

A UTILIZAÇÃO DO LÚDICO COMO ESTRATÉGIA DE INOVAÇÃO NO ENSINO DA ENFERMAGEM

THE USE OF LUDIC ACTIVITIES AS INNOVATION IN NURSING TEACHING

USO DE LO LUDICO COMO ESTRATEGIA DE INNOVACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE LA ENFERMERÍA

Jeane Barros de Souza¹, Liane Colliselli², Valéria Silvana Faganello Madureira³

RESUMO

Objetivo: compartilhar a experiência desenvolvida através de uma gincana teórica como estratégia de avaliação no processo ensino aprendizagem. **Método:** Os acadêmicos foram divididos em grupos, onde desenvolveram atividades previamente estabelecidas no início do semestre. No último dia de aula, os grupos apresentaram suas produções e participaram ativamente da gincana, com perguntas referentes aos conteúdos trabalhados e brincadeiras interativas. **Resultados:** Constatou-se a importância do lúdico no desenvolvimento e avaliação dos conteúdos, uma vez que possibilitou aos estudantes a participação ativa na construção do conhecimento, através do aprofundamento dos conteúdos, da reflexão e interação com os colegas da equipe. **Conclusão:** Considera-se relevante a utilização do lúdico como ferramenta didática no processo ensino aprendizagem, possibilitando ao estudante o protagonismo na construção do seu conhecimento.

Descritores: Enfermagem; Aprendizagem baseada em problemas; Docentes; Avaliação educacional.

ABSTRACT

Objective: To share the experience developed through a theoretical gymkhana as an evaluation strategy in the learning teaching process. **Method:** The students were divided into groups, where they developed activities previously established at the beginning of the semester. On the last class, the groups presented their productions and participated actively in the gymkhana, with questions related to the content worked and interactive games. **Results:** The importance of the playful element in the development and evaluation of the contents was evident, because it enabled active participation of the students in the construction of knowledge, through the deepening of contents, reflection and interaction with the team mates. **Conclusion:** The use of ludic strategies is confirmed as a relevant didactic tool in the learning teaching process, allowing protagonism to students in the construction of their own knowledge.

Descriptors: Nursing; Problem-based learning; Teachers; Educational evaluation.

RESUMEN

Objetivo: Compartir la experiencia desarrollada a través de un concurso teórico como una estrategia de evaluación en el proceso de aprendizaje. **Método:** Los alumnos se dividieron en grupos, donde desarrollaron actividades previamente establecidas al inicio del semestre. En el último día de clase, los grupos presentaron sus producciones y participaron activamente en el concurso, con preguntas relacionadas con los contenidos trabajados y juegos interactivos. **Resultados:** Se destacó la importancia del juego en el desarrollo y la evaluación de los contenidos, ya que permitió a los estudiantes a participar activamente en la construcción del conocimiento, mediante la profundización de los contenidos, la reflexión y la interacción con los compañeros de equipo. **Conclusión:** Se considera relevante el uso del juego como herramienta de enseñanza en el proceso de aprendizaje, lo que permite que el alumno sea protagonista en la construcción de su propio conocimiento.

Descriptor: Enfermería; Aprendizaje basado en problemas; Docentes; Evaluación educacional.

¹Graduada em Enfermagem. Doutora em Ciências. Docente na Universidade Federal Fronteira Sul/Campus Chapecó. ²Graduada em Enfermagem. Mestre em Enfermagem. Docente na Universidade Federal Fronteira Sul/Campus Chapecó. ³Graduada em Enfermagem. Doutora em Enfermagem. Docente na Universidade Federal Fronteira Sul/Campus Chapecó.

