



## JOGOS EDUCACIONAIS NO ENSINO DA ENFERMAGEM EM SAÚDE COLETIVA: RELATO DE EXPERIÊNCIA

### EDUCATIONAL GAMES IN NURSING TEACHING OF PUBLIC HEALTH: EXPERIENCE REPORT JUEGOS EDUCACIONALES EN LA ENSEÑANZA DE ENFERMERÍA EN SALUD COLECTIVA: RELATO DE EXPERIENCIA

Paloma Cardozo Gurgel<sup>1</sup>, Marcelo Costa Fernandes<sup>2</sup>

#### RESUMO

**Objetivo:** descrever a vivência na utilização de um jogo educacional no ensino da enfermagem em saúde coletiva. **Método:** estudo descritivo, do tipo relato de experiência, a respeito da utilização de um jogo educativo junto aos discentes de Enfermagem da disciplina Saúde Coletiva I da Universidade Federal de Campina Grande/UFCG, campus Cajazeiras/Pb. **Resultados:** percebeu-se o desenvolvimento de competências nos alunos, tais como relações interpessoais positivas; trabalho em equipe; tomada de decisão em grupo; liderança; criatividade; flexibilidade; compromisso; e comunicação. **Conclusão:** jogos proporcionam a motivação dos estudantes fazendo com que se envolvam como atores ativos do processo ensino-aprendizagem. **Descritores:** Saúde Pública; Educação; Estudantes de Enfermagem.

#### ABSTRACT

**Objective:** to describe the experience of using an educational game in the nursing teaching of public health. **Method:** a descriptive study of type experience report concerning the use of an educational game with the nursing students of Public Health I subject of the Federal University of Campina Grande/UFCG, campus Cajazeiras/Pb. **Results:** it was perceived to develop skills in students, such as positive interpersonal relationships; team work; making group decision; leadership; creativity; flexibility; commitment; and communication. **Conclusion:** games provide the motivation of students causing them to be involved as active actors in the teaching-learning process. **Descriptors:** Public Health; Education; Nursing students.

#### RESUMEN

**Objetivo:** describir la experiencia en la utilización de un juego educacional en la enseñanza de la enfermería en salud colectiva. **Método:** estudio descriptivo, del tipo relato de experiencia, sobre la utilización de un juego educativo junto a los discentes de Enfermería de la disciplina Salud Colectiva I de la Universidad Federal de Campina Grande/UFCG, campus Cajazeiras/Pb. **Resultados:** se vio el desarrollo de competencias en los alumnos, tales como relaciones interpersonales positivas; trabajo en equipo; tomada de decisiones en grupo; liderazgo; creatividad; flexibilidad; compromiso; y comunicación. **Conclusión:** juegos proporcionan la motivación de los estudiantes haciendo con que los mismos sean envueltos como actores activos del proceso enseñanza-aprendizaje. **Descritores:** Salud Pública; Educación; Estudiantes de Enfermería.

<sup>1</sup>Graduanda em Enfermagem. Bolsista do Programa de Bolsas de Extensão (PROBEX) da Universidade Federal de Campina Grande/UFCG-Campus Cajazeiras/PB. Cajazeiras (PB), Brasil. E-mail: [palomitagurgel@gmail.com](mailto:palomitagurgel@gmail.com); <sup>2</sup>Enfermeiro, Professor, Universidade Federal de Campina Grande/UFCG Campus Cajazeiras/PB, Brasil. Doutorando, Pós-Graduação Cuidados Clínicos Enfermagem e Saúde, Universidade Estadual do Ceará/UECE. Fortaleza (CE), Brasil. E-mail: [celo\\_cf@hotmail.com](mailto:celo_cf@hotmail.com)

## INTRODUÇÃO

Historicamente, a formação dos profissionais de saúde, assim como na Enfermagem, tem sido baseada no uso de metodologias tradicionais, sob forte influência do mecanicismo de inspiração cartesiana, fragmentado e reducionista. Neste sentido, o processo de ensino e aprendizagem tem se restringido, muitas vezes, à reprodução do conhecimento, no qual o docente assume um papel de transmissor de conteúdos com aulas expositivas, ao passo que, ao discente, cabe a retenção e repetição destes em uma atitude passiva, receptiva e alienada, ou até mesmo reprodutora, tornando-se mero expectador, sem a necessária crítica e reflexão.

