

# IV SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA

## XXII Semana de Iniciação Científica

21 a 25 de outubro de 2019

Tema: “Desmonte da Pesquisa, Ciência e Tecnologia: repercussões e impactos tecnológicos, sociais e culturais”

ISSN: 1983-8174

### APLICAÇÃO DE JOGO EDUCATIVO COMO METODOLOGIA ATIVA DURANTE A MONITORIA DE SEMIOLOGIA E SEMIOTÉCNICA APLICADA À ENFERMAGEM

Lorena Pinheiro Braga<sup>1</sup>, José Gerefson Alves<sup>2</sup>, Kelly Suianne de Oliveira Lima<sup>3</sup>, Emanuely Vieira Pereira<sup>4</sup>, Jayana Castelo Branco Cavalcante de Meneses<sup>5</sup>

**RESUMO:** Objetivou-se relatar a aplicação de um jogo educativo como metodologia ativa para a Monitoria de Semiologia e semiotécnica aplicada à Enfermagem. Trata-se de estudo descritivo do tipo relato de experiência sobre a utilização de um jogo educativo elaborado no programa *Microsoft PowerPoint for Windows* versão 2010, para abordagem do Exame físico geral em monitoria aplicada a 11 discentes do quarto semestre de Enfermagem. O jogo acerca dos métodos propedêuticos suscitou reflexões e estimulou o entusiasmo pelo conteúdo, levando a análise das perguntas para obtenção de resposta correta. A aplicação dessa metodologia viabilizou tornar o processo educativo dinâmico, facilitando a construção e assimilação do conteúdo proposto e a participação efetiva do público alvo.

**Palavras-chave:** Educação em Enfermagem. Exame Físico. Tecnologia Educacional.

#### 1. Introdução

---

<sup>1</sup> Discente do 8º Semestre do Curso de Graduação Enfermagem da Universidade Regional do Cariri – URCA, Unidade Descentralizada de Iguatu – CE. Monitora da disciplina de Semiologia e Semiotécnica aplicada a enfermagem. E-mail: lorenabraga631@gmail.com.

<sup>2</sup> Discente do 8º Semestre do Curso de Graduação Enfermagem da Universidade Regional do Cariri – URCA, Unidade Descentralizada de Iguatu – CE. Monitor da disciplina de Semiologia e Semiotécnica aplicada a enfermagem. E-mail: gerefsondip@gmail.com.

<sup>3</sup> Discente do 8º Semestre do Curso de Graduação Enfermagem da Universidade Regional do Cariri – URCA, Unidade Descentralizada de Iguatu – CE. Monitora da disciplina de Semiologia e Semiotécnica aplicada a enfermagem. E-mail: kellysuianne1@gmail.com.

<sup>4</sup> Enfermeira, Mestre em Enfermagem. Integrante do Grupo de Pesquisa em Sexualidade, Gênero, Diversidade Sexual e Inclusão-GPESGDI/CNPq. Membro da Liga de Doenças Infecciosas e Parasitárias - LADIP-URCA. Coordenadora do projeto de extensão: sexualidade, função, práticas e posições sexuais na gestação de risco habitual – PROEX e do Projeto de Iniciação Científica: Violência obstétrica durante o trabalho de parto e parto institucionalizado- PIBIC/URCA. - Universidade Regional do Cariri-URCA/ Unidade Descentralizada de Iguatu, Iguatu, CE, Brasil. Email: emanuely.pereira@urca.br.

<sup>5</sup> Enfermeira. Mestre em Enfermagem (PMAE/ Universidade Regional do Cariri – URCA. Docente do Curso de URCA. Membro do Grupo de Pesquisa em diabetes mellitus (GPEDIAM). Coordenadora do Projeto de Extensão: Educação para o cuidado seguro: o papel (trans) formador da universidade. E-mail: jayanacastelobranco@hotmail.com.

