

A INFLUÊNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DE ENFERMAGEM: UMA PESQUISA-AÇÃO

Influence of playfulness in nursing education: an action research

La influencia del lúdica en formación de enfermeras: una investigación acción

Kátia Regina Barros Ribeiro¹, Marta Lenise do Prado², Denise Maria Guerreiro Vieira Silva³, Silvana Silveira Kempfer⁴, Mariely Carmelina Bernardi⁵, Saionara Nunes de Oliveira⁶

Como citar este artigo:

Ribeiro KRB, Prado ML, Silva DMGV, Kempfer SS, Bernardi MC, Oliveira SN. A influência do lúdico no ensino de enfermagem: uma pesquisa-ação. 2020 jan/dez; 12:751-757. DOI: <http://dx.doi.org/0.9789/2175-5361.rpcfo.v12.4529>.

RESUMO

Objetivo: Propor e implementar o lúdico como estratégia de ensino para estudantes de enfermagem. **Método:** Estudo qualitativo, do tipo pesquisa-ação, desenvolvido com 23 estudantes do curso de graduação em enfermagem de uma universidade brasileira. Utilizou-se o jogo como estratégia de ensino. Os dados foram coletados pela observação participante, portfólio e registros avaliativos elaborados pelos alunos. A análise seguiu a proposta operativa para dados qualitativos. Pesquisa aprovada pelo Comitê de Ética sob o protocolo nº 193/09. **Resultados:** O jogo foi realizado em dois semestres consecutivos e foi avaliado positivamente como estratégia que facilita o aprendizado, torna assuntos densos mais compreensíveis, estimula a curiosidade e o trabalho em equipe. **Conclusão:** O lúdico é uma interface promissora para o ensino de enfermagem na metodologia ativa e favorece a formação crítica, criativa e reflexiva dos estudantes.

Descritores: Enfermagem, Métodos, Ensino, Educação em Enfermagem, Educação Superior.

ABSTRACT

Objective: This research aims to propose and implement playfulness as a teaching strategy for nursing students. **Methods:** This is a qualitative, action research study that was carried out with 23 undergraduate nursing students from a Brazilian University. A game was used as a teaching strategy. Data were collected by means of participant observation as well as portfolio and evaluative records prepared by the students. Data analysis followed the operative approach for qualitative data. This research was also approved by the Ethics Committee

1 Curso de Graduação em Enfermagem pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Doutora em Educação em Enfermagem pelo Programa de Pós-Graduação em Enfermagem da Universidade Federal de Santa Catarina (PEN/UFSC). Docente Adjunto II do Departamento de Enfermagem da UFRN.

2 Curso de graduação em Enfermagem UPF. Doutora em Filosofia da Enfermagem pelo PEN/UFSC. Docente Titular Voluntária do PEN/UFSC.

3 Curso de graduação em Enfermagem pela UNIRIO. Doutora em Filosofia da Enfermagem pelo PEN/UFSC. Docente Titular Voluntária do PEN/UFSC.

4 Curso de Graduação em Enfermagem e Obstetrícia pela Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul - UNIJUI. Doutora em Enfermagem pelo PEN/UFSC. Docente na Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC).

5 Curso de Graduação em Enfermagem pela UNIOESTE. Doutora em Enfermagem pelo PEN/UFSC. Coordenadora do Setor de Gestão da Qualidade da Fundação Hospitalar São Lucas de Cascavel-Paraná.

6 Curso de graduação em Enfermagem pela UFSC. Doutora em Enfermagem PEN/UFSC. Bolsista CNPq Doutorado PEN/UFSC.

under the Legal Opinion No. 193/09. **Results:** The game was implemented in two consecutive semesters and was positively evaluated as a strategy that facilitates learning, makes complex subjects more understandable and stimulates curiosity and teamwork. **Conclusion:** Playfulness is a promising interface for nursing teaching in the active methodology and favors the critical, creative and reflective training of students.

Descriptors: Nursing, Methods, Teaching, Nursing Education, Higher Education.

RESUMÉN

Objetivo: Propuesta y ejecución del lúdica como estrategia de enseñanza para estudiantes de enfermería. **Metodología:** Estudio cualitativo, clasificado como investigación-acción, desarrollado con 23 alumnos de graduación en enfermería de una universidad brasileña. Se utilizó el juego de mesa como estrategia de enseñanza. Los datos fueron recolectados por medio de la observación participante, portafolio y registros de evaluación elaborados por los alumnos de forma anónima. El análisis siguió el protocolo operativo para los datos cualitativos. La investigación fue aprobada por el Comité Ético bajo el protocolo N° 193/09. **Resultados:** El juego se aplicó en dos semestres consecutivos y se evaluó positivamente como una estrategia que facilita el aprendizaje, hace comprensible materias densas, estimula la curiosidad y el trabajo en equipo. **Conclusión:** El lúdico es una interfaz prometedora para la educación de enfermería en metodología activa y promueve la formación crítica, creativa y reflexiva de los estudiantes.

