



AVALIAÇÃO DE JOGOS LUDICOS COMO ESTRATÉGIA DE PROMOÇÃO DA EDUCAÇÃO EM SAÚDE NA ESCOLA POR ENFERMEIROS EM FORMAÇÃO

Brenda Micaelly Grangeiro Bezerra; Izaias Sabino Matias; Eloisa Dionísio Silva; Eduardo Adelino Ferreira; Kamilla Patrício Lacerda.

Faculdade Mauricio de Nassau , R. Antônio Carvalho de Souza, 295 - Estação Velha, Campina Grande - PB, 58410-050. www.uninassau.edu.br

A ação do enfermeiro deve ir além do ambiente hospitalar, é dever do enfermeiro buscar técnicas de orientação em prevenção de acidentes e promoção educação em saúde em diferentes áreas da sociedade, John Dewey, filósofo educacional, traça uma relação entre a evolução biológica e a psicologia experimental, surgindo a concepção do que hoje abordamos por educação em saúde. “Atribui à primazia das características dos indivíduos para o desenvolvimento do processo educativo”. Na nossa pesquisa foi elaborado um jogo lúdico – cassino da urgência e emergência. O jogo Cassino da Urgência e Emergência consiste em um tabuleiro vertical onde se tem “9 casinhas” numeradas de 1 a 9 e uma caixa misteriosa com fichas com números de 1 a 9, e um tabuleiro gigante horizontal com quatro cores (amarelo, vermelho, azul e verde) onde os “peões” são os próprios jogadores. Nessas “casinhas” foram colocadas afirmativas para serem avaliadas como verdadeiro ou falso referente aos procedimentos: avaliação primária, processo alérgico, queda simples de própria altura, convulsão, hemorragia, TCE- traumatismo crânio encefálico, Epistaxe e RCP- reanimação cardiopulmonar. Para coleta dos dados aplicou-se um questionário semi-estruturado, após o momento de aplicação do jogo, abrimos uma discussão entre os estudantes do curso de enfermagem sobre a necessidade de intervenções na escola para a promoção da educação em saúde. O formulário foi composto por 10 quesitos: atenção, Desafio, Relevância, Confiança, habilidade\competência, imersão, Satisfação, divertimento, conhecimento e inserção social. A pesquisa possui caráter exploratório com abordagem procedimental de natureza qualitativa, dividida em cinco etapas: Levantamento bibliográfico sobre o tema, Confeção do jogo lúdico, Aplicação e avaliação do jogo por bacharelados em Enfermagem, Análise dos dados e ajustes pertinentes ao jogo e Aplicação do jogo lúdico na escola. Participaram da avaliação do jogo lúdico, 30 estudantes, foi aplicado para avaliação do corpo estudantil, coletivamente, em sala de aula, na turma do 7º período do curso de enfermagem de uma faculdade particular de campina grande-PB. O presente trabalho poderá contribuir para que as escolas pensem em determinado momento fazer um trabalho mais direcionado, contemplando mais escolas e envolvendo cada vez mais a comunidade no âmbito escolar. Aparentemente esta pesquisa e a literatura discutida têm apontado para eficácia dos jogos apresentados e a necessidade da aplicação em escolas. Outros estudos também se fazem necessários, posto que não apenas os alunos, mas também professores e técnicos da educação se deparam com situações semelhantes. Percebeu-se que é imprescindível o esclarecimento e treinamento educacional ao público leigo de forma lúdica, para o atendimento nas situações emergenciais de saúde.

Palavras-chave: Educação em saúde, Enfermagem, jogo lúdico.