Como citar este artigo

Souza JB, Colliselli L, Madureira VSF. A Utilização do Lúdico como Estratégia de Inovação no Ensino da Enfermagem. Revista de Enfermagem do Centro-Oeste Mineiro. 2017;7:e1227. [Access_____]; Available in:_____. Doi: <http://dx.doi.org/10.19175/recom.v7i0.1227>

INTRODUÇÃO

O mundo globalizado e seu acelerado processo de modernização científica e tecnológica repercute na necessidade de novas formas de construção do conhecimento, o que acarreta em mudanças no processo de formação de profissionais para o atendimento à saúde da população⁽¹⁾. Com o advento da globalização, o conhecimento passou a ser compartilhado com todos e em tempo real, exigindo adaptações dos professores e dos estudantes. Dessa forma, o modelo de ensino tradicional, amplamente utilizado na educação superior na área da saúde, já não atende à necessidade de formação de profissionais críticos e reflexivos, capazes de transformar a realidade social, a fim de minimizar injustiças e desigualdades⁽¹⁾.

No entanto, para ter profissionais que atuam com o desejo de minimizar desigualdades, é preciso instigar na graduação o compromisso com a sociedade, com quem se está cuidando, visando buscar qualidade na atenção à saúde, humanização nos serviços, conforme preconizado no Sistema Único de Saúde (SUS)⁽²⁾. Assim, cabe às instituições formadoras planejar e implementar práticas pedagógicas na perspectiva da reorientação do processo de formação, considerando o desenvolvimento de competências e habilidades capazes de dar respostas aos princípios propostos pelo SUS.

Torna-se essencial a busca de novas metodologias com a participação ativa dos estudantes na construção do conhecimento e que lhes possibilitem ser protagonistas e corresponsáveis por sua aprendizagem, assumindo a direção de seu caminho e construindo a sua trajetória enquanto aprendente, ancorada na sua história de vida e experiências acumuladas, assim como na realidade em que se insere⁽³⁾. Assim, o estudante passa a ocupar o lugar de sujeito na construção do conhecimento, ou seja, aprende fazendo através da ação-reflexão-ação, desenvolvendo a atitude crítica, reflexiva e emancipatória. Ao professor cabe assumir o papel de facilitador/mediador do processo ensino-aprendizagem⁽¹⁾.

Nessa direção apontam os quatro pilares fundamentais para a educação no século XXI, propostos pela Unesco em 1996 com vistas a alcançar o que Delors⁽⁴⁾ chama de utopia necessária, educação de qualidade e equidade: aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender

a conviver e aprender a ser. Aprender a conhecer remete à possibilidade de estudar determinado assunto em profundidade, para que se mantenha ao longo da vida, despertando a curiosidade e a autonomia. Pensar o novo, reconstruir o velho e reinventar o pensar são competências deste pilar. Aprender a fazer requer qualificação profissional, preparar para o mundo do trabalho individual e coletivo, dentro do contexto social local, regional ou nacional. Aprender a conviver implica em desenvolver a compreensão do outro e a percepção das interdependências, considerando o processo de comunicação, o gerenciamento de conflitos, a flexibilidade e o respeito pelos valores do pluralismo. Aprender a ser demanda capacidade de agir com autonomia, discernimento, responsabilidade pessoal, através do pensamento crítico, da ética e estética⁽⁴⁾.

Com base nos quatro pilares, a construção do conhecimento na área da saúde requer uma abordagem pedagógica em que o estudante seja sujeito da apreensão do seu conhecimento. Nesse sentido, compreende-se que a utilização de atividade lúdica como estratégia de ensino e aprendizagem propicia a experiência completa do momento, associando o ato, o pensamento e o sentimento.

A atividade lúdica favorece a atuação do professor, pois através dela é possível educar com criatividade, dinamicidade e responsabilidade, descobrindo maneiras interessantes e descontraídas de trabalhar diferentes temas e conteúdos conforme a realidade do educando. Nessa concepção, o lúdico é excelente instrumento para estímulo da aprendizagem, trazendo para a sala de aula a diversão e a alegria características do brincar, o que reflete a etimologia da palavra 'lúdico', oriunda de 'Ludus' que, em latim, significa brincar⁽⁵⁾.