Descriptor: Enfermería, Métodos, Educación, Educación en Enfermería, Educación Superior.

INTRODUÇÃO

As novas demandas no cenário da atenção à saúde no Brasil, provocadas pela implementação do Sistema Único de Saúde (SUS), vêm exigindo mudanças significativas no modelo de formação dos profissionais. Tal exigência promoveu profunda mobilização das Instituições de Ensino Superior (IES) no sentido de re-estruturação dos Projetos Pedagógicos dos Cursos, alavancados pela promulgação da Lei de Diretrizes e Bases (LDB), em 1996, seguida das Diretrizes Curriculares Nacionais (DCNs) para os cursos de graduação, em 2001.

O surgimento de um novo modelo de saúde requer que as instituições de ensino superiores que trabalham com cursos vinculados ao sistema de saúde brasileiro sejam também reinventadas. Emerge a necessidade de um modelo de ensino que conduza a uma formação crítica, reflexiva e criativa, promovendo competências aos estudantes e profissionais para desenvolverem um cuidado holístico. As diretrizes curriculares recomendam investimentos em estratégias didáticas que motivem o estudante à reflexão sobre a sua realidade, para somente assim, tornar-se apto à transformação do seu contexto.¹

Educar não se configura mais como tarefa de transmissão de conhecimento, mas, deve considerar que o processo educativo compõe-se por uma estrutura de representações, envolvendo a sociedade e o homem, portanto, deve-se apreciar os valores culturais e sociais, exigindo-se dos sujeitos reflexão sobre o próprio sentido da educação “na” e “para” a sociedade.²

Nesse contexto, percebe-se que o modelo de ensino tradicional, no qual o professor é o elemento central no processo de ensino-aprendizagem, é gradualmente substituído por novas tendências pedagógicas, que o revelam como mediador e facilitador na prática educativa, orientando para a formação crítica, reflexiva e criativa, a fim de que o profissional tenha o compromisso com a população e com os princípios do SUS.³

O grande desafio das instituições de ensino, atualmente, é transformar o contexto da aprendizagem em uma aventura criativa e encantadora, que ultrapasse os limites da repetição e conduza o educando à (re)construção do seu conhecimento, do qual participa ativamente, tornando-se um sujeito curioso, criativo, crítico, reflexivo e capaz de intervir e (re)criar a realidade na qual está inserido.⁴ Para isso, são necessários métodos inovadores que permitam uma prática transformadora e capaz de transpor os contornos do treinamento estritamente técnico, para que de forma efetiva ocorra a formação do indivíduo como ser histórico, inscrito na dialética da ação-reflexão-ação.⁵

Nesse sentido, enfatiza-se a metodologia ativa como “possibilidade de estimular processos de ensino-aprendizagem crítico-reflexivos, no qual o educando participa e se compromete com seu aprendizado”.^{1:209} Elas devem permitir o “aprender a aprender, garantir o aprender fazendo e estabelecer relações democráticas, levando em consideração os alunos sujeitos do processo ensino-aprendizagem e cidadãos”.^{6:43-7} A prática em sala de aula deve conduzir a aprendizagem e motivar o estudante à busca do conhecimento, de modo que ele se torne apto a assumir os seus caminhos diários.⁶

Considerando que o lúdico proporciona um ambiente rico para aprendizagem e que facilita o desenvolvimento cognitivo⁸, acreditamos que é uma estratégia a qual conduz o professor à transformação da sua prática, à aproximação do estudante e vice-versa e oportuniza momentos de aprendizagem por meio da criatividade, permeados pela diversão e o compartilhamento de saberes.

Por que considerar o lúdico como espaço para pensar e aprender? Porque acreditamos que o jogo provoca a curiosidade e incita a exploração e construção do conhecimento, provocados por uma motivação própria do lúdico.

Alguns indicadores são utilizados para avaliar a dimensão lúdica de uma atividade educativa, são eles: 1) terem prazer funcional; 2) serem desafiadoras; 3) criarem possibilidades ou disporem delas; 4) possuírem dimensão simbólica e 5) expressarem-se de modo construtivo ou relacional.⁹ Nesse aspecto, também, é importante ressaltar que é preciso manter o foco nas intenções pedagógicas para que a estratégia não seja interpretada pelos educandos como momentos de brincadeira.

Com isso, surge a seguinte questão: Como o lúdico pode favorecer o ensino na enfermagem? E, na busca por uma resposta, este estudo teve como objetivo: Propor e implementar o lúdico como estratégia de ensino para estudantes de enfermagem.

