**ELABORAÇÃO DE JOGO EDUCATIVO NA INICIAÇÃO A DOCÊNCIA DA DISCIPLINA DE ENFERMAGEM CIRÚRGICA I**

**Ana Beatriz Frota Lima Rodrigues**

**Francisco Luan Sousa Braga**

**Igor Cordeiro Mendes**

Graduanda em Enfermagem da Faculdade Uninta Itapipoca (UNINTA). Bolsista de iniciação cientifica. Membro do Grupo de Estudo em Práticas Avançadas e Tecnológicas em Enfermagem (GEPATE), Itapipoca, Ceará.

Graduando em Enfermagem da Faculdade Uninta Itapipoca (UNINTA). Bolsista de iniciação cientifica. Membro do Grupo de Estudo em Práticas Avançadas e Tecnológicas em Enfermagem (GEPATE), Itapipoca, Ceará.

Enfermeiro. Mestre em Enfermagem. Docente do curso de Bacharelado em Enfermagem, Itapipoca, Ceará.

**INTRODUÇÃO:** A disciplina de Enfermagem Cirúrgica I, realizada na graduação de enfermagem da Faculdade UNINTA Itapipoca, aborda temáticas como terminologia cirúrgicas, tempos cirúrgicos, estrutura física do centro cirúrgico, controle de infecção no centro cirúrgico, biossegurança, enfermagem no pré-operatório e intra-operatório, instrumentos e materiais cirúrgicos, central de material esterilização e sistematização da assistência de enfermagem perioperatória. Dessa forma a disciplina aborda temáticas específicas, geralmente desconhecidas por parte dos discentes, evidenciando a importância da monitoria para contribuir nas revisões e aprimorar o aprendizado do aluno. Assim os jogos educativos estão inseridos como estratégias pedagógicas ativas, afim de promover aprendizagem de conteúdos e habilidades, possibilitando aprender com o outro por meio de interação dialógica. **OBJETIVO:** Descrever o processo de construção de um jogo educativo intitulado “assistência perioperatória” na disciplina de cirúrgica I, vivenciada pelo aluno-monitor na turma de enfermagem. **METODOLOGIA:** Trata-se de um estudo metodológico, na modalidade desenvolvimento de tecnologia educacional, realizado a partir da vivência dos monitores na disciplina de Enfermagem Cirúrgica I da Faculdade UNINTA Itapipoca. Para a construção da ferramenta educativa, foram desenvolvidas as seguintes etapas: (1) seleção do tema, (2) revisão teórica sobre o conceito de jogos educativos e busca nas bases de dados sobre

pesquisas similares, (3) definição dos objetivos do jogo e (4) construção do jogo. **RESULTADOS:** A seleção do tema ocorreu mediante aos assuntos abordados em sala de aula, a revisão teórica foi realizada em bases de dados como BVS (Biblioteca Virtual em Saúde) e Scielo (Scientific Electronic Library Online) de acordo à estudos similares. O jogo foi idealizado com o objetivo de promover a fixação e o aprendizado de discentes de enfermagem sobre a temática de assistência ao perioperatório, utilizando-se de uma metodologia ativa e lúdica. Na construção, foi elaborado o tabuleiro de e.v.a (**etil vinil acetato)** com fitas adesivas para determinar as casas, início e fim, com três formas geométricos que indicam três times e 25 flashcards com as perguntas. O jogo foi intitulado “assistência perioperatória” e realizado no mês de outubro de 2021 ao final da disciplina de cirúrgica I, no curso de graduação de enfermagem na turma do 6° período, correspondendo ao semestre 2021.2, na Faculdade Uninta Itapipoca. Essa atividade desenvolvida foi elaborada juntamente com professor/orientador e com base nos procedimentos pedagógicos do plano de ensino da disciplina. Vale ressaltar que para os discentes monitorados foi de suma importância relembra assuntos já estudados, com a finalidade testar conhecimentos adquiridos, pois assim eles conseguiram enriquecer conhecimentos. **CONCLUSÃO:** Desse modo o uso de tecnologias educativas como metodologias ativas, contribui para uma melhor memorização, senso crítico, pensamento rápido e efetivo. Assim associando a teoria à prática preparando os discentes para desafios do dia a dia como profissionais enfermeiros.

**Descritores:** educação em saúde, ensino-aprendizagem, enfermagem perioperatória.

**Referencias:**

ALVES M.G.T, PEREIRA E.B.F, VALENÇA M.P, SANTOS D.C.M. Desenvolvimento de jogo educativo sobre posicionamento cirúrgico. **Revista de Saúde Digital e Tecnologias Educacionais.** Online, volume 7, n. 1. Editor responsável: Luiz Roberto de Oliveira. Fortaleza, fluxo contínuo, 2022, p. 31-40. Disponível em: <<http://periodicos.ufc.br/resdite/index>>. Acesso em 06 de abril de 2022.

ANTUNES, J., DE QUEIROZ, Z. F., DOS SANTOS, I. B. R., NASCIMENTO J.L. (2018). Ciclo criativo de jogos colaborativos: um método para criação de jogos educativos. **Holos, 2, 424-437**. Disponível em: <<https://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/3298/pdf>>. Acesso em: 06 de abril de 2022.

GUIA DA MONITORIA PROGRAMA DE MONITORIA ACADÊMICA. **Instituto Florence de ensino superior coordenação de pesquisa e extensão**. 2016. Disponível em: <<https://www.florence.edu.br/wp-content/uploads/2016/03/GUIA-DA-MONITORIA.pdf>>. Acesso em: 06 de abril de 2022.

OLIVEIRA S. M., SILVA, B.G. Contribuições técnico científicas da monitoria em enfermagem cirúrgica para formação acadêmica. **Congresso Nacional de Pesquisa e Ensino em Ciências.** Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/editora/anais/conapesc/2019/TRABALHO_EV126_MD4_SA10_ID2308_12082019233515.pdf>>. Acesso em: 06 de abril de 2022.