

## **A utilização de tecnologias educacionais para o ensino de primeiros socorros ao público infantil: Um relato de experiência**

### **The use of educational technologies for teaching first aid to children: An experience report**

DOI:10.34119/bjhrv4n1-035

Recebimento dos originais: 12/12/2020

Aceitação para publicação: 08/01/2021

#### **Lauany Silva de Medeiros**

Graduanda em Enfermagem pela Universidade do Estado do Pará (UEPA)

Instituição: Universidade do Estado do Pará-UEPA

Endereço: Rua 4, nº 20-Bairro Santa Mônica, Tucuruí-PA, Brasil

E-mail: lauanymedeiros@gmail.com

#### **Karen Silva de Castro**

Graduanda em Enfermagem pela Universidade do Estado do Pará (UEPA)

Instituição: Universidade do Estado do Pará-UEPA

Endereço: Rua 4, nº 20-Bairro Santa Mônica, Tucuruí-PA, Brasil

E-mail: silvakaren2021@gmail.com

#### **Renata Campos de Sousa Borges**

Doutoranda em Ensino e Saúde na Amazônia pela Universidade do Estado do Pará

Instituição: Universidade do Estado do Pará-UEPA

Endereço: Rua 4, nº 20-Bairro Santa Mônica, Tucuruí-PA, Brasil

E-mail: renatasousa88@hotmail.com

#### **Milena Coelho Fernandes Caldato**

Doutorado em Medicina (Endocrinologia Clínica) pela Universidade Federal de São Paulo

Instituição: Universidade do Estado do Pará-UEPA

Endereço: Rua Boaventura da Silva 1564, AP. 200, Umarizal, Belém-PA, Brasil

E-mail: milenacaldato@hotmail.com

#### **Daniele Lima dos Anjos Reis**

Mestranda em Ensino e Saúde na Amazônia pela Universidade do Estado do Pará

Instituição: Universidade do Estado do Pará-UEPA

Endereço: Rua 4, nº 20-Bairro Santa Mônica, Tucuruí-PA, Brasil

E-mail: anjo.daniele@hotmail.com

#### **Jose Ronaldo Teixeira de Sousa Junior**

Mestrando pelo Centro Universitário do Estado do Pará (CESUPA), Programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional em Ensino em Saúde

Instituição: Centro Universitário do Estado do Pará (CESUPA)

Endereço: Rodovia BR-316, KM 3, Residencial Denise de Melo, nº 311, bloco, A-2, Ap. 305. Ananindeua-PA

E-mail: ronaldosousajr@gmail.com

**Ismaelino Mauro Nunes Magno**

Pós-doutorado pelo Instituto de Ciências Biológicas da Universidade Federal do Pará  
(ICB/UFPA)

Instituição: Centro Universitário do Pará: Belém, PA,

Endereço: Rua Boaventura da Silva 1564, AP. 200, Umarizal, Belém-PA, Brasil

E-mail: maumagno@cesupa.br

**Genislaine Ferreira Pereira**

Especialista em Gestão Pública e em Oncologia pela Faculdade de Tecnologia Machado  
de Assis

Instituição: Prefeitura Municipal de Tucuruí

Endereço: Rua Raimundo Ribeiro de Sousa, Paravoá, n 114, Tucuruí-PA, Brasil

E-mail: genislaine\_fp@hotmail.com

**RESUMO**

**Objetivo:** Dissertar sobre a confecção de tecnologias lúdicas, como instrumento de interação entre o brincar e o aprender a salvar vidas. **Metodologia:** Trata-se de um relato de experiência de cunho descritivo, qualitativo e exploratório, acerca da utilização de tecnologias educacionais no ensino de primeiros socorros ao público infantil. A pesquisa ocorreu com crianças que possuíam a faixa etária de 3 a 12 anos de idade, que estavam regularmente matriculadas em duas turmas do projeto social, no qual ministravam-se aulas acerca de PS e implantava-se tecnologias lúdicas com a objetivo de auxiliar no processo de ensino e aprendizagem. **Resultados:** O uso das tecnologias lúdicas e metodologia ativa é uma das estratégias que possibilita com que o aluno tenha um entendimento abrangente, no que tange a efetivação da pesquisa, verificou-se maior aceitação por parte das crianças as inovações que necessitavam de interação, o que ocorre devido a estas tecnologias simularem brincadeiras, as quais contribuem para o desenvolvimento mental do público em questão, entretanto, ressalta-se que a utilização das tecnologias não representa, obrigatoriamente, que os alunos tenham compreendido o conteúdo, pois a aprendizagem requer estímulos a absorção do assunto. **Conclusão:** Em síntese, conclui-se que a utilização de tecnologias interativas no ensino dos princípios básicos de primeiros socorros para o público infantil, foi de muita relevância para o aprendizado e interesse ao decorrer das aulas, permitindo que as crianças sejam atores protagonistas no auxílio de uma situação de urgência e emergência.