METODOLOGIA

Trata-se de um estudo qualitativo, do tipo pesquisa-ação, que compreende uma prática de desenvolvimento do conhecimento científico, na qual, ação e pesquisa acontecem de forma simultânea e em que todos são participantes, o pesquisador e a comunidade. Para Lewin, acontece em um movimento cíclico de ação e reflexão, composto por quatro etapas, a saber: planejamento; ação; observação; e reflexão.¹⁰

O estudo foi realizado em uma universidade pública do sul do Brasil. Participaram 23 (vinte e três) acadêmicos de enfermagem matriculados na disciplina de Fundamentos para o Cuidado Profissional, disponibilizada na terceira fase do Curso de Graduação em Enfermagem. Nessa disciplina, o total de alunos é dividido em dois grupos de aprendizagem distintos denominados de grupos de tutoria. Sendo assim, em cada semestre, o jogo foi aplicado em um grupo de tutoria da disciplina, formado por 11 (onze) estudantes no primeiro semestre e 12 (doze) no segundo semestre de 2013.

Seguindo as quatro etapas da pesquisa-ação¹⁰, observamos que no planejamento etapa de descrição e inserção do pesquisador no campo, foi definido o conteúdo e a estratégia lúdica que seria utilizada. Optou-se em trabalhar a sondagem vesical através de um jogo de tabuleiro. Nessa etapa da pesquisa ocorreu toda a construção do jogo e suas regras, o convite aos acadêmicos de enfermagem e a revisão da literatura; a ação estruturou-se na realização do jogo, propriamente dito, em aula e na realização da dinâmica proposta; a observação caracterizou-se pelo momento das notas de campo, de observações e reflexões, realizadas pelo pesquisador enquanto participante do estudo, também foram utilizados os registros feitos pelos estudantes no portfólio, instrumento utilizado pela disciplina para acompanhar o desenvolvimento individual dos alunos, e os registros avaliativos da aula, elaborados anonimamente pelos alunos, atividade solicitada pelo pesquisador; e, finalmente, a etapa da reflexão, momento em que foram analisadas e interpretadas as informações coletadas.

Após a coleta, os dados obtidos foram agrupados e organizados utilizando a proposta operativa para análise de dados qualitativos nas suas três fases: a pré-análise em que os dados foram analisados e descritos; a exploração do material, cujos dados descritos foram codificados e organizados em categorias as quais subsidiaram a interpretação dos achados, última fase na análise.¹¹ Os resultados que emergiram no estudo estão apresentados conforme os quatro momentos sugeridos pela pesquisa ação: planejamento, ação, observação e reflexão.¹⁰

Esse estudo integra o projeto “Metodologias Ativas de Ensino na Formação Profissional em Enfermagem: repensando as estratégias para o ensino –aprendizagem na graduação” aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa sob o protocolo

nº 193/09, quando ainda estava em vigor a Resolução 196/96 do Conselho Nacional de Saúde (CNS), que foi substituída pela Resolução 466/12, e foi considerada nesse estudo. Os acadêmicos foram convidados a participar do estudo, informados que poderiam desistir a qualquer tempo sem prejuízos, tendo sido explicado aos mesmos o objetivo da pesquisa e a forma de participação. Após, assinarem o termo de consentimento livre e esclarecido, para preservarem o anonimato, os participantes foram identificados por codinomes alfanuméricos, descritos após os verbatins.

RESULTADOS

Planejando uma tecnologia lúdica para o ensino em enfermagem

A disciplina de Fundamentos para o Cuidado profissional de Enfermagem desenvolve-se em quatro eixos, a saber: teórico-filosóficos; sociais, políticos e culturais; éticos e estéticos; e metodológicos/tecnológicos.¹² Dentre os conteúdos do eixo metodológico/tecnológico encontra-se a temática ‘Atendendo às necessidades de eliminação vesical’, a qual foi selecionada para a proposição da tecnologia de ensino lúdica.

O lúdico está intrinsecamente relacionado à brincadeira, a atividades que proporcionam alegria por meio de ações que movimentam e motivam aqueles que delas participam. Um meio pelo qual se aprende de forma agradável e desperta o prazer ao mesmo tempo em que desenvolve os aspectos cognitivo, afetivo e motor.¹³

Para trabalhar esse conteúdo, com o propósito de utilizar o lúdico como interface no ensino-aprendizagem, foi proposta uma tecnologia educativa, instrumentos que atuam como facilitadores do processo de aprendizagem e têm como finalidade proporcionar ao professor e estudante momentos de trocas de experiências e apontam meios que conduzem à formação da consciência e o desenvolvimento do conhecimento.¹⁴⁻⁵

