



XXIV ENFERMAIO

- ENFERMAGEM AGORA: A FORÇA DO CUIDADO NA VALORIZAÇÃO DA PROFISSÃO -
III Seminário Internacional de Integração Institucional Ensino, Pesquisa e Serviço (SIEPS)



USO DA METODOLOGIA ATIVA COMO FACILITADORA DO PROCESSO DE APRENDIZAGEM: EXPERIÊNCIAS DE RESIDENTES DE CARDIOLOGIA

Adryel Vieira Caetano da Silva¹

Carlos Henrique Santos da Silva²

Hellen Caroline da Silva Teixeira²

Madeleine Gisele Cebrian²

Muriel Sampaio Neves²

Eliane Laranjeira Saraiva³

TRABALHO PARA PRÊMIO: PÓS-GRADUAÇÃO - EIXO 3: ENFERMAGEM, SAÚDE E SOCIEDADE: ENCONTRO NOS TERRITÓRIOS

INTRODUÇÃO

No decorrer dos últimos anos os cursos da área da saúde e instituições de ensino de uma forma geral, vêm enfrentando árduos desafios e dificuldades ao tentar introduzir novas metodologias de ensino aprendizagem e romper com o método tradicional de ensino (PAIVA, et al., 2016).

Com isso, desponta-se a metodologia ativa que possui uma premissa básica de tornar o educando protagonista do seu processo de ensino-aprendizagem enquanto, “aquele que educa”, isto é, o professor e/ou tutor, seja apenas um mediador nesse processo (BERBEL, 2011).

Uma das estratégias de aprendizado ativo utilizada e muito difundida atualmente é a gamificação, onde o aluno pode lançar mão de ferramentas lúdicas e didáticas como jogos pedagógicos, e assim consolidar o seu aprendizado. Além de gerar maior engajamento por parte dos estudantes, a gamificação promove o ranqueamento das entregas dos alunos, afinal, todos tendem a se esforçar mais na busca pela vitória. (LIMA, et al., 2014; MARANHÃO; REIS, 2019).

1. Enfermeiro. Residente pelo Programa Uniprofissional de Enfermagem em Cardiologia. Hospital Sírio-Libanês (SP).

2. Enfermeiros. Residentes pelo Programa Uniprofissional de Enfermagem em Cardiologia. Hospital Sírio-Libanês (SP).

3. Enfermeira. Tutora do Programa Uniprofissional de Enfermagem em Cardiologia. Hospital Sírio-Libanês (SP)

E-mail do autor: adryelvieira@hotmail.com

OBJETIVO

Relatar a experiência de enfermeiros residentes em cardiologia de um hospital privado na utilização da metodologia ativa em oficinas de aprendizagem sobre drogas vasoativas e eletrólitos.

METODOLOGIA

O presente estudo é um relato de experiência vivenciado por cinco residentes e uma tutora de um Programa de Residência Uniprofissional de Enfermagem em Cardiologia de um hospital privado na cidade de São Paulo (SP), durante duas oficinas realizadas como parte da carga horária teórica da residência.

As duas oficinas foram feitas através de uma plataforma virtual para reuniões, em semanas distintas, abordando os temas “Drogas Vasoativas (DVA)” e “Eletrólitos” como os norteadores da atividade. As DVA estudadas foram: adrenalina, noradrenalina, vasopressina, dobutamina, dopamina, Nitroprussiato de sódio, nitroglicerina, levosimendana e milrinona. Já os eletrólitos vistos foram: cálcio, potássio, magnésio, bicarbonato de sódio, sódio e fósforo.

Seguindo a premissa da metodologia ativa, o momento teórico foi construído pelos próprios residentes. Cada oficina teve duração de três horas, sendo realizadas no mês de abril de 2021. Para a oficina de drogas vasoativas optou-se por criar um jogo virtual denominado de “Jogo das Três Pistas”. Cada residente ficou responsável por duas drogas e elencar três dicas para a identificação das mesmas (com um grau de dificuldade decrescente).

Eram realizadas várias rodadas de embates em duplas, onde o intuito era reconhecer o medicamento em questão com base nas dicas que eram fornecidas para cada um. Após sua identificação, era realizado uma discussão coletiva sobre os principais pontos do medicamento permeando sua indicação, mecanismo de ação, indicações e contra-indicações, farmacocinética, farmacodinâmica e cuidados de enfermagem. O vencedor da atividade era o residente que conseguiu acumular a maior quantidade de pontos.