Para romper este paradigma, o educador deve apresentar-se como um facilitador da relação aluno e conhecimento, fomentando práticas construtivistas que busquem o empoderamento do aluno. Uma das estratégias que podem ser utilizadas para a consolidação de uma educação construtivista é o uso de jogos educacionais, pois eles estimulam o estabelecimento de melhores relações entre professor, aluno e conhecimento.

Nesta relação, a aprendizagem necessita de estímulos motivacionais para um envolvimento profundo<sup>1</sup>, os quais podem ser viabilizados pelos jogos educacionais. Estes jogos podem constituir a expressão mais fidedigna do lúdico que, por sua vez, reflete um espaço onde a racionalidade e a sensibilidade se fazem presentes, potencializando habilidades socioafetivas, cognitivas e a inteligência emocional.<sup>2</sup>

A gama de informações presente nesses jogos promove a internalização de informação e favorece a aprendizagem, uma vez que os estímulos sensoriais são intensificados, promovendo a atenção e manutenção do interesse do aluno. Além disso, jogos educacionais favorecem a apreensão de conteúdos, proporcionam significação de definições complexas, fomentam a criatividade, tomada de decisão, participação ativa, o senso crítico, trabalho em equipe e prazer em aprender.<sup>3,4</sup>

Existem ainda limitações na implementação dessas estratégias, seja por desconhecimento dos docentes ou por falta de incentivo das instituições de ensino, restringindo, assim, a formação ao modelo vertical de ensino; logo, há a necessidade de construção de novos modelos de ensino no Brasil, já que existem limitações no que diz respeito ao cumprimento pelo Estado da garantia de serviços públicos de saúde coletiva com

qualidade à população, o que pode ser um reflexo das fragilidades presentes na formação do profissional. Acredita-se que estas limitações podem ser sanadas por meio da construção de novos modelos de formação de pessoas, auxiliados pelos jogos educativos. Esses modelos de formação devem visar determinadas competências, tais como trabalho em equipe, criatividade, autonomia, resolutividade e compromisso, as quais são essenciais na saúde coletiva.<sup>5</sup>

Considera-se este estudo de fundamental importância à medida que colabora para o desenvolvimento de estratégias educacionais que estimulam competências para a formação acadêmica do estudante, uma vez que estas habilidades muitas vezes deixam de ser trabalhadas na academia, resultando, assim, em um profissional descompromissado com a filosofia da saúde coletiva. Dessa forma, métodos renovadores, como os jogos educacionais, podem surgir como facilitadores no desenvolvimento de determinadas aptidões necessárias para se trabalhar nessa área. Por conseguinte, objetiva-se com este estudo descrever a vivência na utilização de um jogo educacional no ensino da enfermagem em saúde coletiva.

## METODOLOGIA

Estudo descritivo, do tipo relato de experiência, a respeito da utilização de um jogo educativo junto aos discentes de Enfermagem da disciplina Saúde Coletiva I da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), campus Cajazeiras.

A implementação do jogo foi realizada com uma turma de 21 discentes do quinto período da graduação em Enfermagem, no mês de dezembro de 2013. O material construído foi chamado de “*Saúde Coletiva Game*”, um jogo educacional não digital do tipo tabuleiro.

Para elaboração do jogo, foram utilizados os seguintes referenciais teóricos: Portaria nº 2.488, de 21 de outubro de 2011<sup>6</sup>; Os processos de trabalho na Enfermagem<sup>7</sup>; Saúde: a cartografia do Trabalho Vivo<sup>8</sup>; História das Políticas Públicas de Saúde no Brasil<sup>9</sup>; Constituição da República Federativa do Brasil<sup>10</sup>; Lei nº 8080/90<sup>11</sup>; Lei 8142/90<sup>12</sup>; Norma Operacional da Assistência à Saúde - NOAS-SUS 01/02<sup>13</sup>; e Saúde Coletiva: construindo um novo modelo em enfermagem<sup>14</sup>.

## A EXPERIÊNCIA

Os discentes de Enfermagem da disciplina Saúde Coletiva I da Universidade Federal de

Gurgel PC, Fernandes MC.