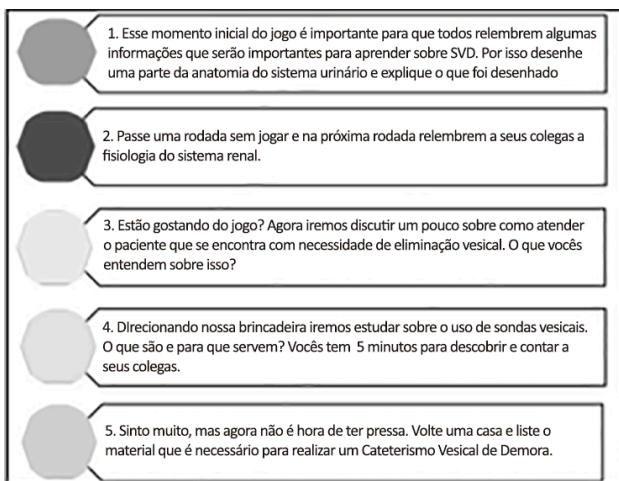
A tecnologia educativa utilizada foi pensada sobre a lógica de um jogo de tabuleiro (figura 1), com a ilustração de um “caminho”, indicando processo, formado por 45 (quarenta cinco) hexágonos de cores diversificadas, também conhecidas como “casas”, com indicação de início e fim, no formato de um rim, para fazer uma associação visual com a temática da aula. O tabuleiro foi impresso em uma lona (120cm x 90cm), para ser visualizado por todos os participantes. Nessa construção, também levou-se em consideração o contexto da disciplina e o número total de participantes. Para que todos possam discutir, interagir e sentir-se incluídos, acredita-se que o jogo seja indicado para no máximo 15 (quinze) estudantes, ou 03 (três) equipes de 05 (cinco) estudantes.

Figura 1 - Jogo de tabuleiro *Atendendo às necessidades de eliminação vesical*.



Para o desenvolvimento do jogo, além do tabuleiro, utilizaram-se três pequenos objetos, como forma de representar cada grupo; um dado, com números de um a seis; e 27 cartões com instruções a serem cumpridas pelos grupos. Os cartões foram elaborados com base na temática da aula, com questões relacionadas à anatomia, à fisiologia, ao exame físico, ao raciocínio clínico, a procedimentos e a materiais necessários, a técnicas e aos cuidados de enfermagem, conforme descritos na figura 2.

Figura 2 - Exemplos das atividades indicadas no cartão de comando do jogo *Atendendo às necessidades de eliminação vesical*.

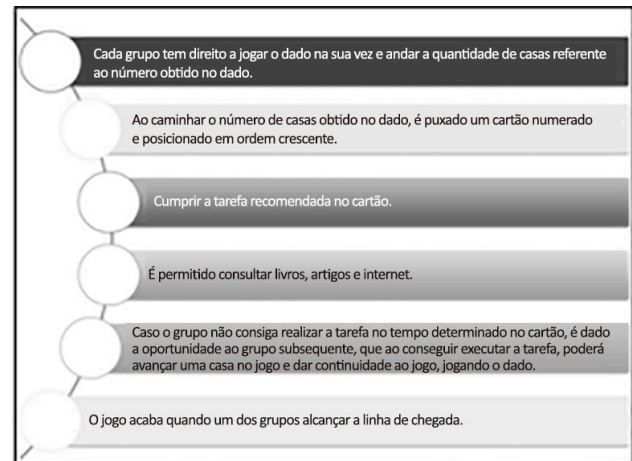


Para a implementação dessa atividade, um convite foi realizado aos estudantes, com a recomendação de que no dia da dinâmica trouxessem computadores, livros, artigos, além de realizarem leituras prévias, visto que se poderiam utilizar desses recursos para auxiliar no processo de aprendizagem.

O jogo enquanto o momento da ação

Para dar início ao jogo, os acadêmicos foram divididos em 03 (três) equipes, o tabuleiro foi colocado ao chão, no centro da sala e os participantes se dispuseram-se em volta formando um círculo. Cada equipe escolheu um objeto que lhe representaria e as educadoras organizavam os cartões de comando ao passo que explicavam as regras do jogo a todos os estudantes.

Figura 3 - Regras do Jogo *Atendendo às necessidades de eliminação vesical*.



Os grupos obedeciam a sua vez de jogar, avançavam as casas no tabuleiro de acordo com o número que havia obtido no dado e cumpriam a atividade indicada. Durante a realização das atividades, os estudantes pesquisavam em livros, artigos e computadores, traziam novos questionamentos e cumpriam as atividades no tempo a que eram designados. Alguns grupos passavam uma rodada sem jogar, avançavam e recuavam casas no tabuleiro de acordo com o que o cartão de comando designava. Os três últimos cartões de comando representavam condições especiais na proposta do jogo, pois solicitavam que o grupo que estava jogando unisse-se a outro e, na sequência da jogada, o cartão agregaria o outro grupo. Assim, para a última jogada, que levou à linha de chegada, não existia mais o grupo 1, 2 e 3, mas apenas um único grupo, composto por todos, que chegaram ao final do jogo juntos, ressaltando-se a ideia e importância do trabalho em equipe na construção do conhecimento e no cuidado em enfermagem e na equipe de saúde.

