

DOMINÓ PATOLÓGICO: UMA ESTRATÉGIA DE ENSINO

Taís Lessa dos Santos

Discente da FAMETRO – Faculdade Metropolitana da Grande Fortaleza
Acadêmica de Enfermagem do 8º semestre. Monitora da Disciplina de Processos Patológicos na
FAMETRO. Acadêmica de Enfermagem do Hospital Otológica.

E-mail: tais.santos@aluno.fametro.com.br

Patrícia Marçal da Costa Silva

Doscente da FAMETRO – Faculdade Metropolitana da Grande Fortaleza
Doutora em Farmacologia pela Universidade Federal do Ceará – UFC.

E-mail: Patriciamarcalcosta@gmail.com

Título da Sessão Temática: XII Promoção da Saúde e Tecnologias Aplicadas
Evento: VI Encontro de Monitoria e Iniciação Científica

RESUMO

Pensar na educação e no ensino da patologia na atualidade tornou-se um desafio para todo professor e, a prática docente na Universidade, não fica à margem dessa questão. Desta forma faz-se necessário melhorar as metodologias utilizadas visando sempre o melhor tanto para os discentes como para os docentes para que haja maior interesse e motivação na busca de novos conhecimentos pelos discentes e um despertar de maior criatividade para os docentes e monitores na ministração de suas disciplinas. Desta maneira objetiva-se relatar a experiência sobre a inserção de jogos, de forma frequente nas monitorias, mostrando sua eficácia no ensino da patologia. Trata-se da aplicação de uma metodologia baseada em um jogo existente bastante conhecido denominado: Dominó. Ao analisarmos o aprendizado dos alunos, podemos afirmar que o método de implantação de jogos nas monitorias tornou o ambiente de aprendizado mais dinâmico e, portanto, chamou a atenção dos alunos para a participação. A experiência de se criar, organizar, planejar e aplicar métodos ativos de ensino é extremamente gratificante para o professor orientador, pois o mesmo visualiza o crescimento do aluno-monitor que se espelha no seu orientador e o mesmo cresce e se engaja

ainda mais na docência. Já o aluno-monitorado consegue aprender de forma simplificada e eficaz sobre a disciplina e o impulsiona a buscar mais conhecimento.

Palavras-chave: Metodologia leve. Processos Patológicos. Ensino.

INTRODUÇÃO

A Patologia Geral forma vínculo entre disciplinas básicas e profissionalizantes da área de saúde. Desta maneira o seu ensino é crucial, tendo em vista que o acadêmico implementará na sua atuação profissional futura os conhecimentos proporcionados pela disciplina como profissionais de saúde. Tendo essa importância que a patologia deixou de ser uma disciplina estudada apenas pelas medicina e enfermagem e passou a abranger outras profissões como fisioterapia, nutrição, farmácia, terapia ocupacional etc. (CHANDRASOMA E TAYLOR, 2004). Todavia, foi com este crescimento que nasceu um número brusco de alunos para o aprendizado desta disciplina tão importante, mas esqueceram de criar maneiras facilitadoras do aprendizado para essa grande massa.

Pensar na educação e no ensino da patologia na atualidade tornou-se um desafio para todo professor e, a prática docente na Universidade, não fica à margem dessa questão (WATERKEMPER E DO PRADO, 2011).

Desta maneira percebeu-se que atualmente os métodos utilizados para a educação são descritos pelos discentes como métodos monótonos e, por assim dizer, não despertam o interesse dos mesmos. Desta forma faz-se necessário melhorar as metodologias utilizadas visando sempre o melhor tanto para os discentes como para os docentes para que haja maior interesse e motivação na busca de novos conhecimentos pelos discentes e um despertar de maior criatividade para os docentes na ministração de suas disciplinas.

