Anais do XXVI Encontro
de Iniciação à Docência
Pró-reitoria de graduação - ENID - 2024

https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/enid/index

RESUMO EXPANDIDO SUBMETIDO AO XXVI ENID - 2024 - UFPB
A MONITORIA EM SEMIOLOGIA E SEMIOTÉCNICA DA ENFERMAGEM I COMO REFORÇO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Rayanne Vitoria Padilha Gomes;
Clarissa Leal Nascimento Silva;
Emanuele Paula Lopes Cavalcanti;
Maria Auxiliadôra Pereira;
Cleide Rejane Damaso de Araújo;
Cizone Maria Carneiro Acioly
;

Programa de Monitoria
CCS - Centro de Ciências da Saúde Campus I - João Pessoa

INTRODUÇÃO

A disciplina Semiologia e Semiotécnica da Enfermagem I oferecida no terceiro período do curso de Graduação em Enfermagem com carga horária de 90 horas, é ofertada em duas turmas para uma média de 40 estudantes. Constitui a primeira oportunidade de contato direto com o paciente assegurando a iniciação clínica por meio conhecimentos teóricos e práticos orientados ao atendimento das necessidades básicas de menor complexidade. Por esta razão, requer o uso de metodologias que estimulem o estudante a explorar o conhecimento científico aliado aos procedimentos técnicos necessários à formação do enfermeiro. A monitoria tem o objetivo de estimular o discente a aprimorar seus conhecimentos na disciplina de escolha, desenvolvendo atividades supervisionadas de ensino (PRG-UFPB, 2016). O investimento de trabalhos alternativos, é de extrema importância, como a monitoria no ensino superior para a estimulação da aprendizagem, assim a monitoria é uma ferramenta que pode ser utilizada para maximizar o processo de ensino e aprendizagem (FRISON, 2016). Por outro lado, a gamificação é uma tendência que vem crescendo e é definida como a utilização de mecânicas de jogos em ambientes em que os jogos não são normalmente utilizados neste caso, em ambiente educacional.

Assim sendo, a gamificação na educação serve para aumentar a motivação e o engajamento no aprendizado, influenciando-o positivamente e deixando-o mais cativante e efetivo (CAPONETTO, EARP, OTT, 2014). Este trabalho tem como objetivo relatar a experiência nas atividades da monitoria, destacando a utilização de jogos com dinâmicas envolvendo temas relevantes da disciplina, nos períodos 2023.2 e 2024.1.

METODOLOGIA

Trata-se de um estudo descritivo, qualitativo, do tipo relato de experiência, abordando a vivência como monitoras da disciplina de Semiologia e Semiotécnica da Enfermagem I, nos períodos letivos 2023.2 e 2024.1. Para a realização das atividades foram preparados materiais didáticos tipo roteiros de estudos de seminários, instrumentos de entrevista e exame físico, glossário de sinais e sintomas, além de materiais

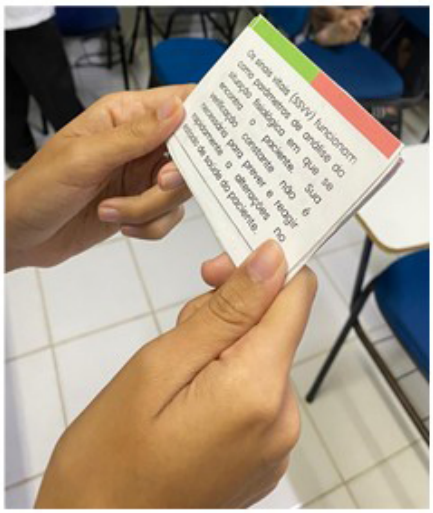
e equipamentos do laboratório de biossegurança (EPIs) e manequins para as atividades práticas, instrumentos para aferição de sinais vitais e medidas antropométricas. Para fixação de conteúdos essenciais da disciplina foram desenvolvidos jogos, para os quais as turmas se dividiram em 4 grupos com número igual de participantes. No conteúdo de Sinais Vitais, foi instituído o jogo "Verdadeiro ou Falso" onde cada grupo recebeu uma placa com as referidas palavras devendo levantar a alternativa escolhida a cada afirmação lida pelas monitoras; o jogo "Passa ou Repassa" foi aplicado ao conteúdo de Sinais e Sintomas para o qual as monitoras indicavam um termo/palavra e o primeiro grupo que sinalizasse com a mão levantada deveria responder ou repassar. Em ambos os jogos, as respostas certas foram pontuadas por grupo e ao final de cada dinâmica o grupo com maior pontuação venceria o jogo. As monitoras elaboraram um questionário no Google Forms, para aplicação nas respectivas turmas com o objetivo de coletar as impressões dos participantes sobre as dinâmicas.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