Observando o desenvolvimento de competências numa formação crítica, reflexiva e criativa: a percepção dos participantes

No desenvolvimento da atividade educacional foram realizadas observações e registros pelos participantes, que corresponderam às suas percepções da prática educativa e da proposta para uma formação crítica, reflexiva e criativa e configura a etapa da observação na pesquisa-ação. Assim, diante dos registros obtidos por meio dos portfólios,

observamos que os estudantes perceberam a dinâmica como uma atividade divertida, que proporcionou aprendizado significativo sobre o tema, como ilustrado a seguir:

Foi uma dinâmica maravilhosa, [...] foi uma forma de aprender, fazer pesquisas, escutar as colegas, dar opiniões e principalmente nos integrar do assunto por completo. (TA1)

Achei a dinâmica muito legal, pois é uma forma diferente de abordar o conteúdo, que permite conversar, questionar e esclarecer dúvidas faz com que utilizemos o raciocínio, principalmente. (TB7)

Outros aspectos que também foram destacados correspondem à interação entre os participantes, estabelecida pela proposta da tecnologia educativa utilizada, e a participação do grupo na construção do conhecimento e do trabalho em equipe, intencionalmente, ressaltados no final do jogo. Houve a compreensão sobre a intenção de refletir acerca da importância do trabalho em equipe e da existência de objetivos comuns. Além disso, os participantes, também, revelaram o desejo de que a tecnologia aplicada fosse utilizada em outros momentos ao longo da formação.

Os grupos interagiram muito bem, todas acabaram se ajudando e compartilhando conhecimentos e experiências. (TA6)

A-D-O-R-E-I a dinâmica! Achei muito legal principalmente quando próximo ao final do jogo as equipes se unem, pois esse é o espírito da enfermagem: união! Trabalho em equipe e não uma competição já que todos visam pelo mesmo objetivo: a segurança e saúde do paciente. Que essa dinâmica seja disseminada no meio acadêmico. (TB10)

Esse jogo é muito divertido e produtivo. Ele estimula o raciocínio e o trabalho em equipe. Gostaria que tivesse esse jogo para todos os assuntos. (TB2)

Enquanto professoras e participantes do estudo, observamos que, nas experiências, os estudantes iniciaram o jogo de modo bastante competitivo, porém, durante a dinâmica, foram compreendendo a estratégia da aula e passaram a questionar mais e refletir sobre as respostas, que eram construídas em equipe. Outro fator, que foi observado, é que no final do jogo, quando foi apresentado o comando de unir os grupos, a maioria dos estudantes ficou surpresa e satisfeita, enquanto outros, em tom de brincadeira, demonstraram certa decepção, já que estavam próximos da linha de chegada e seriam os campeões.

DISCUSSÃO

O uso de metodologias ativas vem se tornando imperativo no âmbito educacional e inúmeras atividades, técnicas e estratégias vêm sendo trabalhadas para que, durante o processo de formação, a aprendizagem seja significativa. Nesse aspecto destacam-se as tecnologias educacionais que são resultados de processos, avaliados e controlados sistematicamente, consolidados por meio da experiência e da pesquisa, que orientam o desenvolvimento de conhecimentos científicos com repercussões ou não na prática educativa, seja ele formal ou não.¹⁶

Sob esse panorama, para que as atividades propostas logrem êxito, é preciso que o educador assuma o papel de facilitador do processo ensino-aprendizagem, e o educando atue de modo proativo e participativo, no qual ambos, por meio da criatividade, sensibilidade e ação, construam o conhecimento.

Nesse contexto, o estudo aqui desenvolvido, por meio da elaboração e aplicação de uma tecnologia educacional, buscou na metodologia ativa uma forma de conduzir a aprendizagem de modo divertido, interessante e criativo. Esse momento de criação de uma estratégia de ensino, especialmente quando se trata de uma metodologia ativa, onde os envolvidos precisam estar comprometidos com a reflexão e com a ação, representa um desafio ao educador/pesquisador, pois, mesmo conhecendo os estudantes e estando cotidianamente com eles, o momento do jogo configura-se em um momento de descobertas.

