

CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA “PAULA SOUZA”

Etec PEDRO D’ARCÁDIA NETO

Curso Técnico em Enfermagem

**A CONSTRUÇÃO E A APLICAÇÃO DE UM JOGO EDUCATIVO
SOBRE OS OSSOS DO CRÂNIO PARA ESTUDANTES DO CURSO TÉCNICO EM
ENFERMAGEM**

LIMA, Giovanna Pinheiro de ¹

SILVA, Graciana Aparecida da ²

MUNIZ, Jenifer dos Reis ³

CHAVES, Maralice Alves Na tal ⁴

SANTOS, Selma Cristine Bezerra dos ⁵

ARCAS, Wesley André Cruz dos Reis ⁶

VALVERDE, Vanessa Ramos Lopes. Professora Orientadora ⁷

SANTOS, Claudinei Aparecido. Professor Orientador ⁸

Resumo: A anatomia humana é estudada no curso Técnico em Enfermagem assim como os ossos do crânio que fazem parte do sistema axial, conjunto de ossos que protegem o sistema nervoso central. O presente trabalho trata-se de um relato de

¹Discente do Curso Técnico em Enfermagem, na Etec Pedro D’Arcádia Neto – giovannapinheirodelima1@gmail.com.br

² Discente do Curso Técnico em Enfermagem, na Etec Pedro D’Arcádia Neto - gracianaaparecida61@gmail.com.br

³ Discente do Curso Técnico em Enfermagem, na Etec Pedro D’Arcádia Neto – jenifereismuniz@gmail.com

⁴ Discente do Curso Técnico em Enfermagem, na Etec Pedro D’Arcádia Neto – maraliceanch@hotmail.com

⁵ Discente do Curso Técnico em Enfermagem, na Etec Pedro D’Arcádia Neto – selmacristiane33@gmail.com

⁶ Discente do Curso Técnico em Enfermagem, na Etec Pedro D’Arcádia Neto – wsllydrgn@gmail.com

⁷Mestre em Saúde e Envelhecimento, Professora Orientadora, na Etec Pedro D’Arcádia Neto – vanessa.lopes@etec.sp.gov.br

⁸Especialista em Enfermagem do Trabalho, Professor Orientador, na Etec Pedro D’Arcádia Neto – claudinei.santos@etec.sp.gov.br

experiência com o objetivo de descrever a criação e implementação de um jogo educativo sobre os ossos do crânio, voltado aos alunos de um curso Técnico em Enfermagem do interior do estado de São Paulo, através do SKULL GAME que tem por objetivo promover de maneira dinâmica e interativa o estudo sobre os ossos do crânio, criando e proporcionando um implemento aos estudantes do 1º Módulo do curso Técnico em Enfermagem, onde foi observado que o jogo estimulou o aprendizado através da competitividade e a curiosidade em pesquisar os termos desconhecidos por eles. Assim, a aplicação de jogos educativos mostra-se como um importante instrumento no processo de ensino e estudo, levando em consideração a forma colaborativa e positiva, capaz de estimular e incentivar os alunos a terem envolvimento, aprimorando suas habilidades e conhecimentos.

Palavras-chave: Jogos Educativos; Anatomia; Enfermagem; Crânio.

INTRODUÇÃO

O profissional de enfermagem atua na promoção, prevenção, recuperação e reabilitação da saúde, com autonomia e em consonância com os preceitos éticos e legais; participa, como integrante da equipe de saúde, das ações que visem a satisfazer as necessidades de saúde da população e da defesa dos princípios das políticas públicas de saúde e ambientais que garantam a universalidade de acesso aos serviços de saúde, integralidade da assistência, resolutividade, preservação da autonomia das pessoas, participação da comunidade, hierarquização e descentralização político-administrativa dos serviços de saúde. (BRASIL, 1986, p. 9273)