Cada indivíduo compreende e processa as informações recebidas de maneira diferente, o que exige do educador, principalmente da área da saúde, um esforço para compartilhamento de seus conhecimentos de maneira criativa e que não fuja da realidade dos alunos. É desta maneira que os monitores das disciplinas adentram como peça crucial para identificação de métodos facilitadores de aprendizado, pois os mesmos possuem maior contato e proximidade com os monitorados assim corroborando com o professor sobre métodos e maneiras criativas de promover um ensino mais dinâmico e cativante (SCHNEIDER, 2006).

A monitoria contribui para a formação integrada do aluno nas atividades de ensino, pesquisa e extensão dos cursos de graduação. Define-se como instrumento para a melhoria do ensino de graduação, através do estabelecimento de novas práticas e experiências pedagógicas que visem fortalecer a articulação entre teoria e prática e a integração curricular, e tem a finalidade de promover a cooperação mútua entre discente e docente e a vivência com o professor e como as suas atividades (UNIDERP).

O uso de jogos em sala de aula possibilita uma aproximação entre os sujeitos envolvidos, principalmente quando se trata de temas de suma importância para a atuação profissional dos alunos, pois esse método pode ser utilizado por eles na sua atuação profissional após sua formação, sendo assim mais um ponto positivo da metodologia, pois possibilita ampliação da visão dos discentes sobre as formas de cativar seus pacientes e realizar uma educação em saúde de maneira eficaz.

A questão é que nem sempre o professor dispõe de tempo oportuno para realização de tais jogos com determinada frequência, e desta maneira a monitoria da disciplina pode incorporar de maneira mais ativa o método, pois as monitorias ocorrem conforme a disponibilidade da turma e em grupos menores (DE MELO-JÚNIOR et.al, 2007).

A proposta é vivenciar abordagens coletivas para potencializar o processo educativo e refletir sobre as diversas formas de se apropriar dos conteúdos que serão carregados pelo restante da atuação profissional.

Desta maneira objetiva-se relatar sobre a inserção de jogos, de forma frequente nas monitorias, mostrando sua eficácia no ensino da patologia. Se trata de uma forma para melhorar a qualidade de aprendizagem e absorção dos conteúdos ministrados pelos docentes da disciplina de processos patológicos.

METODOLOGIA

Trata-se da aplicação de uma metodologia baseada em um jogo existente bastante conhecido denominado: Dominó. A partir do Dominó tradicional criei o Dominó Patológico que tem por objetivo melhorar o entendimento acerca das principais patologias vistas na disciplina de maneira clara e objetiva. Para a realização do jogo é necessário que os monitorados tenham um conhecimento prévio acerca do conteúdo abordado no jogo. Esse conteúdo é visto em sala de aula com o professor da disciplina e revisado nas aulas de monitoria.

Para facilitar a compreensão segue abaixo os passos para a criação, organização e aplicação do jogo nas monitorias:

1. Escolha do tipo de jogo

A escolha foi baseada conforme a facilidade de aplicação e em companheirismo com os alunos participantes da monitoria que deram opinião sobre possíveis jogos prevalecendo como o de maior interesse que foi o dominó por tratar-se de fácil compreensão e o mais interessante para todos.

2. Tema ou Assunto do Jogo

O tema escolhido pelos alunos da monitoria foi Infecções Sexualmente Transmissíveis (IST's) pois segundo os mesmos é de tamanha importância o domínio deste tema tanto para a disciplina como para a atuação da enfermagem por si tratar de patologias comuns da sociedade. Assim o primeiro jogo Dominó Patológico teve como tema: IST's. Vale salientar que o Dominó Patológico pode ter diversos temas como: Morte Celular, Distúrbios Hemodinâmicos, Adaptações Celulares, dentre outros. Basta que esteja incorporado a disciplina de Processos Patológicos.

3. Organização do Conteúdo

O conteúdo foi organizado da seguinte forma: Escolha de 7 IST's; Dentre as Ist's focou-se na definição de cada uma, causa que cada uma tem e nos sintomas que cada uma apresenta.

