

DESENVOLVIMENTO DE JOGO EDUCATIVO PARA ENSINO DA ASSISTÊNCIA AO PARTO NA ENFERMAGEM

DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL GAME FOR EDUCATION IN CHILDBIRTH ASSISTANCE NURSING

Priscila Regina dos Santos Teles

Monitora da Disciplina Processo de Cuidar da Saúde da Mulher- Enfermagem (FAMETRO).

Maria Evilene Macena de Sousa

Monitora da Disciplina Processo de Cuidar da Saúde da Mulher- Enfermagem (FAMETRO).

Uly Reis Ferreira

Monitora da Disciplina Processo de Cuidar da Saúde da Mulher- Enfermagem (FAMETRO).

Ana Ciléia Pinto Teixeira

Henriques

Docente da Disciplina Processo de Cuidar da Saúde da Mulher- Enfermagem (FAMETRO).

RESUMO

Este estudo trata de uma pesquisa metodológica que visa descrever a construção de um jogo educativo para o ensino da assistência de enfermagem ao trabalho de parto e parto na disciplina Processo de Cuidar da Saúde da Mulher do curso de Enfermagem de uma instituição de ensino superior. O jogo foi elaborado pela monitora da disciplina, iniciado em março de 2015, contando com as seguintes etapas para o desenvolvimento: escolha da temática; definição do conjunto de objetivos específicos para o produto educativo; revisão de pesquisas anteriores a fim de descobrir deficiências de produtos elaborados e identificar formas de superação de falhas e elaboração do produto de modo a atingir os objetivos pré-estabelecidos. Utilizaram-se critérios claros para construção do produto educativo, visando torná-lo atrativo ao público-alvo, considerando as evidências atuais da assistência ao trabalho de parto e parto. Estimula-se esta atividade como uma importante estratégia na monitoria da disciplina.

Palavras-chave: Materiais de ensino. Jogos e brinquedos. Enfermagem. Saúde da mulher.

ABSTRACT

This study is about a methodological research that aims to describe the construction of an educational game for the teaching of nursing care to labor in the discipline Process of Caring for Women's Health of a Nursing course of a higher education institution. The game was developed by the monitor of the discipline, started in March 2015, with the following stages for development: choice of theme; definition of the set of specific objectives for the educational product; a review of past research to uncover elaborate product shortcomings and identify ways of overcoming failures and product design in order to achieve pre-established objectives. Clear criteria were used to construct the educational product, aiming to make it attractive to the target audience, considering as current evidence of labor and delivery. This activity is encouraged as an important strategy in discipline monitoring.

Keywords: Teaching materials. Play and playthings. Nursing. Women's health.

1 INTRODUÇÃO

Estudos atuais têm demonstrado o alto índice do número de procedimentos de partos cesáreos no Brasil, sendo a situação ainda mais alarmante no setor privado (TORRES *et al.*, 2014).

Segundo a Pesquisa Nascer no Brasil, coordenada pela Fiocruz, a cesariana é realizada em 52% dos nascimentos, sendo que, no setor privado, o valor é de 88%. A recomendação da Organização Mundial da Saúde (OMS) é que somente 15% dos partos sejam realizados por meio desse procedimento cirúrgico (TORRES *et al.*, 2014).

A mesma pesquisa ainda revela que, entre as gestantes que tiveram parto normal, houve predominância de um modelo de atenção extremamente medicalizado, com intervenções excessivas e uso de procedimentos que, além de não serem recomendados pela OMS como de rotina, provocam dor e sofrimento desnecessários quando utilizados sem indicação clínica (LANSKY *et al.*, 2014).

O Ministério da Saúde enfatiza que os profissionais de saúde devem atuar como coadjuvantes da experiência do parto, porém desempenhando importante papel, já que têm a oportunidade de colocar seu conhecimento a serviço do bem-estar da mulher e do bebê, reconhecendo os momentos críticos nos quais suas intervenções são necessárias para assegurar a saúde de ambos. Podem minimizar a dor, ficar ao lado, dar conforto, esclarecer, orientar, enfim, ajudar a parir e a nascer. Precisam lembrar-se de que são os primeiros que tocam cada ser que nasce e ter consciência dessa responsabilidade (BRASIL, 2001a).

