**JOGO DAS TRÊS PISTAS: APRENDENDO O CALENDÁRIO VACINAL NA MONITORIA DE SAÚDE COLETIVA**

**Daniele Keuly Martins da Silva**

FAMETRO – Faculdade Metropolitana da Grande Fortaleza

E-mail: [Danikeuly@gmail.com](mailto:Danikeuly@gmail.com)

**Maíra dos Santos Albuquerque**

FAMETRO – Faculdade Metropolitana da Grande Fortaleza

E-mail: [mairabatalha@outlook.com](mailto:mairabatalha@outlook.com)

**Francisca Antonia dos Santos**

FAMETRO – Faculdade Metropolitana da Grande Fortaleza

E-mail: [antonias23@outlook.com](mailto:antonias23@outlook.com)

**Juliana Freitas Marques**

Enfermeira. Doutora em Enfermagem. Docente Titular da FAMETRO. Professora orientadora da Monitoria: Enfermagem em Saúde Coletiva do PROMIC.

E-mail: juliana.marques@professor.fametro.com.br

**Arisa Nara Saldanha de Almeida**

Enfermeira. Doutora em Cuidados Clínicos em Enfermagem e Saúde. Docente Titular da FAMETRO. Professora orientadora da Monitoria: Enfermagem em Saúde Coletiva do PROMIC.

E-mail: arisanara@gmail.com

Título da Sessão Temática: Promoção da Saúde e Tecnologia Aplicadas

Evento: VI Encontro de Monitoria e Iniciação Científica

**RESUMO**

Inovar com estratégias lúdicas e de interação no ensino 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 autonomia do aluno. Objetiva-se relatar a experiência das monitoras da disciplina Enfermagem em Saúde Coletiva II, na aplicação do “Jogo das três pistas” como estratégia de ensino e aprendizagem do calendário de vacinas. Trata-se de um relato de experiência das monitoras do curso de graduação em enfermagem, da Faculdade Metropolitana da Grande Fortaleza, realizado durante o mês de agosto de 2018. Verificou-se que os alunos possuíam nível médio conhecimento sobre o calendário vacinal, porém, os mesmos sentiam-se inseguros sobre o assunto diante de situações específicas. Estratégias de jogos possuem um poder de aumento do estímulo para frequentar as atividades propostas, interesse por parte dos alunos por monitorias que proporcionem sedimentação do conhecimento e na construção da autoconfiança dos estudantes.

**Palavras-chave:** Monitoria. Saúde Coletiva. Metodologias.

**INTRODUÇÃO**

O Programa Nacional de Imunizações (PNI) tem como objetivo coordenar as ações de vacinação por meio de previsão e envio de imunobiológicos para todo território nacional, além de regulamentar as normas de preservação, manuseio, transporte, abastecimento e administração das vacinas. (ALEXANDRE *ET., AL* 2014)

Tendo em vista a complexidade que envolve o cuidado com os imunobiológicos, faz-se necessário que desde a graduação, os alunos do curso de enfermagem tenham uma atenção singular na aquisição destes conhecimentos e o corpo docente de garantir o aprendizado concreto, visualizando o impacto epidemiológico e preventivo nas ações de vacinação.

Joaquim *et., al* (2014) fortalece esta idéia quando afirma que deve-se atentar aos efeitos adversos, à eficácia e os esquemas vacinais adotados, especialmente em indivíduos que não seguiram corretamente ou necessitam realizar a atualização do calendário vacinal. Mediante a isto, é imprescindível que o enfermeiro se aproprie de conhecimentos técnico-científico, necessários ao manuseio correto das vacinas, a fim de promover a segurança do paciente.

Deste modo, inovar com estratégias lúdicas e de interação no ensino do calendário vacinal é fundamental, pois o aluno, ao integrar a teoria com a prática, consegue assimilar melhor o conteúdo, desencadeando um compartilhamento de conhecimento de forma produtiva, fomentando as práticas que subsidiam o empoderamento do aluno. (FRISON, 2016).

Nesta relação, a aprendizagem do calendário vacinal necessita de estímulos motivacionais para um envolvimento profundo, os quais podem ser viabilizados pelos jogos educacionais. Estes podem constituir a expressão mais fidedigna do assunto que, por sua vez, reflete um espaço onde a racionalidade e a sensibilidade se faz presentes, potencializando habilidades socioafetivas, cognitivas e a inteligência emocional, Além disso, jogos educacionais favorecem a apreensão de conteúdos, proporcionam significação de definições complexas, fomenta a criatividade, tomada de decisão, participação ativa, o senso crítico, o trabalho em equipe e prazer em aprender.