# IV SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA

## XXII Semana de Iniciação Científica

21 a 25 de outubro de 2019

Tema: “Desmonte da Pesquisa, Ciência e Tecnologia: repercussões e impactos tecnológicos, sociais e culturais”

ISSN: 1983-8174

A disciplina Semiologia e Semiotécnica aplicada à Enfermagem consiste no primeiro contato dos discentes com a prática clínica, atuando como base no despertar para o raciocínio necessário na realização de exames físicos indispensáveis para o diagnóstico de patologias, assim como na prestação da assistência adequada, o que torna a prática em enfermagem segura e precisa (SILVA, HARTER, 2017).

A monitoria acadêmica está inserida no contexto de ensino, extensão e pesquisa, cuja função apresenta-se através do ato de contribuir para o desenvolvimento da aptidão pedagógica do monitor, atuando como facilitador no processo de aprendizagem dos acadêmicos que cursam a disciplina. A nível nacional, esta, foi documentada pela Lei nº 5540/1968, que promoveu a criação da atividade de monitoria nas universidades, motivando a seleção de discentes que demonstrassem competência na execução de atividades técnico-didáticas de disciplinas curriculares (VICENZI *et al.*, 2016).

Tradicionalmente, o modelo de ensino é caracterizado pelo repasse de conhecimento com ênfase na memorização, o que por Paulo Freire é denominado educação bancária. Entretanto, o processo de ensino não deve restringir-se dessa maneira, necessitando haver a troca de experiências entre o aprendiz e o facilitador. Desse modo, o uso de estratégias de ensino-aprendizagem faz-se necessário, instigando a aquisição de conhecimento através do envolvimento do aluno, fazendo-o perceber e desenvolver suas potencialidades (GURGEL *et al.*, 2017).

### 2. Objetivo

Relatar a aplicação de um jogo educativo como metodologia ativa para a Monitoria de Semiologia e semiotécnica aplicada à Enfermagem.

### 3. Metodologia

Trata-se de um estudo descritivo do tipo relato de experiência sobre a utilização de um jogo educativo elaborado no programa *Microsoft PowerPoint for Windows* versão 2010, para abordar a teoria e prática de Exame físico geral na Monitoria de Semiologia e Semiotécnica aplicada à Enfermagem. O jogo fora aplicado no Laboratório de Semiologia e semiotécnica a 11 discentes do quarto semestre de Enfermagem, no dia 03 de maio do corrente ano, na Universidade Regional do Cariri – (URCA), Unidade descentralizada de Iguatu (UDI), sendo elaborado por um acadêmico do oitavo semestre de enfermagem e aplicado por três monitores da referida disciplina.

Para o desenvolvimento do jogo utilizou-se um computador, projetor de multimídia, uma trilha de papel A4 e um dado. O jogo é constituído de perguntas com quatro opções de resposta cada e desafios sendo estes a realização das técnicas do exame físico. A priori os alunos foram divididos em dois grupos e orientados sobre as regras, em seguida jogavam o dado e ao obterem um número se dirigiam à casa correspondente, que poderia conter uma pergunta, um desafio, uma gratificação para avançar, um regresso para casas anteriores ou um “mico” para descontração.

# IV SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA

## XXII Semana de Iniciação Científica

21 a 25 de outubro de 2019

Tema: “Desmonte da Pesquisa, Ciência e Tecnologia: repercussões e impactos tecnológicos, sociais e culturais”

ISSN: 1983-8174

O *feedback* em relação ao processo ensino-aprendizagem com a utilização do jogo educativo deu-se da seguinte forma: após os discentes responderem cada pergunta os monitores analisaram as respostas em relação a sua adequabilidade as referências utilizadas para ensino dos conteúdos abordados; Elencaram as principais dúvidas e erros ocorridos na realização da atividade; Explanaram o conteúdo sanando possíveis dúvidas e indagaram quanto a compreensão dos discentes por meio de perguntas direcionadas a confirmar a apreensão de conhecimentos sobre a temática. O jogo teve uma duração de duas horas, ao término foi disponibilizado um brinde a todos os participantes.

### 4. Resultados

O jogo está disposto pela representação das suas telas. A imagem 1 representa a tela inicial do jogo, o qual constitui-se de 20 questões, duas curiosidades (IMAGEM 2), quatro desafios que conduzem à realização das práticas (IMAGEM 3).



