

## **Tecnologias Educacionais no Ensino da Enfermagem em Saúde Coletiva**

Paloma Cardozo Gurgel<sup>1</sup>

Marcelo Costa Fernandes<sup>2</sup>

Historicamente, o processo de formação dos profissionais de saúde tem sido baseado no uso de metodologias tradicionais, sob forte influência do mecanicismo de inspiração cartesiana, fragmentado e reducionista. Nesse sentido, o processo de ensino e aprendizagem tem se restringido, muitas vezes, à reprodução do conhecimento, no qual o docente assume um papel de transmissor de conteúdos com aulas expositivas, ao passo que, ao discente, cabe a retenção e repetição dos mesmos em uma atitude passiva e receptiva, ou até mesmo reprodutora, tornando-se mero expectador, sem a necessária crítica e reflexão. Almejando romper com esta metodologia de ensino e proporcionar o empoderamento dos discentes do curso de Graduação em Enfermagem, criou-se o “*Saúde Coletiva Game*”, um jogo que proporciona interação, dinamicidade e criatividade na construção de novos saberes. Sendo assim, neste estudo, objetivou-se descrever a vivência na utilização de um jogo educativo no processo de ensino e aprendizagem dos discentes de Enfermagem na Disciplina Saúde Coletiva I da Universidade Federal de Campina Grande, campus Cajazeiras. O “*Saúde Coletiva Game*” foi construído baseado em um jogo de tabuleiro pré-existente. Em um primeiro momento, a turma foi dividida em três grupos, cada um com seu respectivo líder, em seguida as regras foram explicadas aos alunos. O jogo baseou-se em três categorias: Processo do Trabalho da Enfermagem em Saúde Coletiva; História das Políticas Públicas em Saúde; e Legislação em Saúde. O jogo possui dezoito cartas, e cada uma delas é constituída a partir das categorias supracitadas, além de dez dicas que indicam do que se trata a questão a ser respondida. No tabuleiro, o grupo da vez escolhe um número de um a dez. O líder do grupo que possui a carta deverá ler a dica escolhida; se o outro grupo souber a resposta, ganha a rodada e anda o número de dicas correspondente às dicas que sobraram no tabuleiro. Se não souber, tem o direito de escolher outra dica, e assim sucessivamente. O número de dicas que o grupo que responde consome é o número de casas que o grupo que faz a pergunta irá andar no tabuleiro. Quem chegar primeiro ao final das casas é o grupo ganhador. Esta atividade fomentou o desenvolvimento de habilidades sociais nos alunos, tais como

relações interpessoais; trabalho em equipe; e tomada de decisão em grupo; ademais, houve a internalização dos conteúdos ministrados em sala de aula, favorecendo a aprendizagem dos estudantes. Foi evidenciada grande receptividade dos discentes, sendo considerada por eles, uma atividade libertadora que deveria ser aplicada mais vezes no ambiente acadêmico.

**Palavras-chave:** Saúde Coletiva; Educação; Estudantes de Enfermagem.

---

<sup>1</sup> Discente do curso de Graduação em Enfermagem da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG).

<sup>2</sup> Docente da Universidade Federal de Campina Grande/UFCG; Doutorando do Programa de Pós-graduação Cuidados Clínicos em Enfermagem e Saúde/UECE; Mestre em Cuidados Clínicos em Enfermagem e Saúde/UECE; Especialista em Enfermagem Clínica/UECE; Membro do Grupo de Pesquisa Políticas, Saberes e Práticas em Enfermagem e Saúde Coletiva/UECE.