



CONEXÃO UNIFAMETRO 2020

XVI SEMANA ACADÊMICA

ISSN: 2357-8645

JOGO “QUEBRA-CABEÇA VIRTUAL” ABORDANDO O CALENDÁRIO VACINAL INFANTIL

Eloisa de Alencar Holanda

Discente-Centro Universitário Fametro – Unifametro

eloisadealencar@gmail.com

Carla Roberta da Silva Vitor

Discente-Centro Universitário Fametro – Unifametro

carlaroberta.enf@gmail.com

Arisa Nara Saldanha de Almeida

Enfermeira. Doutora em Cuidados Clínicos em Enfermagem e Saúde. Docente do Centro Universitário Fametro – Unifametro. Professora da disciplina Enfermagem em Saúde Coletiva II. E-mail: arisa.almeida@professor.unifametro.edu.br

Área Temática: Prática docente e tecnologias educacionais
Encontro Científico: VIII Encontro de Monitoria e Iniciação Científica

RESUMO

Introdução: Os jogos interativos educativos como ferramenta de motivação e revisão didática do conteúdo explanados em sala têm sido ferramentas esmiuçadas e explorados por facilitadores e cooperadores do ensino-aprendizagem. Durante a pandemia essa estratégia educativa sofreu alguns entraves por conta do distanciamento social. **Objetivo:** avaliar a construção de um “quebra-cabeça” virtual. **Métodos:** Trata-se de um estudo descritivo do tipo relato de experiência da construção de um material didático. **Resultados:** A partir das queixas mais comentadas pelos discentes e do quadro de pandemia em que estamos vivendo, foi idealizado um jogo de cartas virtual do tipo “quebra-cabeça” que contemplasse o conteúdo de forma a favorecer o desempenho individual de cada discente de forma dinâmica. **Considerações finais:** Espera-se que o jogo possa ser aplicado e que caso haja adendos, possa ser considerado e utilizado como ferramenta de aperfeiçoamento da tecnologia, ensino e aprendizagem.

Palavras-chave: Jogos 1; Interação 2; Vacina 3

INTRODUÇÃO

É imprescindível haver motivação para o dinamismo do desempenho humano, sendo ela definida como inspiração advinda do desejo de cumprir ou alcançar um objetivo esperado (FILHO, 2019), caracterizando assim um grande desafio, uma vez que atualmente o discente tem inúmeras atividades acadêmicas que devem ser cumpridas muitas vezes com prazos apertados e que, por vezes, acaba sendo gatilhos para desmotivação. Esse pouco engajamento e falta de motivação pode estar relacionado tanto a vida acadêmica como aos desafios de conciliar esta, com a vida doméstica e profissional. Sendo assim, o pouco tempo, bem como a quantidade de conteúdo a ser estudado se tornam para alguns, objetos de desânimo, principalmente, próximo às avaliações diagnósticas, período onde se costuma desencadear apreensão e falta de habilidade na forma de estudar. Diante desses desafios, inovar com estratégias lúdicas e de interação dentro da graduação em Enfermagem, é capaz de promover uma influência construtiva entre aluno-monitor-aluno e desencadear um compartilhamento de conhecimento de forma produtiva, fomentando as práticas que subsidiam a busca e o empoderamento do aluno. O **objetivo** do presente trabalho é relatar a construção de um jogo estilo “quebra-cabeça virtual” abordando o calendário vacinal infantil como ferramenta facilitadora em atividades de monitoria da disciplina de Enfermagem Saúde Coletiva II.

METODOLOGIA

Trata-se de um estudo descrito, do tipo relato de experiência, que busca descrever o desenvolvimento de uma tecnologia denominada “quebra-cabeça virtual” que fora desenvolvido no mês de março em um Centro Universitário de Fortaleza/CE, por iniciativa da monitoria junto aos discentes do 6º período da graduação em Enfermagem matriculados na disciplina Enfermagem em Saúde Coletiva II.

Na ocasião, a

equipe de monitoria se



deparou com além das dificuldades de compreensão e absorção das particularidades do Programa Nacional de Imunização (PNI), com o distanciamento social que culminou em aulas remotas síncronas ou disponibilizadas. Diante disso, foi necessário reinventar tecnologias e adaptá-las ao formato virtual.

O resultado do jogo está retratado na figura 1 e na figura 2, apenas uma ideia de um dos muitos formatos que poderão se formar.

