

## **ASSISTÊNCIA EM ENFERMAGEM A PORTADORES DE DOENÇAS RENAIIS: RELATO DE EXPERIÊNCIA DE APRENDIZAGEM LÚDICA**

### **Autor(res)**

Thaynná Neres Dos Santos  
Stefanie Pielli De Oliveira Ceccon  
Bruna Porto Veloso  
Wesley Leonardo Henrique De Carvalho

### **Categoria do Trabalho**

1

### **Instituição**

CENTRO UNIVERSITÁRIO ANHANGUERA

### **Introdução**

A aprendizagem no ensino superior é uma parte importante da formação acadêmica de qualquer profissional. Para auxiliar os acadêmicos a adquirirem e aplicarem seus conhecimentos é importante que os docentes adotem práticas diferenciadas. Observa-se que na atualidade há um discurso valorizador do lúdico, apontando para o campo educacional, como resultado de uma reflexão teórica resultante de uma longa trajetória histórica. (SANTO, 2012); Essas práticas contribuem para o desenvolvimento de habilidades como: pensamento crítico, solução de problemas e comunicação que são extremamente importantes para o seu sucesso no futuro.

A proposta deste trabalho é refletir as diversas abordagens educativas fundamentadas no lúdico, aplicável à educação para acadêmicos do ensino superior. Para tanto, o princípio norteador adotado é o conceito de lúdico como jogo, práticas e teoria, mas antes, busca-se compreender as relações do lúdico no processo de ensino-aprendizagem de adultos.

### **Objetivo**

- Relatar a experiência acadêmica com uso de metodologias alternativas e lúdicas como formas positivas para aprendizagem.
- Descrever a experiência vivenciada em sala de aula e em laboratório;
- Registrar as experiências por parte dos autores do trabalho, sendo estes sujeitos da pesquisa;
- Destacar a aprendizagem lúdica e o uso das metodologias ativas de aprendizagem;

### **Material e Métodos**

Trata-se de um estudo reflexivo, com análise das metodologias de ensino na perspectiva discente. Para vivenciar a experiência, seguiu-se etapas de aprendizagem: Proposição de conhecimento teórico em aula expositiva e discussão em grupo; Simulação de caso clínico acerca dos cuidados de enfermagem ao paciente portador de complicações renais a nível hospitalar; e Jogo educativo “Dominódo”, que apresentou em seu contexto o resumo das aulas aplicadas como forma de jogo interativo, criado pela professora da disciplina.

As etapas seguiram-se em aproximadamente 4 dias de aulas da disciplina Saúde do Adulto, durante o mês de abril de 2023, e, contava com interação em grupo e de forma individual de um total de 7 alunos em sala de aula, com ações mediadas e estimuladas pela professora proponente das abordagens diferenciadas para ensino-aprendizagem

### **Resultados e Discussão**

Participantes das atividades e autores do estudo julgam que os resultados obtidos com o uso de jogos no processo de ensino- aprendizagem e metodologias ativas foram muito positivos. Os discentes apresentam maior interesse e participação nas aulas, aumentando o nível de motivação, o que foi refletido em melhores resultados nas atividades avaliativas. Além disso, os jogos permitiram que os alunos desenvolvessem e estimulassem habilidades cognitivas.

O lúdico, alinhado ao processo educativo, também foi útil no desenvolvimento de competências sociais, pois permitiu o trabalho em grupo para alcançar um objetivo comum. A colaboração entre os participantes ajudou a desenvolver habilidades como a tomada de decisão, comunicação e resolução de problemas.

Com o estudo procurou-se explorar os benefícios que jogos didáticos, discussões grupais, simulação de casos clínicos e condutas de enfermagem na prática simulada, podem trazer para o processo de ensino-aprendizagem.

### **Conclusão**

Para fortalecer a educação, as propostas metodológicas usadas na formação dos profissionais da saúde devem ser repensadas. É importante contar com a participação ativa dos alunos, estimulando o pensamento crítico-reflexivo e priorizando as discussões e os debates.

Ressalta-se que metodologias educacionais adversas podem ser eficazes para otimizar o processo didático na graduação, sendo parte integrante das metodologias ativas para aprendizagem.

### **Referências**

SANTO, Eniel do Espírito. Educação lúdica da paideia à contemporaneidade: elementos para uma práxis educativa no ensino de jovens e adultos. Revista Intersaberes, v. 7, n. 13, p. 159-177, 2012.