INTRODUÇÃO

Não é raro nos depararmos em noticiários, jornais e em nosso cotidiano, ouvirmos falar da quantidade de acidentes envolvendo crianças e adolescentes, vê-se também que a prática educativa em saúde não é uma prioridade atual, porém é evidente que se fazem necessárias estratégias que visem ao aprendizado de técnicas básicas de urgência e emergência - primeiros socorros para adolescentes . Por constituírem o grupo predominante de causas de morte a partir de um ano de idade, chegando a atingir percentuais superiores a 70% em adolescentes de 10 a 14 anos, quando se analisam as mortes decorrentes de causas externas (acidentes e violências). Os acidentes ocasionam, a cada ano, no grupo com idade inferior a 14 anos, quase 6.000 mortes e mais de 140.000 admissões hospitalares, somente na rede pública de saúde. Segundo o IBGE, 21,8 por cento das mortes em adolescente em 2009 foi causado por acidente. A adolescência é a fase de transição entre a infância e a vida adulta, caracterizada por mudanças físicas, psicológicas, sociais e comportamentais como aborda FERREIRA e NELTA, 2016.

A escola é um local de grande valia para a intervenção em nível da promoção da saúde, entendendo-se que é um local onde professores, alunos e auxiliares da educação, passam boa parte do seu tempo e também, constitui em local de excelência porque pode beneficiar os alunos em etapas influenciáveis da sua vida, que são a infância e a adolescência. Facilmente se constata o papel que a escola pode desempenhar na promoção da saúde, sendo assim, a saúde e a educação devem ser consideradas como inseparáveis.

O final do século 19 e o início do século 20, foi um momento de destaque na construção de práticas de educação baseados na higiene como instrumento de intervenção a problemas de saúde. Neste período, John Dewey, filósofo educacional, traça uma relação entre a evolução biológica e a psicologia experimental, surgindo a concepção do que hoje abordamos por educação em saúde. “Atribui à primazia das características dos indivíduos para o desenvolvimento do processo educativo”.

Sobre o papel dos jogos lúdicos Vygotsky, 1989, descreve que os jogos proporcionam o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. O lúdico influencia no desenvolvimento do aluno, ensinando-o a agir corretamente em uma determinada situação e estimulando sua capacidade de discernimento. Os jogos possuem um papel relevante no processo de aprendizagem fazendo os alunos adquirem iniciativa e autoconfiança.



O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. (...) As atividades lúdicas integram as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. Como atividade física e mental que mobiliza as funções e operações, a ludicidade aciona as esferas motora e cognitiva, e à medida que gera envolvimento emocional, apela para a esfera afetiva. Assim sendo, vê-se que a atividade lúdica se assemelha à atividade artística, como um elemento integrador dos vários aspectos da personalidade. O ser que brinca e joga é, também, o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve. (Teixeira, 1995, p. 23).

A ação do enfermeiro vai além do ambiente hospitalar, é dever do enfermeiro buscar técnicas de orientação em prevenção de acidentes e promoção da saúde em diferentes áreas da sociedade. O tema: Urgência e Emergência mostram-se como um assunto pertinente diante dos dados disposto na bibliografia, além do mais a promoção em educação e saúde aproxima a sociedade do cotidiano do profissional da enfermagem. Favorecendo uma quebra de estereótipos e proporcionando uma atitude mais cidadã.

A promoção da saúde, em seu conceito mais amplo, propõe a articulação de saberes, além da mobilização de recursos institucionais e comunitários, públicos ou privados, para a sua implementação. Destaca-se, assim, a educação em saúde, campo multifacetado, a qual, analisada sob a perspectiva da promoção da saúde, denota mais do que o repasse de informações e indução de determinados comportamentos. Proporciona uma concepção da saúde em sua integralidade, permitindo às pessoas tecerem suas análises por meio de uma consciência crítica, tornando-os aptos a tomarem decisões autônomas.

Diante dos dados apresentados percebem-se a necessidade de levar a escola tais informações sobre primeiros socorros de maneira lúdica e eficaz, pois na literatura não há muitos jogos lúdicos com essa temática, geralmente são para ser jogados com auxílio do computador, na internet. Muitas situações emergenciais permeiam o cotidiano das pessoas e estas, poderiam ser evitadas ou conduzidas de forma rápida e eficaz a fim de promover à recuperação da vítima.