Como embasamento teórico, utilizou-se do Manual de Normas e Procedimentos para Vacinação, disponibilizado pelo ministério da Saúde (MS) em 2014 e Calendário Vacinal atualizado e publicado pelo mesmo no ano vigente, ambos disponíveis na íntegra.

A atividade se dará em três etapas, a priori se deve explanar indicando as características de cada imunobiológicos, logo após deverá ser apresentado o jogo e suas regras e por fim o discente deverá desenvolver seu calendário que poderá ser discutido entre discentes e monitores a fim de aprimorar conhecimentos, perceber dificuldades e facilidades do entendimento e absorção do conteúdo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para a construção da tecnologia, foram utilizadas duas ferramentas do pacote office. Primeiro foi utilizado o PowerPoint da Microsoft a fim de desenvolver um mapa conceitual com formas quadriláteras contendo todas as vacinas do calendário vacinal infantil. Ao término foi transformado em PDF e em seguida foi retornado ao PowerPoint com a imagem em PDF copiando-a 34 vezes e fazendo os cortes necessários para transformar o mapa em 34 peças de um “quebra-cabeça” ajustável. Mantendo sua configuração e que possibilitasse formação de vários tipos de mapas conforme desejo de cada discente.

As cores dos quadriláteros foram pensadas de forma onde os mesmos imunobiológicos ou os que conferem o mesmo tipo de proteção mantivessem a mesma cor ou uma cor que se assemelhe. Por exemplo, VIP - na cor uniformemente lilás e VOP nas cores tom de lilás claro nas laterais, clareando ainda mais ao centro, essa alteração ao centro fora pensada para que se indicasse que os quadriláteros