A monitoria acadêmica é reconhecida, por docentes e discentes, como ferramenta facilitadora para o alcance de um processo ensino-aprendizagem efetivo, tanto para aquele que exerce a função de monitor, supervisionado por um docente orientador, quanto para o monitorado, a fim de que seus conhecimentos e práticas sejam fortalecidos. (ANDRADE, ET AL. 2018). No tocante a monitoria em saúde coletiva, a utilização de jogos educativos na interação entre monitor-aluno tem sido uma estratégia muito utilizada, contribuindo para o desenvolvimento de experiências exitosas e o compartilhamento de saberes.

Dentro desta perspectiva, o presente trabalho objetiva relatar a experiência das monitoras da disciplina Enfermagem em Saúde Coletiva II, na aplicação do “Jogo das três pistas” como estratégia de ensino e aprendizagem do conteúdo de vacinas.

**METODOLOGIA**

Trata-se de um estudo descritivo, do tipo relato de experiência, sobre a utilização de um jogo educativo criado pelas monitoras da disciplina de Enfermagem em Saúde Coletiva II. O jogo foi aplicado junto aos discentes do 6º período da graduação em Enfermagem durante o mês de agosto de 2018, na Faculdade Metropolitana da Grande Fortaleza.

Participaram do jogo oito alunos, nos quais foram divididos em dois grupos, com quatro alunos cada. Na ocasião, as monitoras da disciplina, visualizando a dificuldade dos discentes em compreender e absorver as particularidades do PNI, assumiram a responsabilidade de intervir frente a necessidade desses, utilizando o jogo como uma estratégia que facilitasse o aprendizado prático e visual e promovesse a internalização de informações e compreensão dos alunos monitorados.

O material construído foi chamado de “Jogo das três pistas: aprendendo o calendário vacinal”, um jogo educacional não digital do tipo tabuleiro. Para elaboração do jogo, foram utilizadas molduras em formato de quadrilátero as quais cada uma correspondia a um imunobiológico e faixa etária, sendo estas confeccionadas em papel EVA de cores azul e laranja onde a cor azul designou-se para as vacinas e a cor laranja a idade de aplicação.

Para o embasamento teórico, utilizou-se o Manual de Normas e Procedimentos para Vacinação, disponibilizado pelo Ministério da Saúde (BRASIL, 2014) e o Calendário Vacinal atualizado e publicado no ano de 2018, no site do Ministério da Saúde.

O “jogo das três pistas” se realizou a partir de charadas elaboradas pelas monitoras, em que estas correspondiam aos imunobiológicos, faixa etária e dose. Após a listagem destas, foram enumeradas para melhor distribuição.

**RESULTADOS E DISCUSSÃO**

O desenvolvimento do jogo ocorreu em duas etapas. Inicialmente as monitoras fizeram uma explanação sobre as características de cada imunobiológico a partir de casos clínicos previamente elaborados pelas mesmas e em seguida, apresentaram o calendário vacinal correspondente ao ano de 2018, abordando mudanças, atualizações e novidades apresentadas pelo MS frente ao estado epidemiológico do país.

O jogo iniciou com a escolha dos representantes de cada grupo e os mesmos iniciavam a jogada com o lança sorte “impar-par”. Aquele que ganhasse escolheria um número que correspondia a uma charada e consequentemente a um imunobiológico, sua faixa etária e dose. Após a leitura da charada correspondente, o aluno respondia a peça e fixava junto a faixa etária considerada adequada. A resposta era conferida junto a turma e monitoras dando seguimento através da sorte “ìmpar-par” até completar o calendário vacinal, elegendo a equipe vencedora com mais acertos.

Antecedendo ao jogo, ocorreu a resolução dos casos clínicos sobre vacinas e percebeu-se a dificuldade dos alunos em conciliar as informações de cada imunobiológico, deixando-os apreensivos e receosos em relação a este conteúdo. No momento da aplicação do jogo, essa apreensão foi observada nos alunos, pois viu-se que houve pouca motivação em participar quando solicitados.

No que diz respeito às dúvidas relacionadas ao programa de imunização, as que são possíveis destacar estão, os efeitos adversos, o tempo dos esquemas vacinais, especialmente em crianças que não seguiram corretamente os períodos e dosagens e necessitam realizar a atualização do esquema vacinal.