As atividades foram realizadas a partir das necessidades dos conteúdos da disciplina: pesquisa bibliográfica para atualização dos conteúdos e produção de material didático; organização dos materiais do laboratório para as práticas; participação e acompanhamento das aulas teóricas e práticas; esclarecimento de dúvidas dos estudantes por meio de plantões de dúvidas; demonstração de sessões simuladas com manequins ou entre os estudantes; elaboração de relatórios de atividades e de trabalho para apresentação em evento. O contato com os pacientes ocorreu na Clínica Médica do Hospital Universitário Lauro Wanderley (HULW), onde o papel dos monitores foi de observar os estudantes em duplas no atendimento ao paciente tirando dúvidas ou auxiliando, além de orientações na elaboração do histórico de enfermagem e relatórios de entrevista e do exame físico. Em relação aos jogos (imagens 1 e 2), todos os estudantes matriculados na disciplina (39) participaram das dinâmicas em sala de aula, entretanto os formulários elaborados foram respondidos por 20 estudantes, sendo 11 da turma da manhã e 9 da turma da tarde do período de 2024.1. O Gráfico 1 apresenta o grau de satisfação dos estudantes com as dinâmicas realizada em sala de aula, em uma escala de 1 a 10, no qual 1 representou total insatisfação e 10 total satisfação. Observou-se que os respondentes atribuíram nota mínima de 7 e máxima de 10, e consideraram a atividade importante pela oportunidade da troca de conhecimentos e também ofereceram sugestões para as próximas dinâmicas.

Conforme Andrade et al. (2018) a monitoria acadêmica é uma estratégia para fortalecer o ensino-aprendizagem na educação superior que se concretiza mediante o desenvolvimento de atividades teóricas e práticas. Assim, a criatividade e resolutividade pelo uso de jogos facilitou o aprendizado coletivo. Além disso, a utilização de metodologias como simulados práticos, rodas de conversa, plantões de dúvidas, além de ferramenta digitais como WhatsApp estimularam o processo de ensino aprendizagem.

Imagem 1 – Cartão com afirmativas sobre Sinais Vitais



Fonte: Arquivo Pessoal

Imagem 2 – Caixa com Termos de Sinais e Sintomas

Fonte: Arquivo Pessoal

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A monitoria na disciplina de Semiologia e Semiotécnica da Enfermagem I constituiu um desafio, tendo em vista o envolvimento de diversas atividades práticas que requerem atenção e concentração por parte de monitores e estudantes, e ainda a habilidade em dialogar para que a troca de conhecimentos e experiências acadêmicas ocorram de maneira dinâmica e atraente entre os envolvidos. Contribuiu para a interação entre docentes, discentes, profissionais e pacientes e fortaleceu o projeto pedagógico da disciplina, tornando o ambiente dinâmico e propulsor de novos conhecimentos. Percebeu-se que a utilização da gamificação foi de suma importância no processo de ensino e aprendizagem. Além disso, a responsabilidade assumida pelos discentes-monitores durante as atividades da disciplina reforçou a importância da semiologia e semioténica como base da prática assistencial da enfermagem, trazendo, como consequência, a aquisição de maturidade acadêmica e consolidando o interesse na área da docência.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, E. G. R. D. et al. Contribuição da monitoria acadêmica para o processo ensino-aprendizagem na graduação em enfermagem. Revista Brasileira de Enfermagem, v. 71, n. 4, p. 1596-1603. 2018

Frison, L. Monitoria: uma modalidade de ensino que potencializa a aprendizagem colaborativa e autorregulada. Pro-Posições, Campinas, v. 27, n. 1, p. 133-153, 2016.

BORGES, S. de S. et al. Gamificação aplicada à educação: um mapeamento sistemático. SBIE. Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, p. 234, 2013.

CAPONETTO, I. Gamification and Education: a Literature Review. Proceedings of the 8th European Conference on Games-Based Learning - ECGBL 2014. 1. 50-57.