CONEXÃO UNIFAMETRO 2020

XVI SEMANA ACADÊMICA

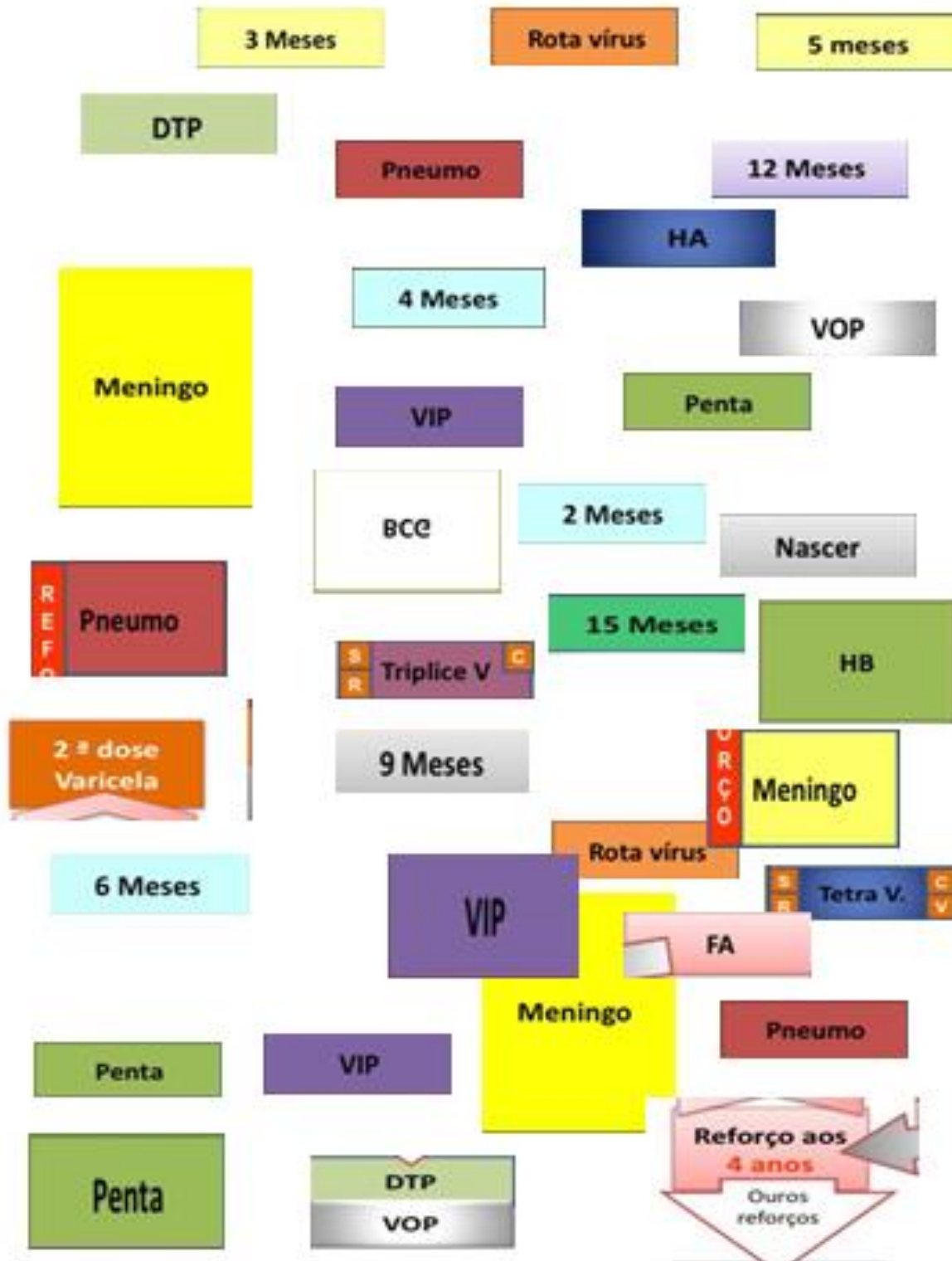
ISSN: 2357-8645

de cores uniformes fossem doses de vacinas e as que continham tons mais claros ao centro seriam os reforços.

Com relação as vacinas que se repetiam por duas ou três tomadas, fora pensado em que a cor do quadrilátero que corresponde ao período tempo deveria se repetir conforme sua reincidência. Por exemplo: aos dois, quatro e seis meses temos pelo menos duas vacinas que se repetem, sendo assim os quadriláteros correspondentes aos períodos do segundo, quarto e sexto mês de vida da criança devem possuir a mesma cor, embora os imunobiológicos desses períodos tenham cores variadas.

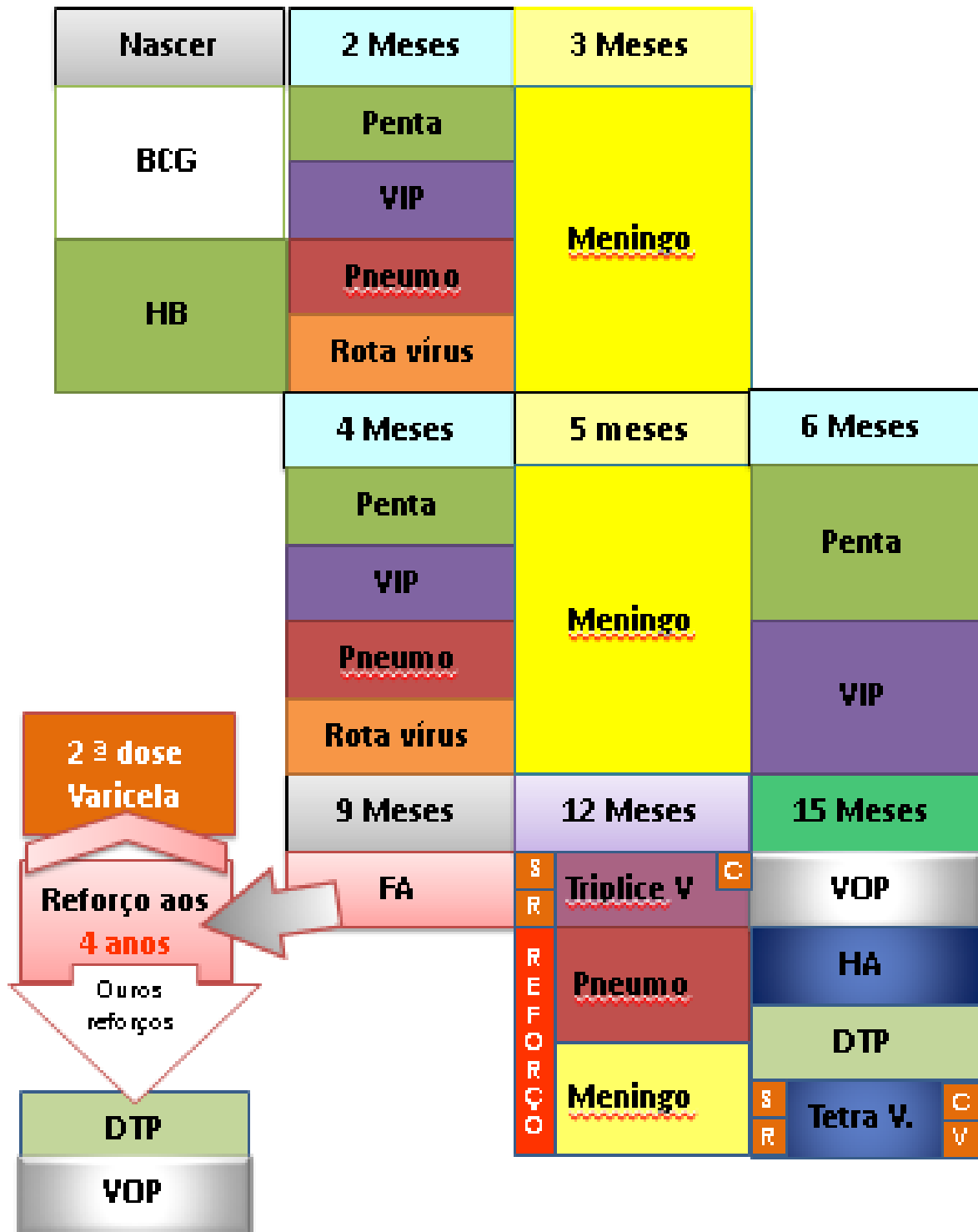
As peças fornecidas foram desenvolvidas em formatos que mantivessem sua configuração e que favorecessem o manuseio e a realocação na ordem em que o discente se sentirem à vontade. Permitindo-lhes formar vários tipos de “quebra-cabeças”, sujeitando-se é claro a ordem do calendário vacinal, porém se o mapa será construído de forma vertical ou horizontal, dependerá da ideia de cada discente que deve criá-lo conforme sua preferência e compreensão. As imagens abaixo fornecem ideias de como poderão ser formados esses mapas através do “quebra-cabeça” virtual moldável ao entendimento de cada aluno, sem prejuízo ao resultado final.