4. Montagem e Regras do Jogo

Aplicativo utilizado para criar as peças foi o Paint 3D, nele foi criado peças semelhantes as peças de dominó, porém foram preenchidas com os nomes: IST's, Gonorreia, Candidíase, HPV, Clamídia, Tricomoniase e Gardinerela. E com definições, sinais e sintomas.

Cada peça possui duas extremidades, uma com uma IST e outra com a definição ou sinais e sintomas de outra Ist.

A peça inicial do jogo é a peça que possui Ist's / Ist's , ou seja, nas duas extremidades. No total são 28 peças.

Regras do jogo: Cada rodada conta com 4 jogadores, cada jogador deve ter apenas 7 peças em mãos no início do jogo, os jogadores não podem compartilhar ou trocar peças entre si, sempre iniciar o jogador que pegar a peça Ist's/Ist's, cada jogada é cronometrada com o tempo de 10 minutos podendo ter acréscimo de 5 minutos no máximo, ganha o jogador que acabar as peças primeiro, não pode jogar ist com ist apenas ist com definição ou ist com sintomas.

Algumas observações: * significa que o sintoma descrito pode ser para mais de uma Ist; as peças coloridas são as que tem o nome de alguma Ist; Peças sem cor são definições ou sintomas.

5. Aplicação em Sala de Aula / Monitoria

O jogo foi aplicado da seguinte forma: Em uma monitoria anterior explicado o conteúdo de forma tradicional e na monitoria seguinte iniciou-se com o jogo. Foi explicado as regras e observações do jogo para todos os alunos presentes na monitoria e foi feito duas rodadas.

O jogo possui sua relevância ao compreendermos que os alunos conseguiram absorver de maneira mais clara o conteúdo abordado, demonstraram maior interesse em participar das monitorias e opinaram por refazer o jogo com outros temas. Em relação às atividades desenvolvidas pela monitora de forma geral, verificou-se, um redimensionamento da importância a elas atribuída, ou seja, passei a considerar as atividades mais importantes, principalmente em relação ao apoio emocional que pude oferecer aos colegas. Esse aspecto foi o mais valorizado, que indica como parte essencial da função do monitor saber ouvir, promover um relacionamento interpessoal mais aberto, incentivar os alunos a estudar e mostrar a diversão que o aprender proporciona.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

No campo saber-enfermagem, há inúmeros problemas e situações complexas a serem resolvidas, exigindo, dos profissionais, o perfil criativo (CASTANHO MELM, 2000).

Segundo Vervalin a criatividade é um conceito complexo, de difícil definição, que se condiciona segundo o âmbito de aplicação e que pode ser abordado a partir de inúmeras perspectivas diferentes, ou seja, a criatividade é relativa. Nesse caso a criatividade aplicou-se no uso de metodologias leves para melhoria do ensino-aprendizado de acadêmicos de enfermagem na disciplina de Processos Patológicos.

A tecnologia leve refere-se às relações do tipo produção de vínculo, autonomização, acolhimento, gestão como uma forma de governar processos de trabalho (GRABOIS V, 2014). Desta maneira que partimos para a utilização do jogo pois ele proporcionou exatamente estas características vistas na definição.

Sabe-se hoje que a capacidade média de atenção total dos adultos é de 20 minutos em uma sala de aula ou assistindo a uma palestra expositiva. Portanto, o tempo deve ser utilizado de maneira mais racional e sempre a favor da aprendizagem.

Ao analisarmos o aprendizado dos alunos, podemos afirmar que o método de implantação de jogos nas monitorias tornou o ambiente de aprendizado mais dinâmico e,

portanto, chamou a atenção dos alunos para a participação. Com isso passaram a ter maior interesse em estudar a disciplina de Processos Patológicos, o que é bastante positivo, pois muitos alunos sentem-se retraídos por se tratar de uma das disciplinas consideradas mais importantes e complexas no curso de graduação. Desta maneira quebra-se a barreira da negatividade entre aluno-aprendizado.