A explanação desse trabalho tem como objetivo mostrar a importância de se trabalhar o lúdico na esfera escolar para obtenção de qualidade no processo educacional do ensino de urgência e emergência. E para que essa aprendizagem aconteça de forma significativa e dinâmica, o enfermeiro\educador tem como apoio a técnica dos jogos lúdicos para assimilação do

conteúdo de primeiros socorros básico e trabalhar o censo avaliativo dos acadêmicos em enfermagem

METODOLOGIA

A referente pesquisa possui caráter exploratória com abordagem procedimental de natureza qualitativa. O roteiro metodológico para a realização da referente pesquisa foi realizado em cinco etapas distintas:

QUADRO 1: Etapas para a realização da pesquisa

Etapa 1	Levantamento bibliográfico sobre o tema.
Etapa 2	Confecção do jogo lúdico: Cassino da Urgência e Emergência.
Etapa 3	Aplicação e avaliação do jogo por bacharelados em Enfermagem.
Etapa 4	Análise dos dados e ajustes pertinentes ao jogo
Etapa 5	Aplicação do jogo lúdico na escola.

Participaram da avaliação do jogo lúdico desta pesquisa, 30 estudantes, ambos os sexos, o jogo foi aplicado para avaliação do corpo estudantil, coletivamente, em sala de aula, na turma do 7º período do curso de enfermagem da Faculdade Maurício de Nassau em Campina Grande-PB. Para coleta dos dados aplicou-se um questionário semi-estruturado, após o momento de aplicação do jogo, abrimos uma discussão entre os estudantes do curso de enfermagem sobre a necessidade de intervenções na escola para a promoção da educação em saúde.

O formulário foi composto por 10 quesitos: atenção, Desafio, Relevância, Confiança, habilidade\competência, imersão, Satisfação, divertimento, conhecimento e inserção social.

O jogo Cassino da Urgência e Emergência consiste em um tabuleiro vertical onde se tem “9 casinhas” numeradas de 1 a 9 e uma caixa misteriosa com fichas com números de 1 a 9, e um tabuleiro gigante horizontal com quatro cores (amarelo, vermelho, azul e verde) onde os “peões” são os próprios jogadores. Nessas “casinhas” foram colocadas afirmativas para serem avaliadas como verdadeiro ou falso referente aos procedimentos: avaliação primária, processo alérgico, queda simples de própria altura, convulsão, hemorragia, TCE- traumatismo crânio encefálico, epistaxe e RCP- reanimação cardiopulmonar, as perguntas valem de 30 a 50 pontos dependendo do grau de complexidade.

O objetivo do jogo é ser o primeiro que, partindo de uma casa de origem, chega a casa final. Para isso, deve-se acertar as perguntas, tendo a chance de andar no tabuleiro e chegar antes dos adversários. Ganha e anda no jogo quem mais acertar sobre os procedimentos. Podendo ser jogados com quantidade mínima de duas pessoas e o máximo indeterminado de participantes Nossa proposta é que o jogo lúdico seja aplicado na escola após a realização de uma palestra sobre primeiros socorros básicos dentro de uma abordagem interdisciplinar.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

No item relevância , 46,7 por cento da população amostral pontuaram a alternativa “eu gostei tanto do jogo que gostaria de aprender mais sobre ele”. 66,7% pontuaram em imersão, o item “o conteúdo do jogo será útil pra mim”. 46,7 Por cento apontou a alternativa “esse jogo é adequadamente desafiador para mim, as tarefas não são muito fáceis nem muito difíceis”, no item Desafio.

No item habilidade\competência, 60% marcou a alternativa “me senti competente”. Segundo TEXEIRA(1995), O jogo lúdico é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo.