**Palavras-chave:** Tecnologia, Educação infantil, Primeiros socorros.

**ABSTRACT**

**Objective:** To talk about making playful technologies, as an instrument of interaction between playing and learning to save lives. **Methodology:** This is an experience report of a descriptive, qualitative and exploratory nature, about the use of educational technologies in teaching first aid to children. The research was carried out with children aged between 3 and 12 years old, who were regularly enrolled in two classes of the social project, in which classes were taught about PS and playful technologies were implemented in order to assist in the teaching and learning process. **Results:** The use of playful technologies and active methodology is one of the strategies that allows the student to have a comprehensive understanding, regarding the effectiveness of the research, there was greater acceptance by the children of the innovations that needed interaction, the that occurs because these technologies simulate games, which contribute to the mental development of the public in question, however, it is emphasized that the

use of technologies does not necessarily represent that students have understood the content, as learning requires stimuli to absorption of the subject. Conclusion: In summary, it is concluded that the use of interactive technologies in teaching the basic principles of first aid to children, was of great relevance for learning and interest during the classes, allowing children to be protagonists in helping urgency and emergency.

**Keywords:** Technology, Child education, First aid.

## 1 INTRODUÇÃO

A Educação encara uma crise paradigmática, desde início do século XIX, no que tange ao papel do professor como o detentor e transmissor de todo o conhecimento, concepção está que não é mais apropriada para à sociedade contemporânea. Desse modo, compete ao educador fornecer um ambiente de aprendizado rico em conteúdo, cativante, confortável, e participativo para os alunos, os quais precisam estar comprometidos com a formação integral do ser humano, a multiplicação de saberes e a transformação da realidade social, pessoal e cultural. (FARIA, *et al.* 2012)

Nesse ínterim, para facilitar tal transição um dos mecanismos utilizados são as tecnologias educacionais e lúdicas, as quais estão presentes no dia-a-dia consistindo em uma mudança ampla do ensino tradicional restrito as salas de aula. Dessa forma, o ato de aprender torna-se mais dinâmico e estimulante, o que facilita no aprendizado e criatividade dos indivíduos, por isso, diferentes áreas do conhecimento são impactadas com o surgimento de novas experiências o que facilita o “aprender qualquer coisa em qualquer momento”. (PINTO e BOTELHO, 2012)

A partir disso, surge um novo instrumento, sendo denominado de “lúdico” que foi proposto pelos psicólogos Krasnor e Pepler (1980) *apud* Becker (2017) que determinaram, por meio, da análise e observação, um modelo identificador fundamentado em 04 critérios básicos independentes, como: a) motivação intrínseca que corresponde na ideia de que a brincadeira não ocorre de maneira forçada por imposições externas ou demandas sociais, mas é realizada para o benefício do próprio sujeito; b) não literalidade em que o elemento simbólico do faz-de-conta referente ao “como se”, os comportamentos emitidos não teriam um sentido literal; c) afeto positivo, no qual o prazer por brincar, especialmente categorizados pelos sinais de brincadeiras, como as risadas e d) flexibilidade que possibilita a variação dos conteúdos dos comportamentos emitidos durante os episódios lúdicos.