Diante disso, as monitoras estimularam a participação no jogo, ressaltando a importância do envolvimento dos alunos como um momento de oportunizar a retirada de dúvidas e gerar memória sobre o conteúdo aprendido. Nesse sentido, este aspecto foi tido como dificultoso, porém superado na medida em que os alunos aceitaram interagir e participar ativamente.

Após a sensibilização feita pelas monitorias e aceitação em participação dos alunos, o jogo teve maior adesão, uma vez que proporcionou aos discentes o vislumbre, a importância e necessidade de apropriação da temática abordada no mesmo, visando transformar o seu desempenho profissional.

No decorrer do jogo, verificou-se que os alunos conseguiram assimilar o conteúdo sobre o calendário, porém, os mesmos sentiram-se inseguros sobre o assunto uma vez que visualizavam apenas a alta complexidade e detalhes minuciosos que o mesmo apresenta.

Em contrapartida, quando os alunos percebiam sua evolução quanto ao domínio do conteúdo e seus níveis de acertos, a participação tomava uma proporção mais envolvente de todos do grupo, tornando assim uma contribuição prazerosa.

Segundo (Varela et., al 2016) o papel do monitor neste processo consiste em fundamentar e esclarecer as dúvidas que surgem do decorrer da discussão. Dessa forma, agregaram-se ao conhecimento prévio dos alunos novas informações sobre o conteúdo teórico-prático.

Assim, os resultados vislumbrados na aplicação do jogo das três regras foi o aumento do estímulo em participar das atividades propostas e interesse por parte dos alunos por monitorias que proporcionem estratégias lúdicas, tendo em vista que a mesma representa elementos fundamentais na sedimentação do conhecimento e na construção da autoconfiança dos estudantes.

Assim, observou-se que o jogo favoreceu o aprendizado do tema abordado, dentro de uma disciplina que possui uma carga teórica em grande proporção, pois foi possível dinamizar aos conteúdos antes vistos por uma metodologia tradicional (JOAQUIM; CAMACHO, 2014).

A monitoria em Saúde Coletiva II vem sendo aprimorada ao curso de seu desenvolvimento, a fim de promover e estimular o aluno discente o raciocínio crítico, o empoderamento de suas práticas e em suma, fugir do modelo tradicional de ensino em que se caracteriza por ser unidirecional com simples transferência de conteúdos, o que torna o aprendizado mais engessado.

Assim, a utilização de métodos participativos e que trazem o discente como protagonistas no processo de sua aprendizagem estão sendo implementados adequando-se a cada temática a ser trabalhada e nível de complexidade das mesmas.

**CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A estratégia de jogos realizados na abordagem dos imunobiólogicos, demonstrou ser eficaz para fomentar o conhecimento dos discentes frente a temática, possibilitando o interesse dos alunos e incentivou a busca por maior aprimoramento de seus saberes e memorização destes.

Ratifica-se que as metodologias participativas que trazem a valorização do aluno como sujeito do processo ensino-aprendizagem e utilizam ferramentas que facilitam as monitorias, tornam-se fundamental no compartilhamento de informações e experiências que fortalecem a construção da autonomia dos discentes. Em contrapartida, contribuem para a articulação de conhecimentos e habilidades do monitor no processo de iniciação à docência.

**REFERÊNCIAS**

ALEXANDRE, *et al.,*  **S**ala de vacina: importância da atuação do enfermeiro. In: II CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA SAÚDE. 1. 2017, Paraíba.

FRISON L.M.B. Monitoria: uma modalidade de ensino que potencializa a aprendizagem colaborativa e autorregulada**. Pro-Posições,** n. 1, v. 27, p. 133-153 jan./abr. 2016.

JOAQUIM FL, CAMACHO ACLF. O uso de jogos como estratégia de ensino: Um relato de experiência. **Rev enferm UFPE** on line., Recife, v.8, n.4, p.1081-4, abr., 2014.

SOUZA, *et al*., A eficácia da monitoria no processo de aprendizagem visando a permanência do aluno na IES. **Revista Interdisciplinar do Pensamento Científico,** v. 1,n. 2, artigo nº 16, Julho/Dezembro 2015.

VARELA, *et al.,* Discussão de casos clínicos como metodologia participativa no processo ensino-aprendizagem no módulo de otorrinolaringologia. **Encontros Universitários da UFC**, Fortaleza, v. 1, 2016.