O “Jogo do Milhão” foi escolhido para adaptar a oficina de eletrólitos onde o grupo dividiu-se em dois e cada um ficou responsável por três eletrólitos. A rodada consistia em uma pergunta com quatro alternativas, com apenas uma correta, e o grupo tinha quinze segundos para discutir e responder o questionamento do adversário. Em caso de acerto, havia o acúmulo de pontos e, se erros, o grupo perdia. O vencedor era o grupo com mais pontos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

É descrito na literatura que o uso de metodologias ativas auxilia na propagação do nível de interesse e motivação do estudante, o incitando a ter raciocínio crítico, discutir, interagir e comunicar-se melhor, tornando-o cada vez mais independente e personagem principal do seu processo de ensino e aprendizagem (RODRIGUES, 2012; VASCONCELOS, 2013).

Tal fato foi observado durante a construção da atividade, bem como, realização da mesma, com o engajamento e interação de todos os residentes em concluir a atividade. Notou-se também, que a tutora do programa de residência, participou das discussões e trouxe considerações importantes e pontuais a respeito dos temas, no entanto, com uma postura mais coadjuvante, corroborando que o método de aprendizagem ativo, diferentemente do método tradicional.

Nascimento et al. (2012), constataram em sua pesquisa, a capacidade dos jogos lúdicos proporcionarem prazer e diversão durante o processo de ensino-aprendizagem. Da mesma maneira, foi evidenciado ao término destas atividades, que todos os residentes participaram de forma ativa durante a aplicação do jogo, apesar de serem temas extremamente densos, o jogo tornou o aprendizado mais leve e dinâmico, proporcionando um momento de descontração entre o grupo, mas sem perder o foco do aprendizado.

Diante das atividades desenvolvidas, foi possível encontrar na metodologia ativa uma forma de encontrar nos jogos um aliado para alcançar o nosso objetivo através do ensino-aprendizagem. A escolha pelos “Jogo das 3 pistas” e “Show do Milhão”, através da gamificação, foi assertiva visto que foram jogos de fácil compreensão das regras e práticos de serem realizados, alcançando o objetivo proposto e possibilitando unir aprendizado e diversão, facilitando a assimilação do conteúdo e fortalecendo o trabalho em grupo.

A maior barreira encontrada durante a elaboração da atividade, foi elencar qual jogo seria utilizado para cada temática e ao mesmo tempo adaptá-lo à nova realidade onde as atividades estão sendo realizadas de forma remota, impossibilitando ou dificultando o desenvolvimento de certas atividades. Além disso, o fato de condensar todo o conteúdo a ser abordado durante os jogos, podendo explicar previamente sobre cada tópico antes do jogo iniciar, necessitou de um olhar mais atento por parte dos residentes.

CONCLUSÃO

A utilização da metodologia ativa abre as portas para o desenvolvimento de competências como o aprender fazer, que consiste em utilizar ferramentas para confrontar as dificuldades que apresentem no decorrer da trajetória dos educandos. No contexto atual em que vivemos, com a não recomendação de reuniões presenciais, foi necessário a oportunidade de reinvenção e aprimoramento da criatividade a partir da criação de novos métodos de ensino-aprendizagem.

Os jogos lúdicos proporcionaram a retenção e consolidação do conhecimento de forma leve e descomplicada, de assuntos tão complexos, mas de extrema pertinência para a prática clínica do enfermeiro. Atrelado a isso, teve interação intergrupar, discussões baseadas em evidências e o desenvolvimento de pensamento crítico. Diante do exposto, os jogos lúdicos sobre drogas vasoativas e eletrólitos demonstraram ser uma ferramenta efetiva para o aprendizado, comunicação e entrosamento interpessoal.

REFERÊNCIAS

BERBEL, N.A.N. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. **Semina: Ciências Sociais e Humanas**. v. 32, n. 1, p. 25-40, 2011.

LIMA, et al. Novos olhares sobre o ensino da fisiologia humana e da fisiologia do exercício. **Revista Brasileira de Prescrição e Fisiologia do exercício**. v. 8, n. 47, p. 507-513, 2014.

MARANHÃO, C.M; REIS, A.C.S. Recursos de gamificação e materiais manipulativos como proposta de metodologia ativa para motivação e aprendizagem no curso de graduação em odontologia. **Revista Brasileira Educação em Saúde**. v. 9, n. 3, p. 1-07, 2019.

NASCIMENTO, et al. “BIODICAS”: desenvolvimento e aplicação de um jogo didático para ensino médio. **Revista Ciências & Ideias**, v. 4, n. 1, 2012.

PAIVA, et al. Metodologias ativas de ensino-aprendizagem: revisão integrativa. **SANARE-Revista de Políticas Públicas**, v. 15, n. 2, 2016.

RODRIGUES, R.M. Relato de experiência na utilização do portfólio na graduação em enfermagem. **Cogitare enfermagem**, v. 17, n. 4, p. 779-783, 2012.

VASCONCELLOS, M. Comunicação e Saúde em Jogo: os videogames como estratégia de promoção da saúde. **Tese (Doutorado)** - Instituto de Comunicação e Informação Científica e Tecnológica em Saúde. Fundação Oswaldo Cruz, 2013