Metodologia Ativa de ensino é um viés de prática educacional emergente no processo de ensino/aprendizagem. Tal ferramenta didática permite que o aluno

seja visado como construtor de seu próprio conhecimento e autor de suas conquistas. (Oliveira e Faria, p. 1, 2019)

Nessa perspectiva, a aplicação dessa metodologia ativa, também, auxilia na educação em saúde sobre primeiros socorros que representam medidas executadas de forma rápida a vítimas fora do ambiente hospitalar, as quais são realizadas por qualquer indivíduo capacitado ou leigo <sup>(4)</sup>. Tal temática vem sendo cada vez mais disseminada no ensino infantil, almejando a formação de crianças capacitadas para prestar um atendimento primário, porém, os conteúdos devem ser abordados com uma linguagem adaptada ao público e, dessa maneira, a aplicação de tecnologias educativas assume uma função importante para a compreensão e aplicação das técnicas de socorro. (ROSA, 2017)

Portanto, a ludicidade, o brincar e o aprendizado começam a formar um único propósito que é o de espalhar uma informação de modo dinâmico, pois existe, ainda nos dias atuais, a necessidade do estabelecimento de um vínculo entre o educador e o educando para que o conhecimento seja repassado e adquirido por completo. Assim, o professor assume o compromisso de contribuir com a formação das futuras gerações, as quais irão direcionar os futuros passos do mundo, fazendo com que elas manifestem seu potencial criativo e o desenvolvimento do raciocínio lógico.

Com isso, objetiva-se, principalmente, dissertar sobre a confecção de tecnologias lúdicas, como instrumento de interação entre o brincar e o aprender a salvar vidas e, especificamente, a facilitação no processo de ensino-aprendizagem e do estabelecimento de uma afetividade entre os voluntários do projeto e os alunos. Logo, os resultados alcançados com essa pesquisa são úteis para a educação de públicos similares ao de interesse do estudo.

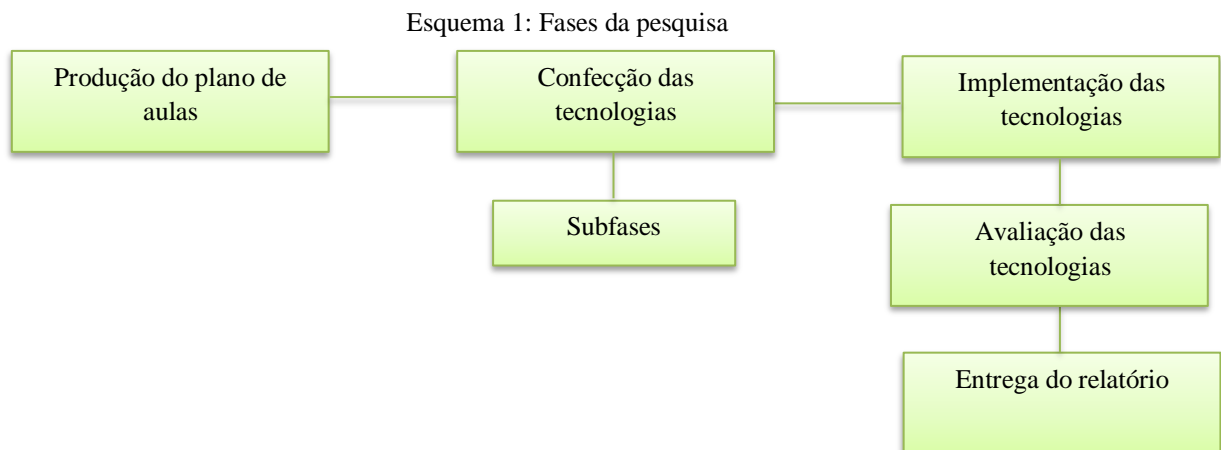
## 2 METODOLOGIA

Trata-se de um relato de experiência de cunho descritivo, qualitativo e exploratório, acerca da utilização de tecnologias educacionais no ensino de primeiros socorros (PS) ao público infantil. A pesquisa em questão ocorreu com duas turmas de um projeto social denominado Samu Kids, que é um programa desenvolvido no município de Tucuruí, localizado no estado do Pará, pelo Serviço de Atendimento Móvel de Urgência (SAMU 192), cujo o principal objetivo é diminuir a quantidade de trotes enviados e capacitar as crianças inscritas sobre técnicas de ps.

Desse modo, o critério adotado para a escolha da amostragem foi o de conveniência, o qual utilizou o público já regulamente matriculado no projeto, que

consistia de cerca de 37 alunos na faixa etária de 3 a 12 anos, assim, conseguindo-se abranger uma população bastante diversificada que foi dividida em duas turmas de acordo com a idade da criança. No que concerne as aulas, elas foram ministradas todos os sábados, no horário de 8h00min as 10h00min durante 8 meses do ano de 2019.