Figura 1 – Configuração entregue em Power Point



Fonte - Autor

Figura 2 – Configuração desejada (meramente ilustrativo)



Fonte - Autor



CONSIDERAÇÕES FINAIS/CONCLUSÃO

Para que possamos deter ou fomentar a atenção, curiosidade e determinação dos discentes são necessários desenvolvimentos de propostas que estejam ligadas as necessidades, anseios e dificuldades de cada aluno. O desenvolvimento de material educativo que retrate bem as necessidades e anseios de ambos os envolvidos pode ser uma tarefa um tanto quanto complexo, porém a busca por alternativas de aprendizagem deve ser considerada em todos os âmbitos da educação. O desenvolvimento da construção do jogo tem nos possibilitado como discentes, olhar abrangente, nos motivando a buscar desenvolver tecnologias que facilite tanto o entendimento por parte dos discentes como a transmissão que se dá por monitores, professores e facilitadores de uma forma geral. Embora o jogo tenha sido pensado de uma forma bem didática e dinâmica, ainda não fora possível sua aplicação, deixando questionamentos sobre sua viabilização que deverá fluir de maneira coordenada, com auxílio da tutora, professora e a participação interativa dos discentes, cooperando assim para uma revisão de qualidade acerca do calendário vacinal.

REFERÊNCIAS

Inserir as referências bibliográficas, segundo as normas da **ABNT**.

FILHO, Anízio de Almeida Cadête. **Avaliação do Perfil Motivacional de Estudantes de Medicina de duas Instituições com Métodos de Ensino Diferentes** – Estudo Transversal 2018. Belo Horizonte 2019. Disponível em <<http://tede2.unifenas.br:8080/jspui/handle/jspui/236>> Acessado em 15/08/2019.

PINHEIRO, Silvia Nara Siqueira. O jogo com Regras Explícitas Influencia o Desenvolvimento das Funções Psicológicas Superiores? Pelotas, RS – Brasil, vol.20 n.2 Maringá May./Aug. 2016. Disponível em <<https://doi.org/10.1590/2175-353920150202960>> Acesso dia 27/09/2020

SILVA, Luciella Vieira. **A Importância do Lúdico na Aprendizagem**. Distrito federal, Junho, 2013.