IMAGEM 1 – Tela de apresentação do jogo “Métodos Propedêuticos”.

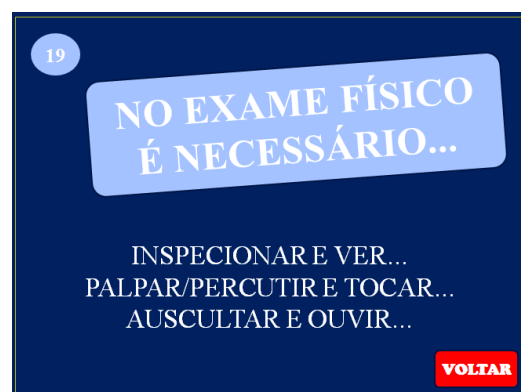


IMAGEM 2 – Tela apresentando uma curiosidade.

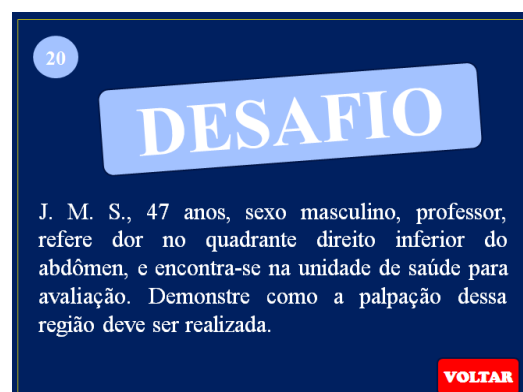


IMAGEM 3 – Tela apresentando desafio.

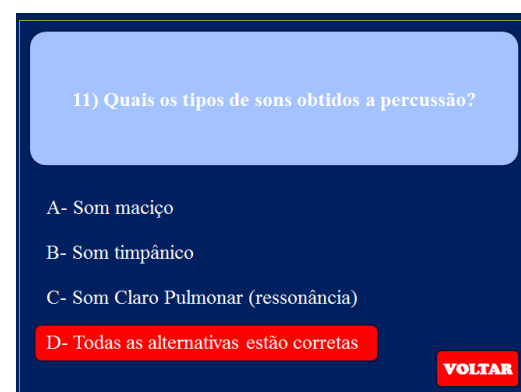


IMAGEM 4 – Tela apresentando uma pergunta com alternativas.

## IV SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA

### XXII Semana de Iniciação Científica

21 a 25 de outubro de 2019

Tema: “Desmonte da Pesquisa, Ciência e Tecnologia: repercussões e impactos tecnológicos, sociais e culturais”

ISSN: 1983-8174

Dentre as questões do jogo, quatorze perguntas possuem quatro opções de resposta, duas perguntas possuem “micos”, de modo a acrescentar o componente diversão ao jogo. Além disso, existem três bonificações e três retrocessos em casos de erros e acertos respectivamente (IMAGEM 4).

Segundo Deguirmendjian, Miranda e Zem-Mascarenha (2016) a utilização de jogos educacionais fortalece o processo educativo em saúde possibilitando participação e construção coletiva de conhecimentos, mediante discussões e trocas de vivências.

As perguntas, curiosidades e desafios foram elaborados com base no referencial teórico de Porto (2017).

Dos 11 acadêmicos participantes dois eram sexo masculino e nove do sexo feminino com idades entre 18 e 22 anos.

O jogar e movimentar do dado era efetuado pelos componentes das equipes assim como a marcação da pontuação de cada equipe. Ao jogar o dado e obterem um número, era realizada a leitura do mesmo por um dos monitores. Em seguida, o tempo era cronometrado em um minuto para discussão da resposta entre a equipe e um representante proferia a resposta, além de destinar-se cinco minutos para a execução de cada desafio.

Os monitores realizavam a explanação após cada pergunta ou desafio, sanando as dúvidas e complementando as informações, contribuindo no processo ensino e aprendizagem para a construção do conhecimento.

A aplicabilidade do jogo da trilha acerca dos métodos propedêuticos suscitou reflexões e estimulou o entusiasmo pelo conteúdo. Os jogos educativos podem auxiliar no processo de aprendizagem, uma vez que possibilitam a interação dos envolvidos e a compreensão do conteúdo apresentados de forma lúdica no desenrolar do jogo servindo de escopo para a construção do saber (VALENTIM, et al., 2019).