Tomando-se por base essa problemática que faz parte do cenário do processo de parturição das mulheres brasileiras, considerou-se importante o desenvolvimento de uma tecnologia educativa para discentes de enfermagem no intuito de contextualizar o ensino e aprendizagem de métodos e procedimentos que viabilizem o ato de parir pelas usuárias dos serviços de saúde, tendo em vista os benefícios cientificamente comprovados da efi-

cácia de tais métodos, uma vez que a pesquisa supracitada ainda revela que os modelos de atenção ao parto e nascimento que têm enfermeiras obstétricas e obstetrizas como líderes e responsáveis primários pela realização de partos normais, aumentam as chances de partos espontâneos e diminuem as intervenções desnecessárias, sem comprometer a saúde das mulheres e dos bebês (LANSKY *et al.*, 2014).

Visto estes dados, justifica-se adotar uma metodologia de ensino-aprendizagem através de uma tecnologia educacional, em forma de jogo de tabuleiro, que aplicada durante a graduação de enfermagem na disciplina de Processo de Cuidar da Saúde da Mulher visa possibilitar ao graduando a experiência lúdica de aplicar os meios mais eficazes ao empoderamento da parturiente, conferindo a possibilidade desta tornar-se protagonista de seu parto.

A Lei de Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Enfermagem normatiza que as novas tecnologias de ensino devem ser aplicadas nos Cursos de Graduação em Enfermagem objetivando a formação do enfermeiro com competências e habilidades para usar adequadamente novas tecnologias de informação e comunicação (BRASIL, 2001b).

Nesse contexto, Moreira *et al.* (2014) definem que a Tecnologia Educacional (TE) nada mais é do que uma forma sistemática de planejar, implementar e avaliar o processo total da aprendizagem e da instrução em termos de objetivos específicos, baseados nas pesquisas de aprendizagem humana, comunicação e materiais, de maneira a tornar a instrução mais efetiva.

Andrade *et al.* (2012) acrescentam como benefícios dos jogos educativos que os mesmos despertam no aprendiz motivação, curiosidade e interesse em aprender, cabendo ao facilitador possibilitar a construção de conhecimento de maneira lúdica e prazerosa.

Moreira *et al.* (2014) consideram que um jogo é útil como método educacional quando promove situações interessantes e desafiadoras para a resolução de problemas, permitindo aos educandos uma autoavaliação quanto ao seu desempenho, além de proporcionar participação ativa de todos os jogadores em todas as etapas.

Moratori (2003) acrescenta que o jogo, em seu aspecto pedagógico, possibilita ao aluno desenvolver sua capacidade de pensar, refletir, analisar, compreender, levantar hipóteses, testá-las e avaliá-las com autonomia e cooperação.

Assim, em uma época tendenciosa a distração por aplicativos que tiram o foco da atenção necessária ao aprendizado, uma tecnologia educativa pode promover a aplicação do conhecimento de uma maneira efetivamente viável ao despertar nos discentes a motivação pelo desafio de jogar, aprender e interagir através das propostas pré-estabelecidas pela metodologia ou regras do jogo.

Diante do exposto, este estudo teve como objetivo descrever os passos metodológicos da construção de estratégia educativa para o aprendizado do modelo de assistência de enfermagem ao parto ativo e humanizado, desenvolvido como atividade de monitoria.

2 PERCURSO METODOLÓGICO

Neste estudo, apresenta-se a experiência acadêmica desenvolvida no Programa de Monitoria e Iniciação Científica - PROMIC de uma faculdade privada no município de Fortaleza-CE, fundamentada na elaboração de um produto educativo sobre a assistência de enfermagem ao trabalho de parto e parto voltado para os discentes da disciplina de Processo de Cuidar da Saúde da Mulher.

Trata-se de uma pesquisa do tipo descritiva de caráter metodológico, iniciada em março de 2015 e ainda em desenvolvimento.

Neste estudo, a sequência da construção metodológica compreende as seguintes etapas propostas por Andrade *et al.* (2012):

1. *Definição do tema do produto educativo:* foi selecionada como temática a assistência de enfermagem aos períodos clínicos do parto, levando em conta uma assistência humanizada e ativa, tendo por base as diretrizes do Ministério da Saúde (BRASIL, 2001a);
2. *Definição dos objetivos para a produção da tecnologia educativa:* considerou-se

como meta estimular os discentes à reflexão sobre o conhecimento e as condutas adequadas em relação à assistência aos períodos clínicos do parto ativo e humanizado, tendo em vista a importância de se promover uma assistência humanizada e não iatrogênica, uma vez que, comprovadamente, o excesso de intervenções desnecessárias trazem riscos a gestante e ao recém-nascido.