Segundo Leininger (1990, p.21-22) o cuidado é entendido como uma necessidade humana essencial, e o cuidar, como a essência da Enfermagem e um modo de alcançar saúde, bem-estar e a sobrevivência das culturas e da civilização. Com esse cuidado, vem a responsabilidade do saber, conhecer e praticar o que é aprendido. No curso técnico de enfermagem antes de aprender as anormalidades em um indivíduo, primordial compreender a anatomia e fisiologia do corpo humano. Diante disso, um dos temas essenciais no início da formação é a anatomia e os sistemas que integram o corpo humano, como o sistema axial que é dividido em:

“O crânio está dividido em calota craniana, também chamado de calvária e base do crânio.” A calota craniana está na parte superior e é atravessada por três suturas. Sutura coronal: entre os ossos frontais e parietais. Sutura sagital: entre os ossos parietais (linha sagital mediana). Sutura lambdoide: entre os ossos parietais e o occipital. O neurocrânio é formado por 8 ossos, assim denominados: Osso frontal, Osso parietal, Osso temporal, Osso esferoide, Osso etmoide, Osso occipital, Osso maxilar, Osso palatino, Osso zigomático, Osso nasal, Osso lacrimal, Conchas nasais inferiores, Osso vômer, Mandíbula, Osso hioide. (Filho & Pereira, 2015, pg. 61, 63).

Como pode ser percebido, estes termos utilizados para nomear as estruturas demonstram certa complexidade, com difícil memorização, o que pode gerar impactos no aprendizado dos alunos, em especial, os iniciantes no curso de auxiliar / técnico em enfermagem. Diante deste cenário, esse trabalho visa abordar a utilização de um jogo educativo sobre a anatomia do crânio, pois através da competitividade, é possível trazer de uma forma descontraída, um aprendizado mais leve, espontâneo e com métodos mais eficientes de ensino.

2 OBJETIVOS

2.1 Objetivo Geral

Construir um jogo educativo voltado ao aprendizado dos ossos do crânio para os alunos do ensino Técnico em Enfermagem

2.2 Objetivos Específicos

- Promover uma familiarização com os nomes complexos e pouco utilizados dos ossos do crânio;
- Identificar a dificuldade no aprendizado para os alunos do ensino Técnico em Enfermagem.

3 MÉTODOS

Trata-se de um relato de experiência referente a elaboração e aplicação de um jogo educativo em saúde, sobre o Sistema Esquelético com ênfase no Crânio, voltado à estudantes de um curso técnico de enfermagem do interior do estado de SP no 2º sem/2023. Tal elaboração teve duração de um período de 4 meses, desde o conceito inicial da ideia ao resultado final do jogo, sendo um requisito do componente curricular de Planejamento de Trabalho de Conclusão de Curso.

Todo o processo foi realizado em equipe, e as tarefas distribuídas uniformemente a cada integrante, os quais foram responsáveis por pesquisar toda a informação contida no jogo, além de pensarem em conjunto sobre as possíveis maneiras de ensinar através do lúdico. Após inúmeras discussões entre os integrantes foi escolhido o sistema de cartas, o qual é amplamente utilizado comercialmente e poderia atender a proposta desejada.

Para isso, inicialmente foi elaborado um protótipo com cartas impressas em folha sulfite, e em grupo, foram realizadas simulações e testes para certificação da funcionalidade e aplicabilidade do jogo, através das quais melhorias foram desenvolvidas e validadas pelo docente orientador. Após essa validação, o jogo foi confeccionado com os seguintes recursos materiais: papel-foto, impressora 3D e plastificação das cartas.

O jogo foi composto por 20 cartas montadas no aplicativo de criação de design Canva, impressas em papel-foto plastificadas contendo: imagem, descrição e nome dos principais ossos e suturas do crânio humano; 1 manual contendo a composição e modo de jogo; também foi usado um modelo 3D de um crânio impresso por um docente do curso técnico em mecânica em colaboração com o projeto.

Após finalizado o jogo, ocorreram momentos de experimentação entre os alunos do curso técnico em enfermagem onde foi observado a funcionalidade do jogo.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O jogo constituído durante o componente curricular de planejamento de TCC, foi aplicado aos estudantes do curso técnico em enfermagem, em formato de

experimentação em laboratório onde foi possível identificar as potencialidades e fragilidades.