Esse movimento sensibiliza o estudante, reafirma que o conhecimento pode ser trabalhado e (re)construído por meio de diversas e diferentes fontes e estimula o interesse e a sua curiosidade.¹⁷ Além disso, é inegável a importância do lúdico no processo de aprendizagem, pois induz a mudança de atitude e motiva o participante da atividade, o que torna o aprendizado mais significativo e menos cansativo, uma vez que o estudante pensa, toma decisões, interage, aprende e brinca ao mesmo tempo.¹⁸

O jogo conduz à relação social e à interação entre os pares, e, quando bem planejado e conduzido, contribui para o desenvolvimento de atitudes sociais, respeito mútuo, solidariedade, cooperação, bom senso, responsabilidade e iniciativa, bem como tem o poder de reforçar o valor do grupo como fortaleza e o sentido da competição como algo salutar na construção do conhecimento.¹⁹

Para além do aprendizado sobre o conteúdo, na atividade desenvolvida, houve uma intenção pedagógica que conduziu o jogo para uma relação mútua de aprendizado, enfatizando o trabalho em equipe e sua importância na formação em saúde, condição *sine qua non* ao trabalho 'para e com' a complexidade do ser humano.

A possibilidade de pesquisar no decorrer da atividade, de participar de discussões, de questionar, de esclarecer dúvidas e exercer a criatividade, fez com que os estudantes se sentissem à vontade e mais estimulados a participarem da aula. Com isso, o momento de efetiva interação fez com que todos se sentissem parte do processo, o que gerou satisfação e a percepção de que a aula foi divertida, não apenas no sentido de engraçada, pelo fato de ter sido descontraída em alguns momentos, mas também, por ter sido considerada uma aprendizagem agradável, construtiva e significativa.

Brincar, realizar aulas alegres, capazes de envolver os participantes, trata-se de um instrumento eficaz quando o objetivo é construir o saber e a formação crítica do estudante.²⁰ É por meio de jogos, debates, textos, as mais diversas propostas pedagógicas, que os estudantes constroem seus argumentos, enriquecem suas reflexões e ideias, e têm a oportunidade de realizar suas próprias descobertas e elaborar seus conceitos, encaminhando-se para uma aprendizagem significativa.²¹

O jogo é uma atividade voluntária, realizada em um determinado tempo e espaço, que obedece a regras, livremente consentidas, mas, categoricamente obrigatórias e com finalidade, previamente estabelecida, que permeia sentimentos de tensão e alegria e de uma consciência que o distingue do cotidiano.²²

Fazem parte do jogo alguns elementos principais: jogadores, estratégia, juiz, ambiente, duração, e materiais (elemento secundário).²³ Ele propicia um ambiente de competição, que não deve ser o mesmo que conflito, bem como o espírito de colaboração, e sua qualidade vai depender da habilidade de quem planeja em equilibrar elementos desafiantes e cooperativos para aproveitar as potencialidades de cada elemento participante.²³

Ao participar de um jogo, é preciso aprender e aceitar regras, saber esperar a vez de jogar, admitir o resultado, encarar frustrações, estar disposto a experimentar, descobrir, inventar, sentir-se estimulado tanto para a curiosidade, como para a autoconfiança e autonomia, o que poderá proporcionar o progresso de diversos aspectos como: linguagem, pensamento e concentração, por caracterizar-se como uma oportunidade de autoexpressão e realização.²⁰

O uso de jogos educativos é capaz de despertar no estudante “motivação, curiosidade e interesse em aprender”.^{24:327} Para tanto, é preciso que a atividade seja bem planejada, analisada, fundamentada e contextualizada, pois “não pode haver atividade educativa, isto é, um reorganizar consciente da experiência, sem direção, sem governo, sem controle. Do contrário, a atividade não será educativa, mas caprichosa ou automática”.^{25:43}

Vale destacar que, o elemento que separa um jogo pedagógico de outro de caráter apenas lúdico é o desenvolvimento do jogo pedagógico com a intenção explícita de provocar aprendizagem significativa, estimular a construção de novo conhecimento e principalmente despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória, ou seja, o desenvolvimento de uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica que possibilita a

compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e que o ajude a construir conexões.²⁰

Sendo assim, o jogo de tabuleiro utilizado foi elaborado com a finalidade de proporcionar momentos de aprendizado de forma leve e divertida, com ênfase na reflexão sobre o conteúdo científico, mas também com muito trabalho em equipe, com a intenção de orientar à compreensão sobre a importância dessa cooperação não só no jogo, mas também na prática profissional em saúde.