Campina Grande (UFCG), campus Cajazeiras-PB, têm acesso ao conteúdo desta área no terceiro ano de graduação. O conhecimento acumulado pelos acadêmicos nos dois primeiros anos é caracterizado essencialmente por um conteúdo positivista, à medida que as primeiras disciplinas do curso apresentam predominância das ciências biológicas em detrimento das ciências humanas e sociais.

A dicotomia fomentada pelo distanciamento dessas ciências dificulta a formação de competências necessárias nas relações humanas, as quais irão refletir na futura prática da enfermagem. Logo, ao passo que o aluno inicia seu contato com as tecnologias interacionistas presentes no estudo da Saúde Coletiva, há o desafio de fazer florescer aptidões nos discentes que não foram trabalhadas antes com intensidade.

Percebeu-se, por meio de relato verbal dos alunos, que eles apresentavam dificuldades a respeito dos conteúdos que estavam sendo ministrados em sala de aula. Além disso, durante exposição das aulas teóricas, os estudantes não conseguiam responder questões sobre o assunto tratado, já que eles apresentavam fragilidades de conhecimentos prévios necessários para compreensão do conteúdo abordado. Por conseguinte, surgiram ideias para se trabalhar novas metodologias educacionais, que culminaram na formação do “*Saúde Coletiva Game*”, um jogo que proporciona interação, dinamicidade e criatividade na construção de novos saberes.

O jogo aborda três categorias temáticas: Processo do Trabalho da Enfermagem em Saúde Coletiva; História das Políticas Públicas em Saúde; e Legislação em Saúde. O material possui dezoito cartas e cada uma delas é constituída de uma das categorias supracitadas.

Abaixo da categoria encontram-se dez dicas numeradas que indicam a questão que deve ser respondida. A resposta a ser descoberta encontra-se na própria carta. O grupo da vez será subsidiado pelas dicas para descobri-la.

Em um primeiro momento, a turma foi dividida em três grupos (com sete constituintes cada), todos com seu respectivo líder, o qual foi escolhido pelo próprio grupo. No tabuleiro, a equipe da vez escolhe um número de um a dez, que corresponde à numeração da dica presente na carta.

O líder do grupo que está no momento como mediador deverá ler a opção que foi escolhida pela equipe da vez. Se esta acertar a resposta, ganha a rodada e avança o número de casas inversamente proporcional ao número de dicas utilizadas, ou seja, quanto

Jogos educacionais no ensino da enfermagem em saúde...

maior o número de opções escolhidas para acertar a resposta, menor será a quantidade de casas andadas no tabuleiro.

Em cada rodada há uma constante (dez), a qual corresponde à quantidade de dicas das cartas, que ao final será subtraída do número de opções utilizadas para acertar a resposta, o resultado desta subtração corresponderá à quantidade de casas a serem avançadas.

Se a equipe da vez não souber a resposta, tem o direito de escolher outra dica, e assim sucessivamente. O número de dicas que a equipe da vez consome é o número de casas que o grupo mediador irá andar no tabuleiro. Quem chegar primeiro ao final das casas é o grupo vencedor.

Durante a realização desta atividade, foi notório o envolvimento dos participantes na busca da opção correta. Fomentaram-se discussões de cunho científico resgatando as temáticas das aulas anteriormente ministradas, motivando a agregação dos saberes entre os membros, favorecendo, assim, o trabalho em equipe, a comunicação e a tomada de decisão.

Ao final, percebeu-se a motivação dos estudantes por participarem de uma atividade educativa na qual eles foram envolvidos como atores ativos do processo ensino-aprendizagem.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir deste relato, foi possível perceber o desenvolvimento de competências nos alunos, tais como relações interpessoais positivas; trabalho em equipe; tomada de decisão em grupo; liderança; criatividade; flexibilidade; compromisso; e comunicação. Ademais, houve a internalização dos conteúdos ministrados em sala de aula, favorecendo a aprendizagem dos estudantes.