Logo, é importante ressaltar, que a pesquisa foi feita em cinco etapas, sendo que a primeira ocorreu a produção do plano de aula, que buscou organizar todo o período letivo no qual o projeto foi desenvolvido, além das solenidades e comemorações que haveriam no decorrer do ano. A partir disso, foi efetivada a segunda etapa, com a produção das tecnologias de acordo com o assunto que se encontrava no cronograma, esta confecção era mensal e passava por quatro subfases até a sua implementação com as crianças – esquema 1.



Fonte: Arquivo pessoal do autor, 2020

Na primeira fase de construção das tecnologias, houve a realização de uma revisão bibliográfica, que ocorreu através das plataformas de busca Scielo, Google Acadêmico, PubMed, Lilacs, em que se indexou os descritores “primeiros socorros”, “tecnologia”, “crianças”, “educação infantil”. Destarte, buscando alicerçar as aulas ministradas e despertar ideias para a construção das tecnologias educacionais. Em seguida, como segunda subfase, os voluntários do projeto reuniam-se entre si e expunham as suas propostas pedagógicas voltadas para cada faixa etária, as quais, eram deliberadas e escolhidas por meio de votação – tabela 1. Assim, se iniciava a terceira fase desse processo, com o recolhimento dos materiais necessários para a construção das tecnologias educacionais determinadas e por fim, efetiva-se a quarta subfase, onde de fato o processo de construção das metodologias educativas. Sendo que é importante frisar, que cada turma possuía abordagens educacionais diferentes, afim de adequar-se a idade do público.

Tabela 1 – Tecnologias escolhidas por faixa etária.

| <b>Idade</b> | <b>Tecnologias</b>  |
|--------------|---|
| 3 a 6 anos   | Bonecos de pano, músicas, vídeos, caixa surpresa de certo e errado, teatro de fantoches, ambulâncias de brinquedo, cartilhas, pinturas, histórias e premiações. |
| 7 a 12       | Jogos educativos, slides, bonecos de treinamento, maquete, ambu, cartilhas e simulações.  |

Fonte: Arquivo pessoal do autor, 2020.

Isto posto, iniciava-se a terceira etapa, onde um voluntario professor implementava as tecnologias confeccionadas. Nessa conjuntura, nas aulas decorriam também em fases, sendo que primeiramente buscava-se averiguar os conhecimentos pré-existentes deles para, subseqüentemente, realizar as aulas, que normalmente caracterizavam-se por serem expositivas-dialogadas e, por fim, ocorria a utilização das tecnologias.

Ao mesmo tempo que estava ocorrendo está fase, um voluntario monitor do projeto executava a quarta etapa, que era de avaliação das tecnologias, este possuía a função monitorar as crianças, observando se elas haviam gostado das dinâmicas e se as inovações contribuíram para o processo de ensino e aprendizagem, portanto verificando se as práticas e as tecnologias lúdicas foram eficientes para prender a atenção das crianças, as estimular na aquisição de novos conceitos e na ampliação de conhecimentos, assim classificando as práticas pedagógicas em boas regulares ou ruins. Desse modo, ao final do processo iniciava a quinta e última fase com a entrega dos relatórios pelo voluntario monitor e o voluntario professor.

### 3 RESULTADO E DISCUSSÃO

O uso das tecnologias lúdicas em metodologia ativa é uma das estratégias que possibilita com que o aluno tenha um entendimento abrangente, colocando-o como centro do processo de ensino-aprendizagem e facilitando as experiências relacionadas ao ato de educar. Assim, a aplicação desse método corrobora para a adaptação do ensino de primeiros socorros ao público infantil, bem como, permite com que a prática de ensinar e entender um assunto não seja apenas mais uma obrigação, pois com essas inovações o aprendizado se torna mais divertido e prazeroso, os quais são dois fatores que auxiliam em uma captação de conhecimento mais rápida e eficaz. (FARIA, *et al.* 2012)