Nesse processo, o professor e o estudante puderam realizar consultas em inúmeros materiais como livros, artigos, internet. Essa liberdade para a busca do conhecimento e interação professor-estudante-estudantes transforma o ambiente da sala de aula em um espaço agradável e propício ao aprendizado particular e coletivo, enriquecido pelas diversas experiências de mundo de cada um. Diante disso, evidencia-se que, pensar o lúdico não é trabalhar uma fórmula ou uma receita única, mas desenvolver atividades com dinamicidade e criatividade de modo a contemplar as características e singularidades de cada grupo.²⁰

O uso da tecnologia educativa, no formato do jogo de tabuleiro, revelou-se excelente estratégia, representada pela fala unânime do grupo, onde revelaram ter sido uma aula dinâmica que, além de diferente e divertida, trabalhou o conteúdo de forma agradável e com criatividade, permitindo o questionamento, a busca e a construção do conhecimento de forma lúdica, o que possibilitou o aprendizado de maneira crítica e reflexiva.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Trabalhar com metodologias ativas não é uma tarefa fácil e o desenvolvimento dessa pesquisa possibilitou aos autores/pesquisadores/professores perceber a importância de realizar um processo educativo fundamentado na interação e relação entre o professor e o estudante na construção e desenvolvimento do conhecimento.

O uso da tecnologia educativa, no formato de um jogo de tabuleiro, representou o lúdico no ensino em enfermagem, configurando um a forma leve, interessante e motivadora de ensinar e aprender, e um desafio, inerente ao trabalho com metodologias ativas.

O uso do lúdico no ensino de enfermagem não é uma atividade recente, porém, sempre (re)descoberta em contextos diferentes, e, nesse sentido, sua aplicação em um conteúdo denso de enfermagem possibilita a aprendizagem de forma leve e colaborativa.

A estratégia utilizada correspondeu às intenções pedagógicas propostas. Alguns ajustes foram realizados durante o próprio jogo, resultado de um processo que converge ação e pesquisa na prática educativa.

Os estudantes revelaram satisfação e alegria na sua construção do conhecimento, comprometidos com seu aprendizado, o que suscita a realização de novos estudos dessa natureza para consolidar esse tipo de estratégia pedagógica como significativa na aprendizagem em enfermagem.

