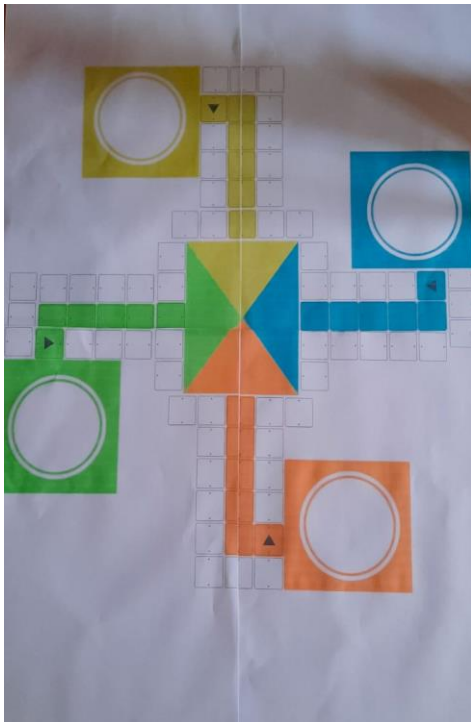
A regras determinaram que o grupo de jogadores que obtivesse a maior pontuação teria o direito de iniciar o jogo, e o avanço de casa só era permitido de acordo com a resposta correta.

A pontuação variava conforme o nível de dificuldade da pergunta e ganhava a partida a equipe que chegasse no centro do tabuleiro ou o mais próximo disso. A proposta principal desse jogo foi que os discentes ao finalizar a partida tivessem absorvido conhecimentos suficientes

acerca da teoria para compreender como aplicar na prática profissional do enfermeiro.

“Ludo a caminho das necessidades” (figura 2), foi desenvolvido com o intuito de aguçar o aluno a buscar conhecimentos e facilitar o processo de ensino e aprendizagem.

Figura 2 - Ludo a caminho das necessidades. Cuité, Paraíba, Brasil, 2022



Fonte: Autores, Cuité, Paraíba, Brasil, 2022.

Para abordar a teoria do Déficit do Autocuidado de Dorothea Orem, o grupo criou uma dinâmica por meio de um jogo de trampolim (figura 3), nomeado “Trampolim da Orem”. Para a criação do jogo, utilizou-se principalmente materiais recicláveis, como: caixas de ovos, tampinhas de garrafa e materiais de papelaria, já a bola, foi extraída de um frasco de desodorante em desuso.

Como via de regra, o jogo podia ser jogado em grupo ou dupla. O primeiro participante impulsionava o trampolim para que a bola pulasse, caso a mesma caísse fora ou na área do jogo da velha, a vez era passada para o próximo grupo. Dessa forma, caso o jogador acertasse a pergunta, ganhava o ponto, se errasse, passava a vez. O intuito do jogo era instigar os conhecimentos dos alunos acerca da temática.

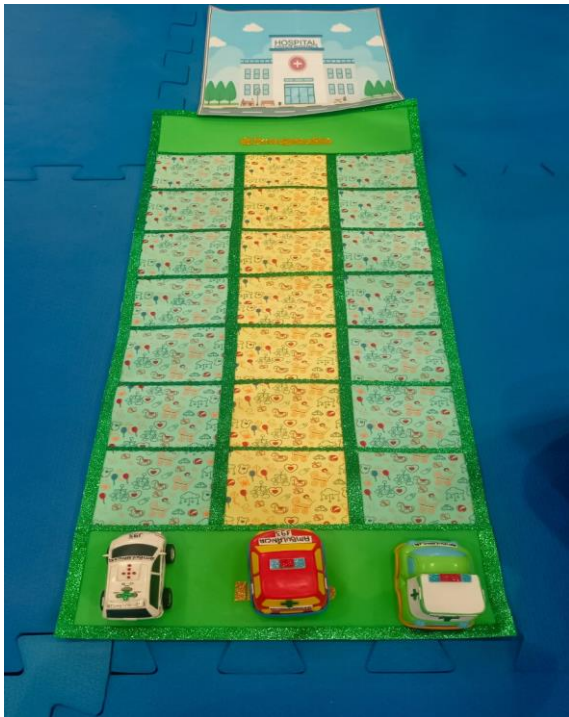
Figura 3 - Trampolim da Orem. Cuité, Paraíba, Brasil, 2022

Fonte: Autores, Cuité, Paraíba, Brasil, 2022.

Por fim, o quarto grupo expôs por meio do uso da metodologia ativa de ensino, a teoria da adaptação, referente a Callista Roy. Utilizou-se como material de elaboração do jogo, especialmente, itens de papelaria, para os quadros foram utilizadas estampas que remetem à atuação de Roy na área da pediatria, e na linha de chegada foram utilizados instrumentos da informática para impressão da imagem de um

hospital. Além disso, três carros de brinquedo que estavam em desuso, após passarem por processo de confecção, tornaram-se três veículos de saúde para representar ambulâncias.