No item conhecimento 73,3% assinalaram a alternativa “depois do jogo consigo lembrar de mais informações relacionadas ao tema apresentado no jogo”, a luz do referencial teórico TEXEIRA(1995) as situações lúdicas mobilizam esquemas mentais. sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psico-neurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento.

No item divertimento 60% da população pesquisada expressou “ eu jogaria esse jogo novamente”. Para Rodrigues, 2001, "O jogo é uma atividade rica e de grande efeito que responde às necessidades lúdicas, intelectuais e afetivas, estimulando a vida social e representando, assim, importante contribuição na aprendizagem". Portanto, o jogo pode ser educativo.

No item interação social 60% dos entrevistados informaram que “a colaboração no jogo ajuda a aprendizagem”. TEXEIRA(1995) em sua obra afirma: “Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário”.

No item atenção a alternativa “O desing da interface do jogo é atraente” foi votada em 26,7% dos casos.



No item satisfação 66,7% expressaram “eu me senti bem ao completar o jogo”. TEXEIRA(1995) “Em virtude desta atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo”.

As atividades de Educação em Saúde com grupos de adolescentes podem ser enriquecidas com o uso de jogos educativos que são instrumentos eficientes de ensino e aprendizagem, de comunicação e expressão, além de propiciar satisfação emocional imediata aos participantes.



Imagens da aplicação do jogo lúdico.