REFERÊNCIAS

1. Sobral FR, Campos CJG. Utilização de metodologia ativa no ensino e assistência de enfermagem na produção nacional: revisão integrativa. *Rev Esc Enferm USP*. 2012; 46(1):208-18. Available from: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0080-62342012000100028&lng=en. <http://dx.doi.org/10.1590/S0080-62342012000100028>.
2. Pereira ALF. Tendências Pedagógicas e prática educativa. *Cad Saúde Pública*. 2003; 19(5):1527-34. Available from: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-311X2003000500031&lng=en. <http://dx.doi.org/10.1590/S0102-311X2003000500031>.
3. Prado ML, Velho MB, Espíndola DS, Sobrinho SH, Backes VMS. Arco de Charles Maguerez: refletindo estratégias de metodologia ativa na formação de profissionais de saúde. *Esc Anna Nery (impr.)*. 2012; 16(1): 172-77. Available from: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-81452012000100023&lng=pt. <http://dx.doi.org/10.1590/S1414-81452012000100023>.
4. Freire P. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 11.ed. São Paulo: Paz e Terra. 2011.
5. Mitre SM, Siqueira-Batista R, Girardi-de-Mendonça JM, Moraes-Pinto NM, Meirelles CAB, Pinto-Porto C et al. Metodologias ativas de ensino-aprendizagem na formação profissional em saúde: debates atuais. *Ciênc saúde coletiva*. 2008; 13(Suppl 2): 2133-2144. Available from: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-81232008000900018&lng=en. <http://dx.doi.org/10.1590/S1413-81232008000900018>.
6. Sebold LF, Kempfer SS. Active methodologies as strategies in nursing teaching: Raising awareness towards healthy habits. *Journal of Nursing Education and Practice*. 2013; 3(6):43-50. Available from: <http://www.sciencedirect.com/journal/jnep>.
7. Carraro TE, Prado ML, Silva DGV, Radünz V; Kempfer SS; Sebold LF. Socialização como processo dinâmico de aprendizagem na enfermagem. Uma proposta na metodologia ativa. *Invest Educ Enferm*. 2011; 29(2):248 - 54. Available from: <http://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/iee/article/viewFile/5073/9198>
8. Macedo ACL, Ferreira DMBA, Pereira R, Brasileiro MSE, Lima SS. Produção científica no Brasil a respeito da brinquedoteca/ brinquedoterapia em periódicos publicados no período de 1996 a 2012. *Revista Eletrônica Gestão & Saúde*. 2013; 4(02):467-81. Available from: <http://gestaoesaude.unb.br/index.php/gestaoesaude/article/view/310/pdf>
9. Macedo L, Petty ALS, Passos NC. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar. *Porto Alegre: Artmed*. 2005.
10. Esteban MPS. *Pesquisa Qualitativa em Educação: Fundamentos e tradições*. Tradutor: Miguel Cabrera. Porto Alegre: AMGH. 2010.
11. Minayo MCS. *O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde*. 12 ed. São Paulo (SP): HUCITEC. 2010.
12. Prado ML, Gelbeck FL. *Fundamentos para o cuidado profissional de enfermagem*. 3 ed. rev. e ampl. Florianópolis: Progressiva. 2013.
13. Pereira LHP, Bonfin PV. Brincar e aprender: um novo olhar para o lúdico no primeiro ano do ensino fundamental. *Revista Educação*. 2009; 34(2):295-310. Available from: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=117112615005>
14. Barros E JL, Santos SSC, Gomes GC, Erdmann AL. Educational geronte-technology for ostomized seniors from a complexity perspective. *Rev Gaucha Enferm*. 2012; 33(2): 95-101. Available from: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1983-14472012000200014&lng=en. <http://dx.doi.org/10.1590/S1983-14472012000200014>.
15. Prado ML, Backes VMS, Reibnitz KS, Cartana MHF, Abe KL, Rocha PK et al. Produções tecnológicas em enfermagem em um curso de mestrado. *Texto Contexto Enferm, Florianópolis*, 2009 Jul-Set; 18(3): 475-81. Available from: <http://www.scielo.br/pdf/tce/v18n3/a10v18n3>
16. Nietzsche EA, Backes VMS, Colomé CLM, Ceratti RN, Ferraz F. Tecnologias educacionais, assistenciais e gerenciais: uma reflexão a partir da concepção dos docentes de enfermagem. *Rev Latino-am Enfermagem*. 2005; 13(3):344-53. Available from: <http://www.scielo.br/pdf/rlae/v13n3/v13n3a09>
17. Soares MC, Lanes KG, Lanes DVC, Lara S, Copetti J, Folmer V et al. O ensino de ciências por meio da ludicidade: alternativas pedagógicas para uma prática interdisciplinar. *Revista Ciências&Ideias*. 2014; 5(1): 83-105. Available from: <http://revistascientificas.ifrj.edu.br:8080/revista/index.php/revistacienciasideias/article/view/331/231>
18. Folmer V, Barbosa NBV, Soares FA, Rocha JBT. Experimental activities based on ill-structured problems improve Brazilian school students' understanding of the nature of scientific Knowledge. *Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias*. 2009; 8(1): 232-54. Available from: http://reec.uvigo.es/volumenes/volumen8/ART13_Vol8_N1.pdf
19. Pereira AB, Santos LMR. Níveis de aprendizagem de estudantes do ensino fundamental com o uso de estratégia lúdica durante atividade de Educação em Saúde. *UNOPAR Cient., Ciênc Human Educ*. 2011; 12(1):37-43. Available from: <http://revistas.unopar.br/index.php/humanas/article/view/683>
20. Araújo AMSC. Lúdico: aprender de forma prazerosa. *Cadernos de pesquisa*. 2012; 19(3): 71 - 9. Available from: [http://www.pppg.ufma.br/cadernosdepesquisa/uploads/files/Artigo%205\(41\).pdf](http://www.pppg.ufma.br/cadernosdepesquisa/uploads/files/Artigo%205(41).pdf)
21. Andrade AB, Marcellino NC. O estudo do meio como metodologia de ensino: considerações sobre a possibilidade da aprendizagem por meio do lazer e do lúdico. *Licere*. 2013;16(4): 1-33. Available from: <http://www.clubedarecreacao.com.br/wp-content/uploads/2014/05/009-O-Estudo-do-Meio-como-Metodologia-de-Ensino.pdf>
22. Huizinga J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 4 ed. São Paulo: Editora Perspectiva SA, 2000. Available from: http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga_HomoLudens.pdf.
23. Dohme V. *Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado*. Edição/Reimpressão. Petrópolis, RJ: Vozes. 2004.
24. Andrade LC, Freitas DT, Holanda GF, Silva VM, Lopes MVO, Araújo TL. Desenvolvimento e validação de jogo educativo: medida da pressão arterial. *Rev enferm UERJ*. 2012; 20(3):323-7. Available from: <http://www.facenf.uerj.br/v20n3/v20n3a07.pdf>
25. Westbrook RB; Teixeira A. John Dewey. (Trad. José Eustáquio Romão, Verone Lane Rodrigues). Recife: MEC | Fundação Joaquim Nabuco/Editora Massangana, 2010. Available from: <http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/me4677.pdf>.

Recebido em: 01/03/2015

Revisões requeridas: Não houve

Aprovado em: 08/01/2016

Publicado em: 18/06/2020

Autora correspondente

Kátia Regina Barros Ribeiro

Endereço: Rua Equador, 87, Nova Parnamirim

Parnamirim/RN, Brasil

CEP: 59150-788

E-mail: katiarbribeiro@gmail.com

Divulgação: Os autores afirmam não ter conflito de interesses.