O grupo elaborou um jogo de largada (figura 4), denominado “A caminho da adaptação”, modificado de modo a tornar o jogo um instrumento facilitador no processo de ensino e aprendizagem, com o intuito de abordar o assunto de forma eficaz e divertida.

Figura 4 - A caminho da adaptação. Cuité, Paraíba, Brasil, 2022

Fonte: Autores, Cuité, Paraíba, Brasil, 2022.

No processo de implementação do jogo na sala, a turma dividiu-se em três equipes, cada equipe escolheu um representante para o sorteio das pistas, em seguida, cada time formou uma fila com seus respectivos participantes. O jogo “A caminho da adaptação”, foi composto por vinte e uma perguntas de múltipla escolha ou verdadeiro e falso, com tempo limite para resposta de 45 segundos, a cada resposta certa o carro da equipe avançava um quadro e ganhava a equipe que atravessasse primeiro a linha de chegada, representada por um hospital.

DISCUSSÃO

Durante o desenvolvimento do estudo, percebeu-se que a adoção do uso de jogos na

metodologia de ensino, especialmente na área da enfermagem, anda paralelo com o que se encontra na literatura científica, tendo em vista que, para os alunos, a estratégia de ensino vem mostrando algo inovador e estimulante para absorção do conteúdo, podendo ser visto desde a escolha do método mais criativo para desenvolver a atividade, até as expectativas depositadas para vencer o jogo.

As atividades lúdicas são consideradas como um meio para a percepção de uma aprendizagem efetiva, as quais estão inseridas em um contexto divertido e interativo, tendo o aluno como o protagonista na busca e na formação do conhecimento. Embora na atualidade estejam presentes grandes desafios

para adesão desta prática, o uso dessas metodologias é comumente utilizado no ensino da enfermagem, sendo um dos cursos de ensino superior que mais adotam tal método⁽⁴⁾.

Observou-se que os pontos mais específicos e discutidos durante as aulas, foram elencados e abordados de maneira dinâmica, por meio de perguntas simples para que o conteúdo ficasse mais fixado possível. Quanto mais o jogo se assemelha a realidade do participante, mais o interesse é despertado e a memória estimulada, com isso, os discentes utilizam os jogos para uma aprendizagem efetiva, avaliando de forma positiva o fato de estarem revisando, fortalecendo e adicionando mais conhecimento, além de desenvolverem competências cognitivas, criativas e de comunicação⁽⁷⁾.

Inferese que a recepção positiva pelos discentes para a implementação dos jogos no ensino das teorias de enfermagem, pode ser explicada pelo interesse sobre o assunto, em decorrência do desejo de competir, ao passo que a interação elevada pode ser proveniente da curiosidade, incentivo, e apresentação lúdica do tema entre os grupos. Um estudo desenvolvido com trinta alunos a respeito da utilização de jogos no ensino da fisiologia humana, constatou que o método auxiliou o processo de aprendizagem dos alunos em relação ao conteúdo, pois permitiu a integração de conceitos científicos com situações do contexto real do aluno por meio de uma atividade lúdica competitiva⁽⁸⁾.

No que se refere ao crescimento profissional e acadêmico, percebe-se que a implementação dos jogos no ensino da enfermagem, permite aos estudantes exercitar o conhecimento absorvido referente as aulas teóricas. Acredita-se que o uso dos jogos como material de apoio seja essencial para a absorção da temática durante as partidas educativas, tornando-as mais interativas, dinâmicas e práticas. Enfatiza-se, ainda, a necessidade do desenvolvimento de estratégias lúdicas no processo de aprendizagem por professores e universidades para promover um ensino ativo, contribuindo para a manutenção eficaz da aprendizagem dos discentes⁽⁹⁾.

Contudo, foi possível perceber nos estudos relacionados aos conhecimentos dos estudantes sobre as teorias de enfermagem, há uma dificuldade de se falar sobre as teorias, bem como limitações do conhecimento sobre as teorias que foram evocadas aos estudantes⁽¹⁰⁾. Esses resultados confirmam os achados da pesquisa realizada em outro, que abordou a dificuldade do aprendizado sobre as teorias de enfermagem devido às lacunas existentes na grade curricular das Instituições de Ensino Superior, o que dificulta a aplicação das teorias na prática devido à dificuldade de associar a teoria e prática⁽¹¹⁾.