Fonte: Autoria Própria

CONCLUSÃO

A pesquisa realizada sobre a eficácia da utilização de jogos lúdicos como estratégia de promoção da educação em saúde na escola, foi de grande importância, enriquecendo nossa vida acadêmica e nosso futuro profissional. De acordo com os dados obtidos a partir da visão dos enfermeiros em formação, constatamos que o lúdico exerce um papel importante na aprendizagem dos adolescentes, nesse sentido o lúdico pode contribuir de forma significativa para o desenvolvimento do ser humano, auxiliando não só na aprendizagem, mas também no desenvolvimento social, pessoal e cultural, facilitando no processo de socialização, comunicação, expressão e construção do pensamento, além do enfermeiro\educador exercer um importante e fundamental papel nesse processo. O envolvimento e a participação dos estudantes do curso de bacharelado em enfermagem possibilitaram verificar que a proposta de utilização do jogo lúdico Cassino da urgência e emergência se mostra como uma boa ferramenta de aprendizagem e promoção da saúde e que os adolescentes sentem a necessidade de aprender algo que faz parte do convívio e que os façam se sentir útil diante de casos em que possam atuar ativamente salvando vidas. O presente trabalho poderá contribuir para que as escolas pensem em determinado momento fazer um trabalho mais direcionado, contemplando mais escolas e envolvendo cada vez mais a comunidade no âmbito escolar. Aparentemente esta pesquisa e a literatura discutida têm apontado para eficácia dos jogos apresentados e a necessidade da aplicação em escolas. Outros estudos sobre os critérios também se fazem necessários, posto que não apenas os alunos mas também professores e técnicos da educação se deparam com situações semelhantes. Percebeu-se que é imprescindível o esclarecimento e treinamento educacional ao público leigo de forma lúdica, para o atendimento nas situações de emergência.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BRASIL. Decreto Lei no 8.069 de 13 de julho de 1990. **Dispõe sobre o estatuto da criança e do adolescente e da outras providências. Diário Oficial [da República Federativa do Brasil]**. Brasília; 16 jul. 1990; Seção 1, v.128, n.227, p.13.564-77. Acessado em: 11/02/2017.
- BERND.L.A; et al; **.Anafilaxia: Guia Prático Para O Manejo**. Disponível em: http://www.asbai.org.br/revistas/Vol296/ART_6_06_Anafilaxia_guiapratico.pdf . Acessado em 10/05/2017
- CARVALHO. L.F ; et al **.Traumatismo Cranioencefálico Grave Em Crianças E Adolescentes**. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rbti/v19n1/a13v19n1>. Acessado em: 10/05/2017
- Curso E Fisioterapia.** disponível em: <http://www.concursoefisioterapia.com/2010/02/manobra-de-inclinacao-da-cabeca-e.html>. Acessado em 11/03/2017
- FERREIRA, Manuela; NELAS, Paula Batista. Adolescências... Adolescentes.. **Millenium-Journal of Education, Technologies, and Health**, n. 32, p. 141-162, 2016.
- FILÓCOMO. F.R; et al **.Estudo Dos Acidentes Na Infância Em Um Pronto Socorro Pediátrico** . Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rlae/v10n1/7770> . Acessado em 11/05/2017.
- GUERRA. M.V ; JANUZZI. M.A ; MOURA. A.D. **Traumatismo Cranioencefálico Em Pediatria**. Disponível em: <http://www.jpmed.com.br/conteudo/99-75-S279/port.pdf>. Acessado em: 10/05/2017
- GUERREIRO. M. M; et al . **Profilaxia Intermitente Na Convulsão Febril Com Diazepam Via Oral** . Disponível em: <http://repositorio.unicamp.br/bitstream/REPOSIP/9400/1/S0004-282X1992000200005.pdf> Acessado em 11/05/2017
- IBGE. **Taxa De Mortalidade Específica Por Causas Externas De Adolescentes E Jovens De 15 A 19 Anos - Acidentes De Trânsito**. disponível em: <http://seriesestatisticas.ibge.gov.br/series.aspx?vcodigo=MS47&t=taxa-mortalidade-especifica-causas-externas-adolescentes>. Acessado em 11/05/2017
- LOPES, R.; TOCANTINS, F.R. **Health promotion and critical education**. Interface Comunic Saude Educ. 2012; 16(40):235-46.
- Manual De Primeiros Socorros Na Escola**. Disponível em: http://ww2.prefeitura.sp.gov.br/arquivos/secretarias/saude/crianca/0005/Manual_Prev_Acid_PrimSocorro.pdf . Acessado em 11/03/2017
- MOROSINI. M.V ;FONSECA A.F; PEREIRA. I.B **.Educação Em Saúde**. Disponível em:<http://www.epsjv.fiocruz.br/dicionario/verbetes/edusau.html>.Acessado em: 15/02/2017.
- RODRIGUES, M. **O Desenvolvimento Do Pré-Escolar E O Jogo**. Ed Vozes –2001 Petrópolis – Rio
- SAVI. R; et al . **Proposta De Um Modelo De Avaliação De Jogos Educacionais**. Disponível em: www.seer.ufrgs.br/renote/article/download/18043/10630. Acessado em: 11/02/2017
- SOCIEDADE BRASILEIRA DE CARDIOLOGIA. Volume 101, Nº 2, Supl. 3.2013. disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/abc/v101n2s3/v101n2s3.pdf>. Acessado em: 11/02/2017
- TACSI. Y .R .C ; VENDRUSCOLO. D. M. S ; A



COPRECIS
CONSELHO NACIONAL DE
PRÁTICAS EDUCATIVAS

Emergência

Pediátrica.

Disponível

em:

<http://www.revistas.usp.br/rlae/article/view/1884/1941>. Acessado em 11/05/2017

TEIXEIRA, C. E. J. **A Ludicidade na Escola**. São Paulo: Loyola, 1995

VYGOTSKY, L. S. **O Papel Do Brinquedo No Desenvolvimento. In: A Formação Social Da Mente**. Martins Fontes. São Paulo, 1989

WORLD HEALTH ORGANIZATION. **Child and adolescent health and development**. [online]. Disponível em: <http://www.who.int/childdolescenthealth/OVERVIEW/AHD/adhover.htm>. 2005 Acessado em: 11/02/2017

(83) 3322.3222

contato@coprecis.com.br

www.coprecis.com.br