Com referência aos principais resultados deste relato, salienta-se que participaram do projeto Samu Kids uma amostra de 37 crianças, sendo no total 20 do sexo feminino e 17 do masculino, entre 03 a 12 anos de idade, e que os pais/responsáveis consentiram a participação mediante as explicações sobre a divulgação dos dados supracitados. Nesse sentido, durante o andamento das aulas os alunos foram divididos em 02 turmas, de acordo com a faixa etária, sendo a primeira turma nomeada de “turma A da primeira infância”, seguindo de 03 a 06 anos, e a segunda “turma B da segunda infância”, seguindo de 07 a 13 anos, e para garantir plena compreensão dos assuntos ministrados, a priori foi elaborado um plano de ensino contendo os principais temas norteadores sobre primeiros socorros. A partir disso, ficou a critério do professor a elaboração de uma atividade ou tecnologia que facilitasse a compreensão do tema.

Diante disso, os recursos utilizados divergiam entre multimídias audiovisuais (slides, vídeos, músicas); dinâmicas (bingo, caça-palavras, teatro, ciranda-cirandinha do samuzinho) e treinamentos (RCP, pranchamento, imobilização de fratura), somado a isso, todas as técnicas de inovação foram adaptadas conforme o público alvo e ao final de cada aula foi realizada uma roda de conversa para indagar o que os alunos tinham compreendido de acordo com suas palavras, fazendo a avaliação da metodologia que foi usada, classificando-a em bom, regular ou ruim. Por fim, ao final do ano letivo percebeu-se que todas as práticas serviram como instrumento facilitador do estudo, tendo em vista, que a avaliação foi mensurada de forma qualitativa, conforme comparação entre o grau de conhecimento do início e fim de cada aula, sendo isto foi feito através da ludicidade do ato de brincar na qual no início da aula se fazia uma brincadeira acerca do tema abordado e ao final fazia-se novamente e analisava o grau de participação da criança.

O lúdico a princípio, pode ser visto como fácil, o que vai dificultar é a associação metodológica dessa ferramenta norteadora junto ao processo de formação da criança. O jogo tem a premissa de descontração, de lazer, diferentemente da alfabetização que visa à atividade, a ação, a reflexão dos elementos, são esses dois pontos extremos que podem ser utilizados harmoniosamente. (MOTA, *et al.*, p.4 2020)

No que tange as limitações encontradas pelo estudo, reporta-se à necessidade de adaptação da utilização de novas metodologias; a dificuldade em encontrar estudos que apontem a criação de tecnologias inovadoras ou inéditas para o ensino no setor de urgência e emergência. Ademais, um empecilho marcante foi a pouca participação dos pais em algumas aulas, em que a família era convidada a participar, como mecanismo de

abrançar o acesso ao ensino de algumas técnicas de salvamento para o público adulto, em contrapartida, quando uma quantidade satisfatória de responsáveis comparecia, uma porcentagem significativa era de mulheres.

Logo, deve-se considerar que o desafio de promover novos rumos para o apreender foi de suma importância tanto para o aperfeiçoamento da equipe, quanto o comprometimento de todos os envolvidos no projeto, o qual ocorreu em forma de educação em saúde, estimulando as crianças a desenvolverem habilidades psicomotoras que permitam uma avaliação de uma cena segura e uma rápida resposta em solucionar a situação de perigo.

De modo geral, entre os resultados destaca-se que a criação de tecnologias na área da educação precisou ser avaliada por 03 aspectos principais: 1º) A efetivação da tecnologia; 2º) Percepção do professor e do aluno e 3º) Principais dificuldades para implementação. Afim de ser comprovado se elas são seguras, eficazes e economicamente atrativas em comparação a alternativas já existentes. (SANTOS, *et al.*, 2016)

### **A Efetivação da Tecnologia.**

A tecnologia precisa ser analisada segundo seus pontos positivos e negativos, para que sua eficácia seja realmente validada, além disso, o seu objetivo geral deve ser alcançado conforme as necessidades pelas quais essa foi inventada. No que tange, aos avanços tecnológicos no ensino, os principais personagens envolvidos são quem transmite a informação (educador) e quem a recebe (educando), com isso, o instrumento criado assume o papel de catalizador, ou seja, ele vai além de facilitar, irá acelerar a compreensão do conteúdo, para que isso ocorra, na maioria dos processos, a invenção estabelece uma correlação entre uma situação hipotética e uma real. (MARTINS, 2016)

Em relação ao ensino infantil esse processo deve ser mais minucioso, pois precisa cativar a atenção da criança e fazê-la questionar o assunto de acordo com as suas interpretações pessoais, por isso, a percepção do aluno sobre o método tem grande impacto sobre o quanto ele irá apreender durante o estudo.