Diante desse contexto, professores do componente curricular 'O Cuidado no Processo de Viver Humano I', da sexta fase do curso de Graduação em Enfermagem da Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS), lançaram-se ao desafio de experimentar uma 'nova forma' de desenvolver a avaliação semestral do conteúdo e propuseram o desenvolvimento de uma gincana teórica com o objetivo de contribuir para a apreensão do conhecimento pelos estudantes através de uma atividade lúdica interativa e coletiva. Tal atividade possibilitou considerar e avaliar a aprendizagem integral, ou seja, o

aprender a 'conhecer', a 'fazer', a 'conviver' e a 'ser', em busca de não negligenciar qualquer potencialidade do estudante. Para além disso, a gincana propiciou um ambiente acolhedor, desafiador, rico em oportunidades e experiências de crescimento.

Diante da vivência exitosa na atividade lúdica desenvolvida surgiu este relato com o objetivo de compartilhar a experiência desenvolvida através de uma gincana teórica como estratégia de avaliação no processo ensino-aprendizagem.

MÉTODO

No segundo semestre de 2014, desenvolveu-se o componente curricular 'O Cuidado no Processo de Viver Humano I' e, para o planejamento, as professoras responsáveis se reuniram a fim de avaliar as experiências anteriores, na tentativa de criar novas ações, em busca de aprimorar o ensino e as formas de avaliação. O olhar crítico lançado sobre experiências anteriores e o desejo de estimular maior protagonismo por parte dos estudantes levou à decisão de inovar na avaliação final, configurando-a como gincana teórica envolvendo todo o conteúdo ministrado cuja diretriz seria a ludicidade.

As seis equipes, de cinco estudantes cada, foram organizadas previamente de acordo com os grupos das atividades práticas. As professoras elegeram as tarefas que seriam desenvolvidas/apresentadas no dia da gincana, dentre elas a construção de um vídeo (entre 3-5 minutos) e de uma paródia, ambos abordando temas discutidos no componente, os quais foram escolhidos pelos estudantes. Além das tarefas em si, contavam na pontuação a pontualidade dos integrantes do grupo, a escolha de uma identidade para o grupo (cor da camiseta) e a disponibilização de alimentos para a confraternização.

Após a apresentação do vídeo e da paródia, cada grupo, disposto em pequeno círculo, recebeu placas com as letras de 'A' a 'E', as quais representavam as opções de respostas (A, B, C, D e E), e foram realizadas perguntas sobre os diversos conteúdos abordados no componente e relacionados com o cuidado à saúde do adulto e do idoso. Nessa etapa, cada grupo teve um tempo determinado para refletir e levantar a placa com a opção correta enquanto a pergunta e as opções de resposta foram projetadas em tela. Em cada rodada de perguntas havia uma

brincadeira, em que o grupo vencedor ganhava imunidade em uma das questões da próxima rodada. As brincadeiras envolveram: 'dança do bambolê', na qual um membro de cada grupo girava um bambolê até que restasse apenas um, que seria considerado o vencedor; 'quem come primeiro', premiava o grupo cujo membro fosse mais rápido em consumir um tipo de alimento; 'a maior bola de chicletes', considerava vencedor aquele que conseguisse fazer a bola de maior tamanho; 'estoura balão', na qual um integrante de cada grupo enchia o balão de ar e era considerado vencedor quem primeiro o estourasse.

As brincadeiras tinham a finalidade de descontração, diluindo a tensão que geralmente acompanha as avaliações e a ansiedade no momento de responder às questões. Em todo o processo de avaliação da gincana, as professoras do componente curricular, as quais desenvolveram o conteúdo teórico e as atividades teórico-práticas com os estudantes, foram às juradas, utilizando um instrumento de avaliação previamente elaborado, apresentado e discutido anteriormente com os estudantes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

No primeiro dia de aula, o plano de ensino foi apresentado aos estudantes e nesse momento, já foi possível perceber motivação por parte deles perante a proposta da gincana como instrumento de avaliação final do componente.

Acredita-se que o papel principal do professor é estimular os estudantes à construção de conhecimentos e já naquele momento inicial eles foram desafiados a produzir novos conhecimentos de maneira criativa, ou seja, aprender a conhecer. Essa resposta percebida no entusiasmo dos estudantes veio ao encontro das intenções dos professores, de promover uma forma de aprendizagem diferenciada e significativa.