3. *Revisão de pesquisas anteriores sobre a temática proposta:* esta etapa visa descobrir deficiências de produtos elaborados e identificar formas de superação de falhas. Nessa fase, realizou-se uma revisão bibliográfica com a finalidade de escolher a estratégia educativa a ser desenvolvida e identificar as vantagens e desvantagens. Buscaram-se nas bases de dados da Biblioteca Virtual de Saúde (BVS), com descritores não controlados (jogo, jogo educativo, tecnologia educativa), artigos da área da enfermagem disponibilizados na íntegra, com descrição de métodos de confecção, validação e aplicação de jogos educativos em grupos específicos, tendo, por fim, estabelecido um jogo de tabuleiro, com acessórios de apoio como cartas e outros materiais como dado e modelos anatômicos.
4. *Elaboração do produto de modo a atingir os objetivos preestabelecidos:* para esta etapa, utilizou-se a tecnologia de software disponível para a montagem do layout, formatação do jogo e a seleção de imagens que se adequassem ao tema proposto, em diretórios de buscas de imagens específicos. A base metodológica do jogo segue forma de trilha, marcadas por “casas” com cores alternadas. As perguntas que compõem o jogo encontram-se em fase de elaboração, embasadas na literatura específica do Ministério da Saúde (BRASIL, 2001a; 2012).

Todas as etapas foram acompanhadas e avaliadas pela docente orientadora da disciplina, com vistas a adequar, durante o percurso

da construção do produto, o que fosse necessário para descrição neste estudo.

As etapas seguintes propostas por Andrade *et al.* (2012) (Teste do produto, Revisão do alcance dos objetivos propostos e novos testes para aperfeiçoamento do produto) não foram realizadas até o momento, constituindo objeto de trabalho de conclusão de curso de uma das autoras deste trabalho, monitora da disciplina.

3 APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS

De acordo com o referencial metodológico adotado, na primeira etapa, foi definido o tema a ser trabalhado e intitulado o jogo de “**Na trilha do parto ativo de Regina**”, considerando o formato do jogo de tabuleiro que constituirá uma trilha e ressaltando a ideia do parto como um caminho a ser percorrido pela parturiente.

A estratégia de nomear a personagem central do jogo teve como objetivo torná-lo mais realístico, proporcionando aos participantes do jogo maior empatia pela experiência de conduzir a assistência ao parto da parturiente.

Visto que a segunda etapa consistiu em definir os objetivos para a produção da tecnologia educativa, foram designados como principais objetivos facilitar o processo de ensino-aprendizagem sobre a assistência ao parto humanizado em ambiente acadêmico e promover uma interação dinâmica entre discentes e docente no ensino desta temática.

Ao rever pesquisas nas bases de dados da Biblioteca Virtual de Saúde (BVS), detectaram-se inúmeras estratégias educativas como peças de teatro, cartilhas educativas, revistas ilustradas, jogos e *softwares*, sendo selecionado para este fim o jogo de tabuleiro em formato de trilha, visto que se trata de uma estratégia aplicável por único intermediador, de fácil transporte e armazenamento, e de baixo investimento financeiro para confecção e manutenção, além de se tratar de um jogo de regras simples, de grande difusão e de fácil aprendizado.

Buscando atender aos objetivos propostos, construiu-se o produto educativo compos-

to por um tabuleiro plotado colorido com 20 casas numeradas em forma de trilha, com cores diferentes escolhidas aleatoriamente. Cada casa é composta por quatro cartas, exceto as casas que constituem ao jogador uma penalidade como retroceder e ou pagar uma prenda inerente a uma prática incorreta.

A carta das casas que constituem uma pergunta é sorteada aleatoriamente pelo jogador que estiver compondo a casa. A casa em que o jogador é inserido é definida pela numeração do dado que o mesmo lança ao iniciar o jogo. O objetivo é avançar no jogo lançando o dado e respondendo corretamente as perguntas lançadas das casas correspondentes, valendo-se também dos materiais tanto para auxiliar na execução de tarefas como para pagar prendas.

Os materiais auxiliares são modelos anatômicos que representam estruturas envolvidas no trabalho de parto e parto, além de insumos utilizados como métodos não farmacológicos de condução do parto como bola, cavalinho e impressos gráficos com imagens ilustrativas e alusivas ao tema.

Para a obtenção das imagens, realizou-se uma busca eletrônica em banco de imagens (*Google*[®], *Freepik*[®] e *Shutterstock*[®]), atentando-se para a questão dos direitos autorais das mesmas. Para escolha das imagens, consideraram-se as que mais se adequavam ao desenvolvimento do processo de parturição, desde o acolhimento até o nascimento do bebê. Foram considerados como critérios para a seleção das imagens a relação com a temática; boa resolução à impressão em cores; possibilidade de expressar claramente seu conteúdo e capacidade de gerar discussões; e possibilidade de manipulação de imagens a fim de aprimorar a qualidade conforme necessidade, tornando o jogo personalizado.