Somado a isso, existe também o melhor momento para aplicação da prática que consiste no final da explicação teórica, com isso, o aluno cria uma linha de raciocínio entre a literatura e a aplicação em uma situação fictícia. Pois, de acordo com, Gonçalves (2015):



“Os aparatos tecnológicos servem para estabelecer uma ponte entre a teoria e a prática, respectivamente, não sendo apenas uma forma de entretenimento para gastar energias das crianças, mas um meio que contribua para o desenvolvimento intelectual”. (GONÇALVES, p. 4, 2015)

### **Percepção do professor e do aluno com relação as tecnologias utilizadas.**

Segundo a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO), para que o professor, nessa nova era digital, consiga prender a atenção dos alunos necessita desenvolver ou reproduzir inovações tecnológicas que melhorem o ambiente de aprendizagem, nesse viés, o docente deve ser capaz de estimular as crianças na busca por conhecimento através de metodologias eficazes e viáveis que motivem e integrem o processo de ensino-aprendizagem. (SCHUHMACHER, *et al.* 2016)

Dessa maneira, a utilização de metodologias lúdicas com crianças proporciona a oportunidade delas se envolverem no próprio ensino, tornando o professor um mediador do conhecimento, assim as crianças irão construir os seus conceitos, interiorizar os processos, montando, dessa forma, percepções, o que contribuem para o aparecimento de um ponto de vista mais amplo e, assim, para uma melhor compreensão do mundo. (SCHUHMACHER, *et al.* 2016)

Destarte, percebeu-se que nas aulas que utilizavam tecnologias que faziam o aluno ser protagonista de seu aprendizado e interagirem com o meio, como: jogos educativos, simulações, entre outros. As duas turmas A e B ficavam mais receptivas a novos conhecimentos, compartilhando as suas dúvidas e vivências. Neste sentido, observou-se que os recursos educativos viabilizaram a comunicação entre os próprios alunos e voluntário professor. Contudo, como ponto negativo da utilização destas tecnologias, o professor monitor verificou uma grande distração do público, que acarretava em euforia das crianças e desordem na sala. O que Bollela & Cesaretti (2017), afirmam como aceitável:

Os professores devem aceitar uma certa “desordem controlada” na sala de aula, enquanto os estudantes aprendem uns com os outros nas discussões e resolução das tarefas/problemas propostos; apesar de ter menos visibilidade na sala de aula invertida, o professor continua tendo um papel central no processo de ensino e aprendizagem. (BOLLELA & CESARETTI, p. 7, 2017.)

Já quando utilizadas tecnologias que não necessitavam da participação do público, notou-se que houve divergências de aceitação entre as duas turmas, sendo que na turma A da primeira infância, percebeu-se que havia mais concentração quando as tecnologias utilizadas eram de animação (vídeos, musicas, teatros de fantoches e etc). E com a turma

B da segunda infância, verificou mais dedicação por parte deles quando era utilizado slides.

Comparando os dois tipos de metodologias empregadas, verificou-se maior aceitação por parte das crianças de tecnologias que necessitavam de interação, o que ocorre devido a estas tecnologias simularem brincadeiras, as quais contribuem para o desenvolvimento mental do público em questão, pois propicia mecanismos para enfrentar o mundo externo .