Embora aulas expositivas tradicionais tenham inegável valor, é importante que o professor recorra a formas de conciliar o conteúdo a ser estudado com aulas e avaliações dinâmicas que estimulem o raciocínio e a participação dos estudantes. Entretanto, isso só é possível com dedicação, preparo e motivação. Na prática pedagógica inovadora cabe ao professor impulsionar as mudanças requeridas e, para tal, precisa estar psicologicamente motivado, tecnicamente qualificado e profissionalmente engajado, com o sentimento de pertencimento

presente, pois seu papel predominante deixa de ser o de ensinar e passa a ser o de ajudar o estudante a aprender⁽²⁾.

Foi nesse clima e sentimento que as professoras do componente elaboraram, no decorrer do semestre, várias atividades lúdicas já anteriormente descritas para serem utilizadas na gincana programada para o final do semestre, após o término dos conteúdos teóricos e das atividades práticas.

No dia da gincana, tudo preparado: cenário montado, professores no papel de jurados e estudantes organizados para compartilhar a sua produção. Iniciou-se com a apresentação dos vídeos de cada grupo e, na sequência, foi o momento de entrar mais fortemente em cena apresentando a paródia.

Durante a apresentação das duas tarefas iniciais foi possível identificar inúmeras habilidades individuais e coletivas, como a busca do conhecimento, a reflexão, a criatividade, a dinamicidade, o engajamento, a dedicação, a organização e o trabalho em equipe. Tais aspectos evidenciaram-se nas diferentes maneiras que os estudantes encontraram para apresentar o tema por eles escolhido em forma de filme e de música, estabelecendo relações entre o saber científico e a vivência em campo prático.

Os grupos demonstraram percepção dos limites e das potencialidades da atenção de saúde e especialmente do cuidado de enfermagem a adultos e idosos. Foi posição unânime dos estudantes que a produção do vídeo e da paródia exigiu atenção cotidiana de cada um e de todos nos cenários de prática, bem como articulação do grupo para definição de agendas de encontros e de estratégias de trabalho.

Após um breve intervalo, iniciou-se a rodada de perguntas e respostas que foi outro momento de muita adrenalina e competição, permeado de conquistas e derrotas. Nessa etapa, o foco estava direcionado de forma mais específica para todo o conteúdo científico abordado no componente e que focalizou o cuidado a adultos e idosos. As perguntas elaboradas pelos professores contemplavam questões técnicas relevantes para o exercício profissional. Foi também um momento de esclarecer dúvidas e realizar questionamentos e revisão dos conteúdos, diante das questões que não eram acertadas pelas equipes. Certamente, a gincana possibilitou reflexões, agregou conhecimentos e construiu saberes.

Essa experiência possibilitou ao estudante assumir a responsabilidade sobre a produção do seu conhecimento, assumir-se como sujeito do seu processo de aprendizagem. Assim, através dessa gincana teórica, foi possível despertar a curiosidade à medida que os estudantes se inseriam na teorização através do lúdico, favorecendo o despertar de motivação autônoma ao incluir o fortalecimento da sua percepção de ser origem da própria ação⁽⁶⁾.

Em relação ao processo avaliativo, constatou-se que, para a apresentação do vídeo e da paródia, os critérios (tema, tempo, criatividade, participação), previamente acordados, foram cumpridos por todas as equipes, atingindo assim pontuação máxima. Essa foi também uma oportunidade de retomada aos conteúdos trabalhados no decorrer do semestre, bem como um espaço de descoberta de novos talentos, pois 'cantores', 'atores', 'dançarinos' e 'jornalistas' foram revelados no grupo.