As cartas foram elaboradas em papel *couchê*, tamanho A3 na proporção 29 X 42 cm. Estas foram elaboradas para compor cada casa do tabuleiro com uma pergunta ou situação correspondente à temática. Fez-se a seguinte divisão: quatro cartas-pergunta ou situação para cada casa, podendo estas ser uma carta bônus ou uma carta punição, com a qual o jogador retrocede no jogo ou paga uma prenda.

A resposta correta da carta-pergunta possibilita ao jogador a chance de jogar novamente o dado por mais uma rodada. Em seguida, a vez passa para a próxima equipe.

Para formatação de seu conteúdo, utilizou-se o programa *CorelDraw*® com o título em fonte *Lucida Calligraphy*, tamanho 46,5 centralizado com sombreamento padrão de efeitos da fonte. Elaborou-se um cartão autoexplicativo que descreve os objetivos, e regras do jogo em papel 40 kg, fonte Arial, tamanho 12, espaçamento simples, texto justificado em negrito.

Com estas características gráficas, busca-se tornar o jogo atrativo visualmente, possibilitando maior interação dos acadêmicos e o alcance dos objetivos propostos.

O conteúdo das cartas e a organização das mesmas no tabuleiro encontram-se em fase de construção, visto que o conteúdo a ser abordado ainda não foi ministrado pela docente da disciplina, que contribuirá com a indicação das principais temáticas identificadas como de maior dificuldade na compreensão e aplicação pelos acadêmicos durante as aulas expositivas sobre a temática.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo, ainda em fase de desenvolvimento, proporcionou uma visão mais ampliada da importância de estratégias educativas no processo de ensino-aprendizagem.

Visualizou-se que a utilização de uma tecnologia educativa, como o jogo de tabuleiro, em cenários de aprendizagem, pode despertar no discente motivação, curiosidade e interesse em aprender, estimulando o desenvolvimento do pensamento crítico na resolução de situações que requerem autonomia, desenvolvidas num contexto mais humanístico da assistência.

A experiência de criar um projeto abrangendo o conceito de tecnologia educativa, aplicado no planejamento e produção de um produto, viabilizou a aplicação de habilidades pré-existentes, reforçadas pela construção de novos conhecimentos técnicos e científicos, para execução e aprimoramento desse projeto educativo.

Considera-se que estratégias como esta, desenvolvidas nas práticas de monitoria de disciplinas podem incitar a formação do enfermeiro como pesquisador, além de estimular uma atuação docente mais rica e voltada aos propósitos estabelecidos nas Diretrizes Curriculares Nacionais.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, L.Z.C. *et al.* Desenvolvimento e validação de jogo educativo: medida da pressão arterial. **Rev. enferm. UERJ**, Rio de Janeiro, v.20, n.3, p.323-327, jul./set., 2012.

BRASIL. Ministério da Saúde. **Parto, aborto e puerpério: assistência humanizada à mulher**. Brasília: Ministério da Saúde, 2001.

_____. **Atenção ao pré-natal de baixo risco**. Brasília: Ministério da Saúde, 2012.

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura (BR). Conselho Nacional de Educação, Câmara de Educação Superior. Resolução CNE/CES N° 3, de 07 de Novembro de 2001. **Diário Oficial da União**, Brasília, Seção 1:37, 09 nov. 2001. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/CES03.pdf>>. Acesso em: 06 set. 2015

LANSKY, S. *et al.* Pesquisa nascer no Brasil: perfil da mortalidade neonatal e avaliação da assistência à gestante e ao recém-nascido. **Cad. Saúde Pública**, Rio de Janeiro, v. 30, Sup., p. 192-207, 2014.

MORATORI, P. B. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?** 2003. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2003.

MOREIRA, A. P. A. *et al.* Jogo educativo de administração de medicamentos: um estudo de validação. **Rev. Bras. Enferm.**, Brasília, v. 67, n. 4, p. 528-534, jul./ago. 2014.

TORRES, J. A. *et al.* Cesariana e resultados neonatais em hospitais privados no Brasil: estudo comparativo de dois diferentes modelos de atenção perinatal. **Cad. Saúde Pública**, Rio de Janeiro, v. 30, Sup., p. 220-231, 2014.