O brincar seria a principal via de acesso às fantasias inconscientes e ansiedades da criança, seria seu mundo interno; (...) O brincar seria a possibilidade de aproxima-se de objetos, via simbolismo e explora-los; enfim, o brincar conduz experiências mais integradas entre o mundo e a realidade. (MARTINS, p. 37, 2016)

### **Principais dificuldades para implementação.**

Nos últimos anos, percebe-se cada vez mais as inovações tecnológicas estão incorporadas no cotidiano das pessoas, sendo que na educação, elas devem caminhar juntas, pois permitem, como dito anteriormente, um melhor desempenho do aluno, entretanto, segundo Neira (2016), conectar as duas vertentes requer aptidão do professor. Sendo que ao mesmo tempo que estas novas metodologias educacionais representam oportunidades de aprendizado, elas podem se tornar um obstáculo quando mal utilizadas. Destarte, uma das primeiras dificuldades encontradas foi a falta de literatura e material pertinente sobre a temática e com isso os voluntários tiveram que além de confeccionar, se adaptar com as tecnologias que criadas utilizadas no decorrer do projeto. Tal fator, de acordo com Stingham (2016), poderia ser resolvido se:

Preparassem os professores a utilizarem corretamente as novas tecnologias. É necessário formá-los da mesma maneira que se quer que eles atuem. Há tentativas de incluir uma boa formação, porém essas tentativas acabam se esbarrando com a inviabilidade de investimentos tanto para formação, como para aquisição de equipamentos, além do mais faltam professores em nossa instituição que ainda não tem como hábito as práticas tecnológicas nas aulas.(STINGHEN, p. 23, 2016).

Nesse sentido, é importante frisar que as tecnologias devem utilizadas, de modo, que se enquadre nos objetivos do ambiente escolar. O que foi umas das dificuldades enfrentadas no decorrer das aulas, em que os alunos mais velhos preferiam utilizar celulares e outros aparelhos digitais. Outro empecilho que ocorreu no decorrer do período letivo, foi a não

participação dos pais no projeto, que acontece por inúmeros fatores e prejudica a interação entre a local de ensino e a família. (SOUZA, 2013)

“A participação dos pais na escola gera concordância imediata e até mesma entusiasmada; parece correta, porque se baseia na obrigação natural dos pais; é boa, porque sua meta é beneficiar as crianças; e é desejável, porque pretende aumentar tanto a participação democrática quanto o aproveitamento escolar.” (SOUZA, p.6, 2013)

Por fim, entende-se que os obstáculos encontrados no decorrer do projeto foram perpassados com o empenho dos pesquisadores, entretanto, ainda há a necessidade de aprofundamento na utilização das tecnologias no currículo escolar. Além disso, ressalta-se que a utilização das tecnologias não representa, obrigatoriamente, que os alunos tenham compreendido o conteúdo, pois a aprendizagem requer a absorção do assunto. (STINGHEN, 2016)

#### 4 CONCLUSÃO

Em síntese, conclui-se que a utilização de tecnologias interativas no ensino dos princípios básicos de primeiros socorros para o público infantil, foi de muita relevância para o aprendizado e interesse ao decorrer das aulas, permitindo que as crianças sejam atores protagonistas no auxílio de uma situação de urgência e emergência, visto que, a aplicação da metodologia ativa promove uma analogia à realidade e aperfeiçoamento da prática, além disso, os alunos seriam multiplicadores dos conhecimentos adquiridos semanalmente no projeto Samu Kids, dando continuidade ao processo de educação em saúde no meio da família, escola e entre amigos.

Sendo assim, a cada conteúdo ministrado pode-se perceber a satisfação dos alunos em apreender de forma divertida, pois, por meio, desse método houve cada vez mais a amenização de dúvidas e de introspecção em participar das atividades propostas pelos voluntários. Conseqüentemente, o investimento em dinâmicas, simulados, brinquedos confeccionados, desenhos/pinturas, teatro com fantoches e treinamentos, apresentou grande satisfação tanto por parte de quem ensina, quanto de quem aprende, porque, é nessas recreações que os diferentes conhecimentos são difundidos entre os participantes, independentemente do grupo de interesse ou faixa etária.

Contudo, foi notório o desafio que os educadores enfrentaram para buscar novas tecnologias, devido dois fatores principais, primeiro pela necessidade de adaptação a esse novo modelo de aprendizagem e segundo pela escassez na literatura de trabalhos que

envolvam a associação do fazer saúde, através de novas técnicas de ensino. Ademais, outro empecilho foi a pouca participação dos pais em algumas atividades, as quais eles eram convidados a comparecer, o que ocorreu na maioria das vezes em questão da pouca disponibilidade de tempo, mas, essa questão faz uma ressalva a uma possível falta de estímulo para as crianças se empenharem nas tarefas designadas, como “dever de casa”.