Quanto à rodada de perguntas, houve distintos níveis de acertos, mas, de forma geral, o nível de conhecimento foi elevado e todas as equipes atingiram o objetivo, com pontuações acima da média. Cabe destacar que as brincadeiras 'dança do bambolê', 'quem come primeiro', 'maior bola de chicletes' e 'estoura balão', realizadas entre os blocos de perguntas para as equipes vencedoras adquirirem imunidade, geraram muita animação, competição e alegria. É importante salientar que a utilização de atividades lúdicas não é só necessária para o conhecimento e a aprendizagem, mas também para despertar outras habilidades, como a criatividade, o interesse em aprender se divertindo e o trabalho em equipe⁽⁷⁾.

É relevante destacar que, na enfermagem, o conceito 'equipe' é muito utilizado a fim de designar o grupo formado por enfermeiro, técnico e auxiliar de enfermagem. O trabalho em equipe em saúde nasce da necessidade de estabelecer objetivos e metas em comum com um plano de trabalho definido, na perspectiva de desenvolver o crescimento individual, bem como do grupo, e o cuidado centrado no usuário e na comunidade envolvidos⁽⁸⁾. Uma equipe é mais do que a mera reunião de pessoas que trabalham em um mesmo espaço, pois uma equipe se faz nas relações estabelecidas dos membros entre si e com o meio em que vivem, pela sua prática, pelo seu agir, seu pensar e seu sentir⁽⁹⁾.

As professoras do componente veem o estímulo ao trabalho em equipe como ponto

central no desenvolvimento de qualquer atividade em grupo, uma vez que a troca de experiências, a relação de ajuda e o companheirismo são estimulantes e motivadores para a construção do conhecimento em grupo, facilitando o trabalho e colaborando para um processo dinâmico e competente de aprendizagem. As atividades lúdicas da gincana foram importantes para desenvolver e aprimorar justamente a habilidade de conceber e desenvolver uma atividade em equipe, o saber conviver.

Encerrou-se a gincana em forma de festa, com música ambiente, um delicioso lanche preparado e organizado pelos estudantes e professoras. Foi também um importante momento de interação entre os envolvidos no processo de aprendizagem e de avaliação, no qual se despediram do semestre de forma alegre, com sentimento de gratidão, amizade e saudade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência vivida deixou evidente que é possível adquirir e construir saberes brincando, uma vez que nas atividades lúdicas pode-se aprender a conviver, a ganhar ou perder, aprendendo inclusive a lidar com possíveis frustrações, como as decorrentes da perda de pontos por não acertar as respostas. Foi possível perceber que as atividades lúdicas oferecem condições reais para o estudante vivenciar experiências com lógica e raciocínio, envolvendo atividades físicas e mentais que favorecem a sociabilidade e estimulam respostas afetivas, morais, criativas e culturais.

Constatou-se, nessa experiência em sala de aula, a importância do lúdico no desenvolvimento e avaliação dos conteúdos, visto que possibilitou aos estudantes a participação ativa na construção do conhecimento através do aprofundamento dos conteúdos, da reflexão e da interação com os colegas da equipe. Permitiu o exercício da autonomia e a capacidade de expressar sentimentos, percepções e ideias. Acredita-se que o processo avaliativo lúdico contribuiu na formação de profissionais críticos, capazes de aprender a conhecer, fazer, conviver e ser, contemplados durante todas as etapas do processo avaliativo, que iniciou no primeiro dia de aula do componente e finalizou no último dia com a gincana.

Desenvolvê-la desafiou professoras e estudantes a ousarem, a superar a timidez e o

próprio temor de não ser suficientemente criativo para propor e desenvolver atividades que, necessariamente, demandam exposição de cada um e de todos para avaliação. Afinal, não é muito fácil receber e aceitar críticas! Para as professoras, muito habituadas a direcionarem o processo de ensino a partir de suas próprias escolhas, o desenvolvimento dessa atividade demandou tolerância à incerteza, pois o sucesso ou não da atividade estava principalmente no domínio dos estudantes.

Por parte dos estudantes, talvez a maior dificuldade tenha sido organizar-se para desenvolver as atividades em horários que fossem compatíveis a todos, já que boa parte deles trabalhava nos turnos em que não estavam em aula e/ou em atividade prática. Para amenizar dificuldades e estimular a superação dos desafios que se apresentavam, o ponto culminante foi o entusiasmo com que estudantes e professoras se engajaram na atividade, envolvendo-se com ela durante todo o semestre, pois, se a gincana ocorreu em uma manhã, o planejamento e a organização ocuparam todo o semestre letivo.

