

Aplicação do “Quebra Cabeça da Hemostasia” no processo de ensino-aprendizagem de Fisiologia

Daniela Schimitz de Carvalho¹, Andréia Almeida Mendes¹, Humberto Vinício Altino Filho^{1,2}

1-Centro Universitário UNIFACIG,
2-Universidade Federal de Ouro Preto

Introdução

As novas exigências do mercado em se formar profissionais criativos, ativos e aptos a trabalhar com equipes multiprofissionais, levam ao emprego de metodologias ativas no processo de ensino-aprendizagem que torna mais exitoso o trabalho por estabelecer uma relação entre a teoria e a prática, consequentemente, o desenvolvimento de competências e habilidades (ROMAN *et al.* 2017).

Uma estratégia efetiva de metodologia ativa na disciplina de Fisiologia é aplicação de jogos educacionais, que surgem como alternativa de promover o trabalho em equipe; pensamento crítico e colaborativo; e o conhecimento de conteúdos de uma forma lúdica e agradável para os discentes (FILIPIN *et al.* 2017; ROMAN *et al.* 2017).

Para se alcançar os objetivos propostos nos jogos educacionais, é necessária uma avaliação orientada na percepção dos discentes e na motivação proporcionada pelo jogo que leva ao aprendizado de um conteúdo (SAVI *et al.* 2010). Assim, objetiva-se relatar uma experiência realizada no curso de Enfermagem do UNIFACIG, na disciplina "Fisiologia", através da aplicação do jogo “Quebra-cabeça da Hemostasia”, no 3º período do curso.

Metodologia

Trata-se de um relato de experiência, de natureza quantitativa e caráter descritivo. A coleta de dados ocorreu por meio de aplicação de questionários sobre o jogo educacional utilizado, visando avaliar a qualidade do jogo desenvolvido, descrevendo os resultados obtidos nas avaliações após a aplicação do método.

Resultados e discussão

O jogo educacional “Quebra-cabeça da Hemostasia” foi desenvolvido pela professora de Fisiologia do curso de Enfermagem para facilitar a compreensão dos mecanismos da Hemostasia que consistem na lesão do vaso, na constrição vascular, na formação do tampão, na coagulação sanguínea e na dissolução do coágulo. Para coletar informações sobre a percepção dos alunos relacionadas ao tema trabalhado e a qualidade do jogo aplicado, foi elaborado um questionário baseado em um modelo de avaliação de jogos educacionais descrito por Savi *et al.* (2010).

Desse modo, no início do primeiro semestre de 2019, os alunos do 3º período de Enfermagem do UNIFACIG, após aula teórica sobre os mecanismos da coagulação sanguínea, jogaram o “Quebra-cabeça da Hemostasia”, a fim de



II SIMPÓSIO DE
ENFERMAGEM
DO UNIFACIG

fixar os conceitos trabalhados em sala. Ao término do jogo, os alunos foram instruídos a responderem um questionário relacionado ao jogo aplicado e conceitos trabalhados, conforme descrito na Tabela 1.

Tabela 1: Questionário de Jogos Educacionais

Perguntas	Ótimo	Bom	Regular	Ruim
1- O conteúdo do jogo é importante?	77,78	22,22	0,00	0,00
2- A execução do jogo oportunizou a sensação de progresso do assunto trabalhado?	61,11	30,56	5,56	2,78
3- O esforço para realização do jogo valeu a pena?	66,67	33,33	0,00	0,00
4- O jogo desenvolve habilidades e competências aplicadas na sua futura carreira profissional?	75,00	19,44	5,56	0,00
5- O jogo proporcionou a cooperação da equipe na realização da tarefa?	61,11	27,78	11,11	0,00
6- A execução do jogo envolveu concentração e diminuição de distração do que estava ao redor?	52,78	19,44	22,22	5,56
7- O jogo proporcionou divertimento e merece ser recomendado?	72,22	19,44	8,33	0,00
8- O jogo promoveu um desafio compatível com as habilidades da equipe?	69,44	22,22	8,33	0,00
9- O jogo possibilitou a compreensão das informações a serem organizadas?	75,00	22,22	2,78	0,00

A partir dos dados apresentados sobre as dimensões abordadas no questionário, podemos notar que a média de resultados positivos foi expressivamente maioritária. Tendo como média 68,52% no aspecto motivacional (questões de 1 a 3); média de 62,96% na segunda expertise (questões de 4 a 6) e média de 72,22% nas habilidades avaliadas nas questões de 7 a 9. Os resultados descritos nas dimensões e demonstrados na Tabela 1 indicam quantitativamente a qualidade da metodologia do jogo que proporcionou aos discentes um aprendizado associado ao divertimento. Esses resultados foram verificados na primeira avaliação semestral, com uma média de 56,76% de acertos em uma questão aberta sobre o tema trabalhado.

Por fim, conclui-se que o jogo educativo desenvolvido levou a um processo de ensino-aprendizagem exitoso, com o envolvimento dos discentes que adquiriram o conhecimento sobre a homeostasia de uma forma motivadora e aplicada, além de habilidades e competências necessárias na atuação da enfermagem como trabalho em equipe, iniciativa e criatividade, que não são normalmente trabalhadas em uma aula tradicional.

Referências:

FILIPIN, Geórgia Elisa *et al.* Desvendando o Potencial de Ação: jogo didático como ferramenta de aprendizado na fisiologia humana. **Anais do Salão Internacional de Ensino, Pesquisa e Extensão**, v. 8, n. 1, 2017.

ROMAN, Cassiela *et al.* Metodologias ativas de ensino-aprendizagem no processo de ensino em saúde no Brasil: uma revisão narrativa. **Clinical and biomedical research**. Porto Alegre. v. 37, n. 4, p. 349-357, 2017.

SAVI, Rafael *et al.* Proposta de um modelo de avaliação de jogos educacionais. **Renote**, v. 8, n. 3, 2010.