



INFERMUS: PRODUÇÃO DE JOGO EDUCACIONAL SOBRE PATOLOGIAS DE AGRAVO HUMANO

Ana Julia Zorzi de Lara
Luma Geovana Borges
Sther Fernanda Bonifácio Ferreira
Vinicius Leonardo Alves Ferreira
Cléton Salbego

Resumo

O aprendizado durante a graduação pode ser instigante e desafiador, sendo crucial para a formação de profissionais possuidores de habilidades e competências específicas à sua área formativa. Quando falamos da formação em Ciências da Saúde, nos deparamos com aspectos complexos, que envolvem conteúdos áridos, com compreensão difícil e que necessitam ser compreendidas pelos estudantes para o exercício profissional. Um ramo particularmente trabalhoso para os acadêmicos que estão iniciando sua jornada é o estudo das patologias e seus diferentes tratamentos, que envolve a memorização de inúmeras etiologias, sinais e sintomas, aspectos anatômicos e fisiológicos, dentre outros. Portanto, o ensino não pode ser monótono, de modo a facilitar um aprendizado ativo, com vistas a chamar a atenção do estudante e proporcionar-lhe maior conhecimento. Em contraste, o aprendizado ativo mediado por atividades lúdicas permite a construção do pensamento crítico e reflexivo do indivíduo, facilitando a aprendizagem dos conteúdos de maneira criativa, prática e eficaz para acadêmicos e profissionais. A aplicação do lúdico no ensino também contribui na melhoria do relacionamento interpessoal a partir de um espaço dialógico. Frente ao exposto, o estudo tem como objetivo relatar a experiência da construção do jogo educacional “Infermus” sobre patologias recorrentes em seres humanos. O jogo no formato de cartas foi produzido na disciplina de Cuidados Integrados em Saúde, do quinto período da graduação em Enfermagem do UniBrasil. Seu conteúdo foi extraído de artigos científicos e literaturas clássicas de fisiopatologia em saúde. Durante o desenvolvimento do jogo, foi realizado o processo de redução e condensação dos temas abordados, pois por ser uma área muito vasta, seria impossível de abordar todas as patologias em um jogo viável. A validade interna do conteúdo e *layout* do jogo ocorreu por meio de reuniões de consenso entre estudantes idealizadores e docente pesquisador em tecnologias educacionais. A versão final foi apresentada a 30 estudantes de enfermagem, com vistas a críticas e comentários construtivos para melhoria do produto. Percebeu-se que as regras do jogo precisavam ser simplificadas e focadas no conteúdo das cartas e no aprendizado. Também, foi possível perceber que a identidade visual do Infermus precisaria ser aperfeiçoada para que ele pudesse ser melhor assimilado pelos jogadores. A relação de uma pessoa com sua experiência de ensino influencia a sua jornada de aprendizado de diversas maneiras. Por meio de um método de

EVINCI

EVENTO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA

2024



ensino mais descontraído o Infermus tenta criar uma conexão positiva e leve com o estudante, tendo como reflexo uma jornada mais tranquila dentro do processo de ensino e aprendizagem.

Palavras-chave: Tecnologia Educacional; Enfermagem; Jogos e Brinquedos; Ensino.