Além destes fatos positivos para o monitorado o aluno monitor tem a possibilidade de expandir seus horizontes e tornar-se criativo junto ao seu professor orientador. O que colabora ainda mais para o seu interesse na área da docência e consequentemente crescimento pessoal e profissional.

Pode-se destacar alguns fatores negativos como a falta de tempo para aplicação dos jogos de forma frequente pela densidade do conteúdo da disciplina que se somando com a carga horaria da disciplina (pequena) tende a impedir o desenvolvimento da criatividade dos alunos monitores e monitorados. Observou-se que o método de memorização e reprodução de conhecimento inibem a criatividade tendo em vista que o aluno se acomoda apenas a receber as informações e não em pensar e questionar sobre o ensino que lhe é proporcionado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A monitoria é bastante importante para os alunos tendo em vista o interesse dos monitores em continuar na sua atuação e de cada vez mais novos alunos ingressarem nesse mundo da docência. A utilização da criatividade pelo monitor proporciona um crescimento profissional e o torna mais imponderado e autoconfiante.

O método da utilização do Dominó Patológico demonstrou-se eficaz e de fácil adesão tanto para os alunos como para o professor sendo apenas necessário alguns ajustes de horário para que seja realizado de forma mais organizada. A comunicação entre monitor-monitorado colaborou bastante para a identificação das necessidades da turma e escolha do método. Os alunos relataram sentir-se mais confiante em relação ao conteúdo pois o jogo proporcionou um tipo de revisão dinâmica e acréscimo de conhecimentos sobre o tema.

Assim concluímos que a experiencia de se criar, organizar, planejar e aplicar métodos ativos de ensino é extremamente gratificante para o professor orientador, pois o mesmo visualiza o crescimento do aluno-monitor que se espelha no seu orientador e assim cresce e se engaja ainda mais na docência e para o aluno-monitorado que aprende de forma simplificada e eficaz sobre a disciplina e o impulsiona a buscar mais conhecimento.

REFERÊNCIAS

UNIDERP. Regulamentação do programa de monitoria de ensino da Universidade para o Desenvolvimento do Estado e da Região do Pantanal. Homepage:http://www.uniderp.br/ver_pagina.aspx?

WATERKEMPER, Roberta; DO PRADO, Marta Lenise. Estratégias de ensino-aprendizagem em cursos de graduação em enfermagem. **Avances en Enfermería**, v. 29, n. 2, p. 234-246, 2011.

DE MELO-JÚNIOR, Mário Ribeiro et al. Integrando o ensino da patologia às novas competências educacionais. **Ciências & Cognição**, v. 12, 2007.

CHANDRASOMA P., Taylor C.R. (1998). Concise Pathology. Connecticut: Appleton & Lange. Feuerwerker L.C.M. (2002). Mudanças na educação médica: os casos de Londrina e de Marília. Tese de doutorado, Faculdade de Medicina de São Paulo, Universidade de São Paulo, São Paulo, SP.

SCHNEIDER, M.S.P.S. Monitoria: instrumento para trabalhar com a diversidade de conhecimento em sala de aula. *Revista Eletrônica Espaço Acadêmico*, v. Mensal, p.65, 2006.

CASTANHO MELM. A criatividade na sala de aula universitária. In: Veiga IPA, Castanho MELM, organizadoras. *Pedagogia universitária: a aula em foco*. Campinas (SP): Papyrus; 2000. 248 p. p.75-89.

VERVALIN, C. H. (1975). Que es la creatividad? Em G. A. Davis. & J. A. Scott (Orgs.), *Estrategias para la creatividad* (pp. 19-23). Buenos Aires: Paidós.

GRABOIS V. Gestão do Cuidado In Baptista TWF. *Qualificação de gestores do SUS* [Internet]. 2011[cited 2014 Aug 27];1(1):153-90. Available from: Available from: http://www5.ensp.fiocruz.br/biblioteca/dados/txt_320215091.pdf