Percebeu-se a satisfação dos estudantes durante a execução da monitoria. O emprego das metodologias ativas de ensino aprendizagem, ao discente em formação estabelece subsídios para a solidificação do pensamento crítico-reflexivo e generalista, bem como busca e apropriação do saber e a sua renovação constante. Direcionando, dessa forma, a (re)construção do perfil do profissional de saúde e a formação do profissional enfermeiro (RODRIGUES; NEVES, 2018).

Foi possível identificar o nível de conhecimento dos acadêmicos mediante conhecimento prévio para responder as questões e execução posterior da prática, possibilitando elucidar as principais dúvidas e avaliar a efetividade da ação executada.

Destaca-se o jogo de trilha como uma possibilidade lúdica de expor aos alunos a temática de Métodos propedêuticos na avaliação de enfermagem. Essa tecnologia educacional leva-os a compreender a prática de forma dinâmica e divertida, tornando as monitorias mais prazerosas e, conseqüentemente, facilitando o aprendizado (FLORENTINO, 2018).

## 5. Conclusão

## IV SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA XXII Semana de Iniciação Científica

21 a 25 de outubro de 2019

Tema: “Desmonte da Pesquisa, Ciência e Tecnologia: repercussões e impactos tecnológicos, sociais e culturais”

ISSN: 1983-8174

A aplicação dessa metodologia viabilizou um processo educativo dinâmico, facilitando a construção do conteúdo proposto e a participação efetiva do público-alvo. Além do potencial didático o jogo permitiu obter o *feedback* de conhecimento construído durante a aplicação. Salienta-se a relevância e pertinência da utilização de metodologias ativas no processo formativo do enfermeiro.

O estudo apresenta como limitação, a restrição do público alvo no momento da realização da atividade, visto que apenas 11 discentes foram contemplados. O fato justifica-se em decorrência dos discentes matriculados na disciplina serem divididos em grupos a serem acompanhados por oito monitores e apenas três monitores elencaram o método para utilização com seus referidos grupos.

Sugere-se a ampliação da utilização dessa tecnologia educativa, tendo em vista os resultados positivos no processo ensino-aprendizagem referidos neste estudo. Além, almeja-se que estudos vindouros analisem a contribuição do jogo educativo enquanto ferramenta tecnológica para a consolidação de conhecimentos, habilidades e atitudes para a formação de acadêmicos de enfermagem.

### 6. Referências

DEGUIRMENDJIAN, S. C; MIRANDA, F. M; ZEM-MASCARENHAS, H.S. Serious game desenvolvidos na saúde: Revisão integrativa da literatura. **J. health inform.** v. 8, n. 3, p. 110-116, jul./set., 2016.

FLORENTINO, R. Jogo de tabuleiro: uma metodologia lúdica para o ensino de geografia. **Revista Eletrônica de Geografia**, v. 16, n. 1, p. 144-158, jan./jun., 2018.

GURGEL, S. S. et al. Jogos educativos: recursos didáticos utilizados na monitoria de educação em saúde. **REME rev. min. enferm**, v. 21: e-1016: p. 1-6, jun., 2017.

RODRIGUES, S. G; NEVES, M. G. C. Avaliação formativa: vivências em metodologia ativa de ensino aprendizagem na visão docente e discente. **Com. Ciências Saúde**, v. 26, n. 03/04, p. 105-114, 2018.

PORTO, C. C. **Exame clínico**. 8. ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2017.

SILVA, V. B.; HARTER, J. A importância da monitoria de semiologia em enfermagem para o discente-monitor: relato de experiência. **Anais do Salão Internacional de Ensino, Pesquisa e Extensão**, v. 8, n. 1, 2017.

VALENTIM, J. C. P. et al. ConheceDOR: desenvolvimento de um jogo de tabuleiro para educação moderna em dor para pessoas com dor musculoesquelética. **BrJP**, v. 2, n. 2, p. 166-175, 2019.