A problemática observada aqui, enaltece ainda mais a necessidade de busca de métodos cada vez mais lúdicos para apoiar e dinamizar o ensino de teorias de enfermagem, uma vez que

as teorias são essenciais no processo de formação do enfermeiro, haja vista o valor científico que esta ferramenta traz a prática do profissional, favorecendo o conhecimento sobre seus conceitos, além de propiciar a aproximação das teorias e a prática⁽¹⁾.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso das metodologias ativas no processo de ensino e aprendizagem funciona como instrumento facilitador nas atividades educativas. As respostas obtidas de forma espontânea pelos discentes ou com a estimulação a partir da implementação dos jogos foi de dominação acerca da temática, contribuindo para a formação de um futuro profissional com conhecimento teórico e pensamento crítico reflexivo frente às futuras dificuldades da vivência profissional.

No entanto, a elaboração de propostas dinâmicas para o processo de ensino aprendizagem das teorias de enfermagem obteve limitações no desenvolvimento dos jogos, uma vez que o curto período de tempo, as divergências do trabalho em equipe e a criatividade para desenvolvimento de jogos lúdicos exigem tempo e disponibilidade, para que a abordagem da teoria seja feita de forma integral, facilitando assim, a absorção e fixação da temática.

Dessa forma, compreendendo a relevância da temática e seus inúmeros benefícios para a aprendizagem do aluno,

ênfata-se a necessidade de mais investimentos e novos estudos na área que possam promover um melhor entendimento a respeito, além de mais evidências científicas sobre métodos de elaboração e aplicação, de modo que o estudante também assuma o papel de protagonista na construção de novos conhecimentos.

REFERÊNCIAS

1. Merino MFGL, Silva PLAR, Carvalho MDB, Pelloso SM, Baldissera VDA, Higarashi IH. Teorias de enfermagem na formação e na prática profissional: percepção de pós-graduandos de enfermagem. *Rev Rene*. 2018; 19:e3363. Doi: <https://doi.org/10.15253/2175-6783.2018193363>
2. Palheta AMS, Cecagno D, Marques VA, Biana CB, Braga LR, Cecagno S, et al. Formação do enfermeiro por meio de metodologias ativas de ensino e aprendizado: influências no exercício profissional. *Interface*. 2020; 24:e190368. Doi: <https://doi.org/10.1590/Interface.190368>
3. Fernandes CSNN, Ângelo M. Estratégias lúdicas utilizadas em enfermagem - Uma revisão integrativa. *Av Enferm*. 2018; 36(1):88-98. Doi: <https://doi.org/10.15446/av.enferm.v36n1.63553>
4. Rodrigues SB, Marinho EM, Oliveira GR, Silva LAS, Machado RM, Santos RC. Inverted classroom: construction of playful games for teaching undergraduate Nursing. *RSD*. 2020; 9(12):e4891210679. Doi: <https://doi.org/10.33448/rsd-v9i12.10679>
5. Money AG, Atwal A, Boyce E, Gaber S, Windeatt S, Alexandrou K. Falls Sensei: a serious 3D exploration game to enable the detection of extrinsic home fall hazards for older adults. *Bmc Med Inform Decis Mak*. 2019;1-16. Doi: <https://doi.org/10.1186/s12911-019-0808-x>
6. Olympio PCAP, Alvim NAT. Board games: gerotechnology in nursing care practice. *Rev*

bras enferm. 2018; 71:818-26. Doi: <https://doi.org/10.1590/0034-7167-2017-0365>

7. Barros MGFB, Miranda JC, Costa R C. Uso de jogos didáticos no processo ensino-aprendizagem. Rev Educ Pública. 2019; 19(23). Doi: <https://doi.org/10.18264/REP>

8. Barbosa FC. Desafios da educação brasileira: impactos e perspectivas. Goiás: Conhecimento Livre; 2020. Doi: <https://doi.org/10.37423/2020.a11>

9. Alcântara RJF. Jogos sérios no contexto do Ensino Superior em Enfermagem. In: Dissertação de Mestrado em Engenharia Informática. 2018; Porto, Universidade Fernando Pessoa [Internet]. 2018[cited 2022 Set 05]:1-141.

Disponível em: https://bdigital.ufp.pt/bitstream/10284/7339/1/D_M_Ricardo%20Jos%c3%a9%20Freitas%20Alc%c3%a2ntara.pdf

10. Margotti E, Parente AT, Gomes TCS, Silva ACS, Soranso CAM, Braga ALS, et al. Conhecimento sobre teorias e processo de enfermagem utilizando técnica de associação livre de palavras. REAS. 2021; 13(9):e8737. Doi: <https://doi.org/10.25248/REAS.e8737.2021>

11. Santos BP, Sá FM, Pessan JE, Criveralo LR, Bergamo LN, Gimenez VCA, et al. The training and praxis of the nurse in the light of nursing theories. Rev Bras Enferm. 2019;72(2):566-70. Doi <https://doi.org/10.1590/0034-7167-2018-0394>