

ELABORAÇÃO E VALIDAÇÃO DE JOGO EDUCATIVO INTERPROFISSIONAL SOBRE ALEITAMENTO MATERNO PARA ESTUDANTES DA ÁREA DE SAÚDE

¹ João Lucas de Brito Freitas; ² Júlia Santos Maia; ³ Marcelo Francisco Cavalcanti Veloso; ⁴ Romero Henrique Simões de Melo Barbosa; ⁵ Gilliat Hanois Falbo Neto

¹ Graduando em Medicina pela Faculdade Pernambucana de Saúde – Recife - PE; ² Graduanda em Medicina pela Faculdade Pernambucana de Saúde – Recife - PE; ³ Graduando em Medicina pela Faculdade Pernambucana de Saúde – Recife - PE; ⁴ Graduando em Medicina pela Faculdade Pernambucana de Saúde – Recife – PE; ⁵ Doutor em Medicina Materno Infantil pela Università Deegli Studi Di Trieste-Itália

Área temática: Tecnologias e Inovações em Educação e Formação em Saúde

Modalidade: Comunicação Oral Presencial

E-mail dos autores: joaobritolbf@gmail.com ¹; julia.smaiaa@gmail.com ²; mfcv07@gmail.com ³; romerohenrique55@gmail.com ⁴; falbo@fps.edu.br ⁵

RESUMO

INTRODUÇÃO: A prevalência do aleitamento materno no mundo está bastante abaixo do desejado e preconizado, gerando consequências negativas tanto para o bebê quanto para mãe. A falta de capacitação dos profissionais de saúde para manejar as dificuldades presentes nesse processo é um dos fatores para o insucesso das taxas atuais. Dessa forma, é necessário o desenvolvimento de estratégias para aperfeiçoar a formação desses profissionais no que se refere ao tema. Implementando instrumentos inovadores, interprofissionais que se adequam às necessidades das gerações atuais.

OBJETIVO: Descrever a elaboração e validação de um jogo educativo sobre aleitamento materno para estudantes da área de saúde. **MÉTODOS:** Foi elaborado e validado um jogo educativo, utilizando o desenho instrucional baseado no ADDIE. O estudo ocorreu de agosto de 2021 até agosto de 2023 em uma instituição de ensino superior privada no estado de Pernambuco. Houve uma investigação da literatura em saúde, seguida listagem das necessidades educacionais, onde foram definidos os objetivos de aprendizagem. Após isso, foram elaboradas as questões, finalizando com a validação do seu conteúdo, seguindo todos os aspectos éticos. **RESULTADOS:** Foi construído um jogo educativo interprofissional que possibilita a aquisição de conhecimentos sobre o aleitamento por parte dos profissionais de saúde. **CONCLUSÃO:** Após desenvolvido e validado o jogo, foi possível atingir os objetivos de aprendizagem, mas urge a necessidade de mais estudos sobre a temática.

Palavras-chave: Aleitamento Materno; Jogos Experimentais; Educação Interprofissional.

1. INTRODUÇÃO

Atualmente, a Organização Mundial de Saúde (OMS) e o Fundo das Nações Unidas para a Infância (UNICEF) preconizam, em nível mundial, a adoção do Aleitamento Materno Exclusivo (AME) durante os primeiros 6 meses de vida e a manutenção do Aleitamento Materno (AM) por 2 anos ou mais (WHO, 2001). Tal recomendação fundamenta-se nos notórios benefícios, imediatos e a longo prazo, advindos desta prática para a saúde da mulher e da criança.

O cenário brasileiro, por sua vez, sofreu evidente e positiva transformação nos últimos anos. Ao analisar isoladamente as regiões brasileiras, nota-se que o Norte e o Nordeste foram os locais com menor prevalência do AME entre os bebês com menos de 6 meses (UFRJ, 2020). Ademais, o Nordeste foi a região com maior uso de mamadeiras ou chuquinhas por lactentes. Por outro lado, foi a região que apresentou as maiores taxas de aleitamento materno continuado (UFRJ, 2020).

Ao perceber que o apoio promovido pelos profissionais de saúde pode influenciar na decisão materna de iniciar e/ou manter o aleitamento, conclui-se que as atuais taxas inadequadas de AM decorrem em parte da falta de preparo desses profissionais (Almeida, 2015). E, tendo em vista a atual prevalência de graduandos pertencentes às gerações Y e Z, que são marcadas pelo uso constante das tecnologias digitais, torna-se importante a integração entre educação e tecnologia para favorecer a aprendizagem (Rech, 2017). Isso porque a ínfima utilização dos instrumentos eletrônicos como recurso de ensino tem causado distanciamento entre o ambiente de aprendizagem e a realidade social desses grupos (Panosso, 2015). Logo, os jogos digitais estimulam o interesse, a criatividade, a memória, despertam a curiosidade e apresentam uma característica motivadora, facilitando a aquisição de informações (Panosso, 2015).