Dessa maneira, é imprescindível durante a aplicação de uma metodologia ativa, para que ela funcione corretamente, que seja levado em consideração o número de participantes, o local, o horário da atividade, as tecnologias aplicadas e harmonia entre a equipe. Tendo em vista, a criação de um momento de análise, reflexão e aperfeiçoamento do senso comum para o saber técnico.

Nesse contexto, avaliando a propensão de ocorrer um acidente e a necessidade de uma pessoa qualificada no local, é de suma importância que a população, seja criança ou adulto, esteja consciente da notoriedade de temas sobre primeiros socorros na busca garantir uma qualidade de vida à vítima.

## REFERÊNCIAS

- BOLLELA, V.R; CESARETTI, M.L.R; Sala de aula invertida na educação para as profissões de saúde: conceitos essenciais para a prática; Ed. Revista Eletrônica de Farmácia, v. 14, n. 1, p. 39-48, 2017.
- DE CARVALHO SILVA, Vanessa et al. Instrumentos de avaliação de segurança do paciente nos serviços de saúde: uma revisão integrativa. *Brazilian Journal of Health Review*, v. 3, n. 6, p. 17210-17225, 2020.
- DE OLIVEIRA, Gustavo Duarte; DE PAVESI FARIA, Vanessa. Metodologia ativa na educação em medicina veterinária. *PUBVET*, v. 13, p. 166, 2019.
- FARIA, L. C. F. D.; GITAHY, R. R. C.; TOMIAZZI, E.; O encontro do lúdico com a tecnologia: uma proposta do uso de um jogo eletrônico como ferramenta metodológica; Ed. *Colloquium Humanarum*, v. 09, n. Especial, São Paulo, 2012.
- GONÇALVES, C. C. S. A.; TV Paulo Freire: análise da recorrência da temática tecnologias educacionais na categoria formação continuada; XII Congresso Nacional De Educação, Paraná, 2015. Disponível em: [https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/18046\\_7805.pdf](https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/18046_7805.pdf); Acessado em: 19 de mar. de 2020.
- KRASNOR, L.R. & PEPLER, D.J. APUD BECKER, B.; Infância, tecnologia e ludicidade: a visão das crianças sobre as apropriações criativas das tecnologias digitais e o estabelecimento de uma cultura lúdica contemporânea; Ed. Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2017.
- MARTINS, C.F; O brincar: funções constitutivas e implicações das novas experiências tecnológicas. Dissertação de Mestrado, Universidade de São Paulo, 2016.
- MEIRELES, G. O. A. B; A abordagem de primeiros socorros realizada pelos professores em uma unidade de ensino estadual em Anápolis – Go; Ed. Faculdade Anhaguera de Anápolis, v. 18, n. 01, Campo Grande, 2014.
- NEIRA, Ana Carolina. Professores aprendem com a tecnologia e inovam suas aulas. Ed. *Jornal Estado de São Paulo*, 24 de fevereiro de 2016. São Paulo, 2016.
- PINTO, I. M.; BOTELHO, S. S. D. C.; Ambientes tecnológicos lúdicos de autoria (atla): criando espaços de ensino e aprendizagem; revista brasileira de informática na educação; Ed. Comissão Especial De Informática Na Educação, v. 20, n. 03; Porto Alegre; 2012.
- ROSA, R. S. *ET AL.*; Estratégias baseadas em metodologias ativas no ensino-aprendizagem de primeiros socorros: relato de experiência; Ed. *Revista de Enfermagem Ufpe*, v. 02, n. 11, Recife, 2017.
- SCHUHMACHER, V.R.N; SCHUHMACHER, E. OLIVEIRA, L.R.M;COUTINHO C. P; A percepção do professor sobre suas competências em tecnologias da informação e comunicação. Ed. CINTED-UFRGS, v. 14 n. 1, julho, 2016.
- STINGHEN, R. S; Tecnologias na educação: dificuldades encontradas para utilizá-la no ambiente escolar. Monografia, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2016.
- SOUZA, H.M.L.T; Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor: a ausência dos pais na escola. Ed. Universidade Estadual do Norte Do Paraná, 2013.
- UNESCO. Padrões de competência em TIC para professores. Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura; Ed. UNESCO, Paris, França, 2008. 13p.