O desenvolvimento de competências que este jogo proporciona abre margem para se trabalhar esta metodologia no ensino, incentivando os docentes brasileiros a adotarem estratégias similares ao “*Saúde Coletiva Game*” em suas aulas; na pesquisa, examinando a eficácia desta metodologia em intervenções futuras; e nos serviços de saúde, por meio da educação permanente, em parceria com as secretarias e gestores de saúde.

Evidenciou-se grande receptividade dos discentes, sendo considerada por eles uma atividade inovadora que deveria ser aplicada mais vezes no ambiente acadêmico. A limitação encontrada neste estudo foi o fato deste trabalho ter sido desenvolvido apenas em uma turma, não sendo ideal generalizar os

Gurgel PC, Fernandes MC.

achados deste esboço, portanto, faz-se necessário o desenvolvimento de propostas para novos estudos que possam intervir nas realidades onde ainda há práticas educacionais tradicionais, as quais limitam a formação, direcionando os discentes a uma prática submissa e passiva mediante o seu cotidiano.

## REFERÊNCIAS

1. Mattar J. Games em educação: como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson Prentice Hall; 2010.
2. Santaella L. O papel do lúdico na aprendizagem. *Revista Teias*, 2002 set-dez; 13(30): 185-195.
3. Falkembach GAM. O Lúdico e os Jogos Educacionais. Santa Maria [internet]; 2007 [cited 2014 Apr 28]. Available from: [http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura\\_1.pdf](http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura_1.pdf)
4. Falkembach GAM. Jogos Educacionais. Santa Maria [internet]. 2007 [cited 2014 Apr 28]. Available from: [http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa4/leituras/arquivos/Leitura\\_4.pdf](http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa4/leituras/arquivos/Leitura_4.pdf)
5. Almeida Filho NM. Contextos, impasses e desafios na formação de trabalhadores em Saúde Coletiva no Brasil. *Ciênc. saúde coletiva* [serial on the Internet]. 2013 June [cited 2014 May 22];18(6):1677-82. Available from: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-81232013000600019&lng=en](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-81232013000600019&lng=en)
6. Ministério da Saúde (Brasil). Portaria nº 2.488, de 21 de outubro de 2011. Aprova a Política Nacional de Atenção Básica, estabelecendo a revisão de diretrizes e normas para a organização da Atenção Básica, para a Estratégia Saúde da Família (ESF) e o Programa de Agentes Comunitários de Saúde (PACS). *Diário Oficial da União* 24 out 2011. Seção 1.
7. Sanna, MC. Os processos de trabalho na Enfermagem. *Rev Bras Enferm*. 2007 mar-apr; 60(2): 221-224.
8. Merhy, EE. Saúde: a cartografia do Trabalho Vivo. São Paulo: Hucitec, 2002.
9. Aguiar, ZN. SUS Sistema Único de Saúde: antecedentes, percurso, perspectivas e desafios. 1st ed. São Paulo: Martinari, 2011.
10. Brasil. Constituição, 1988. Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília: Senado Federal; 1988.
11. Brasil. Lei Federal nº 8080/90. Dispõe sobre as condições para promoção, proteção e recuperação da saúde, a organização e o financiamento dos serviços correspondentes e das outras providências. *Diário Oficial da União* 1990; 19 sept.

Jogos educacionais no ensino da enfermagem em saúde...

12. Brasil. Lei Federal nº 8142/90. Dispõe sobre a participação da comunidade na gestão do Sistema Único de Saúde (SUS) e sobre as transferências intergovernamentais de recursos financeiros na área da saúde e dá outras providências. *Diário Oficial da União* 1990; 28 dec.
13. Ministério da Saúde (Brasil). Norma Operacional da Assistência à Saúde - NOAS-SUS 01/02. (Portaria MS/GM N. 373, de 27 de fevereiro de 2002, de regulamentação complementar. Secretaria de Assistência à Saúde Departamento de Descentralização da Gestão da Gestão da Assistência; 2002.
14. Egry EY. Saúde Coletiva: construindo um novo modelo em enfermagem. São Paulo: Ícone; 1996.

Submissão: 07/06/2014

Aceito: 20/08/2015

Publicado: 01/09/2015

### Correspondência

Marcelo Costa Fernandes

Av. Dedé Brasil, 1700

Bairro Itaperi

CEP 60740-000 – Fortaleza (CE), Brasil