Na condição de professoras, considera-se que esta foi uma vivência ímpar, permeada inicialmente por insegurança perante o 'novo/diferente', mas que durante o processo foi substituída pelo sentimento de pertencimento e de êxito. Sugere-se aos professores a utilização do lúdico como ferramenta didática no processo ensino-aprendizagem, assumindo o papel de mediador/facilitador, possibilitando ao estudante o protagonismo na construção do seu conhecimento.

REFERÊNCIAS

1. Prado ML, Velho MB, Espíndola DS, Sobrinho SH, Backes VMS. Arco de Charles Maguerez: refletindo estratégias de metodologia ativa na formação de profissionais de saúde. Esc. Anna Nery Rev. Enferm [Internet]. 2012 Mar. 16(1):172-17. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1414-81452012000100023&script=sci_arttext
2. BRASIL. Ministério da Saúde. Política Nacional de Humanização [Internet]. 1 ed. 1 reimpressão. Brasília: Ministério da Saúde, 2013. Disponível em: http://bvsmms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/politica_nacional_humanizacao_pnh_folheto.pdf
3. Borges TS, Alencar G. Metodologias ativas na promoção da formação crítica do estudante: o uso das metodologias ativas como recurso

didático na formação crítica do estudante do ensino superior. Cairu em Revista [Internet]. Jul/Ago 2014, Ano 03, nº 04, p. 1 19-143. Disponível em:

http://www.cairu.br/revista/arquivos/artigos/2014_2/08%20METODOLOGIAS%20ATIVAS%20NA%20PROMOCAO%20DA%20FORMACAO%20CRITICA%20DO%20ESTUDANTE.pdf

4. Unesco. Os quatro pilares da educação. In: Um tesouro a descobrir: relatório para a Unesco da comissão internacional sobre educação para o século XXI. Brasília: UNESCO, 2010. 43p. Disponível em:

<http://unesdoc.unesco.org/images/0010/001095/109590por.pdf>

5. Oleques RC, Vivian DM, Fortes CC, Costa ES. Ludicidade, um Recurso Didático para o Ensino da Língua Espanhola na Educação Infantil. P@rtes (São Paulo) [Internet]. V.00 p. eletrônica. Agosto de 2009. Disponível em:

www.partes.com.br/educacao/ludicidadeemlinguaespanhola.asp

6. Berbel NAN. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. Ciências Sociais e Humanas [Internet]. Londrina, v. 32, n. 1, p. 25-40, jan./jun. 2011 Disponível em: http://www.proiac.uff.br/sites/default/files/documentos/berbel_2011.pdf

7. Costa WCA, Pinho KEP. A importância e a construção do lúdico no processo educacional [Internet]. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1681-8.pdf>

8. Silveira MR, Sena RR, Oliveira SR. O processo de trabalho das equipes de saúde da família: implicações para a promoção da saúde. Rev Min Enferm. [Internet]. 2011,15(2):196-201. Disponível em:

<http://www.reme.org.br/artigo/detalhes/25>

9. Navarro ASS, Guimarães RLS, Garanhani ML. Trabalho em equipe: o significado atribuído por profissionais da estratégia de saúde da família. Rev Min Enferm. [Internet]. 2013,17(1):62-76. Disponível em:

<http://www.reme.org.br/artigo/detalhes/579>

Nota: O presente trabalho não foi financiado por agências de fomento, pois se trata de um relato de atividades de ensino.

Recebido em: 15/12/2017

Versão final reapresentada em: 30/05/2017

Aprovado em: 01/06/2017

Endereço de correspondência

Jeane Barros de Souza

Rua Guaporé, nº 299 E, apto 805, Centro

CEP: 89802300 Chapecó/SC - Brasil

E- mail: jeanebarros18@gmail.com