Foi empregado aos estudantes do primeiro módulo e foi detectado a dificuldade desses alunos que ainda não tinham um conhecimento prévio do assunto abordado no jogo, sendo assim, foi constatado que o jogo tem alta capacidade de reforçar os conhecimentos dos estudantes de enfermagem adquiridos em aula.

Foi notado que o jogo estimulou o aprendizado através da competitividade e curiosidade em pesquisar os termos desconhecidos por eles, e isso incentiva o engajamento nas atividades em sala de aula, proporcionando interatividade, conhecimento e diversão

Segundo os autores (Silva et.al.,2023) é possível usar estratégias ativas no processos de ensino e aprendizagem que funciona como objeto facilitador nas atividades educativas, auxiliando para a formação de um futuro profissional com conhecimento teórico e pensamento crítico e contemplativo frente aos futuros conflitos da vivência profissional.

5 CONCLUSÃO

A aplicação de jogos educativos mostra-se como um importante instrumento no processo de ensino e estudo levando em consideração a forma colaborativa e positiva que estimula e incentiva os alunos a ter envolvimento e aprimorar suas habilidades e conhecimentos.

O jogo SKULL GAME construído sobre os ossos do crânio foi relevante para os alunos do ensino técnico em enfermagem, proporcionando revisão e compreensão dos termos técnicos, aperfeiçoando os entendimentos e tornando-se um instrumento de interação entre os discentes.

Este jogo proporcionou engajamento e interação entre os alunos, despertando o interesse em aprender as partes do crânio e os termos técnicos de uma forma divertida e dinâmica, ajudando os alunos na sua formação do senso crítico e reflexivo.

REFERÊNCIAS

SILVA, ATH da. AZEVEDO, TF de. SANTOS, Barrêto DM dos. MARINHO, joselane izaquiel. ANDRADE, LL de. USO DE JOGOS DE APRENDIZAGEM PARA O ENSINO DAS TEORIAS DE ENFERMAGEM. Rev. Enferm. 23º de maio de 2023. Disponível em: <https://revistaenfermagematual.com/index.php/revista/article/view/1769>. Acesso em: 03 de junho de 2024.

FILHO, Eládio Pessoa de Andrade. PEREIRA, Francisco Carlos Ferreira. Anatomia Geral. 2015, pg. 61, 63. Disponível em: https://dirin.s3.amazonaws.com/drive_materias/1648837463.pdf. Acesso em 03 de junho de 2024.

GUALDA, D.M.R.; HOGA, L.A.K. Estudo sobre teoria transcultural de Leininger. Rev. Esc. Enf. USP, v. 26, n. 1, p. 75-86, mar. 1992. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/reeusp/a/sRqCdyPkWN46S8PqNXYN7LG/?format=pdf&lang=pdf>. Acesso em 03 de junho de 2024.

PIRES, Denise. A enfermagem enquanto disciplina, profissão e trabalho. Revista Brasileira de Enfermagem, v. 62, n. 5, out. 2009. Disponível em: <https://bvsms.saude.gov.br/enfermeiro/#:~:text=%C3%89%20a%20enfermagem%20a%20profiss%C3%A3o,m%C3%A9dico%2Dhospitales%20e%20diagn%C3%B3sticos%20precisos>. Acesso em 03 de junho de 2024.

BRASIL. Lei n. 7.498, de 25 de junho de 1986. Dispõe sobre a regulamentação do exercício da enfermagem [...]. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, ano 124, n. 119, p. 9273-9275, 26 jun. 1986. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l7498.htm. Acesso em 03 de junho de 2024.

LEININGER, M. Historie and epistemologic dimensions of care and caring with future directions. In: Stevenson, J. S. ; Tripp-Reimer, T. Knowledge about care and caring: State of the art and future developments. Kansas City, Missouri: American Academy of Nursing, 1990, pp.19-31.

Esc. Anna Nery R. Enferm., As dimensões do cuidar em enfermagem : concepções teórico-filosóficas. Rio de Janeiro, v. 6, Suplemento n. 1, p. 79-92 dez. 2002. Disponível em: <https://cdn.publisher.gn1.link/eean.edu.br/pdf/v6s1a08.pdf>. Acesso em 03 de junho de 2024.