Assim sendo, um grupo composto por docentes e estudantes de uma instituição de ensino privada de Pernambuco decidiu construir um jogo educativo interprofissional sobre aleitamento materno para estudantes da área de saúde. Por fim, o objetivo desse trabalho é descrever como foi o processo de elaboração e validação desse jogo.

2. MÉTODO

Foi elaborado e validado um jogo educativo autoinstrucional interprofissional na modalidade de Educação à Distância (EAD), utilizando o desenho instrucional baseado no ADDIE. Modelo que compreende cinco passos: Análise, Desenho, Desenvolvimento, Implementação e Avaliação (Barreiro, 2016).

O estudo foi iniciado em agosto de 2021 e desenvolvido até agosto de 2023. Sendo realizado em uma instituição pernambucana especializada em cursos de graduação em saúde e cursos de Mestrado. Além disso, foi submetido no Comitê de Ética sendo o número de aprovação do CEP da instituição 5.714.044.

Primeiramente, foi realizada a etapa de análise, na qual houve investigação da literatura com anos de publicação entre 2015 e 2021. A busca ocorreu por meio das bases de dados Scielo, Pubmed e Cochrane, utilizando as palavras-chave aleitamento materno, jogos experimentais e educação interprofissional. Em seguida, ocorreu a listagem das necessidades educacionais do público-alvo quanto à temática do AM. Na fase de desenho, foram definidos objetivos de aprendizagem a serem alcançados durante o jogo, seguindo a taxonomia de Bloom revisada.

No desenvolvimento, foram elaboradas as questões do jogo, bem como todo o conteúdo do jogo, seguindo os pressupostos da linguagem dialógica para materiais autoinstrucionais, suas atividades e avaliações.

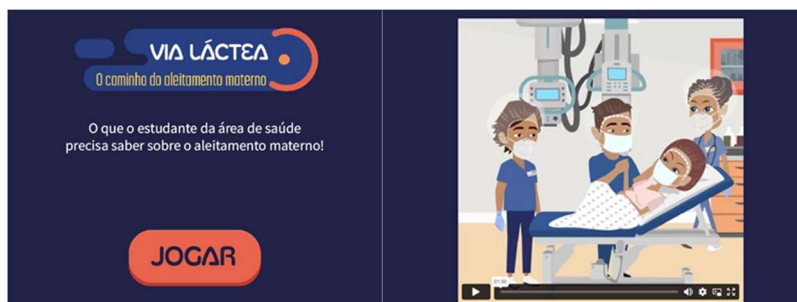
No segundo momento, ocorreu a validação do conteúdo do jogo através de painel de especialistas composto por membros da Organização Pan-Americana de Saúde (OPAS) e por tutores do corpo de docentes da Instituição. O grupo, composto por um total de 8 especialistas, se reuniu de forma remota, a discussão foi gravada e apenas teve início após o consentimento de todos os participantes, seguindo as normas da resolução 510/2016 do CNS.

3. RESULTADOS

O jogo "Via Láctea" foi formulado com base em objetivos, que foram contextualizados e inseridos em um cenário fictício para simular situações que o profissional vivenciará em suas atividades práticas futuras. Permitindo a ampla difusão de conhecimentos sobre a temática de AM.

Sobre o jogo, a Figura 1 demonstra a tela inicial. Em seguida, dois vídeos são expostos. O primeiro vídeo explica o motivo do nome “Via Láctea – O caminho do aleitamento materno” ter sido escolhido para o jogo. O segundo vídeo, por sua vez, ressalta o papel da FPS frente ao incentivo ao AM e destaca a relevância da criação do jogo para possibilitar o aprendizado.

Figura 1 - Tela de início e tela de contextualização da questão

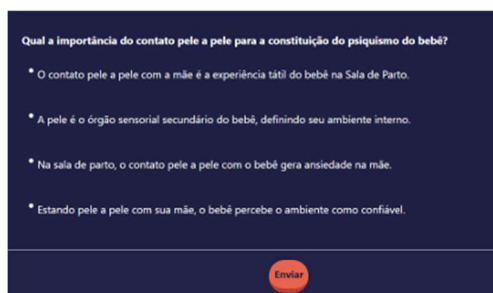


Fonte: Elaborado pelos autores

Após a apresentação inicial, os estudantes são direcionados para as questões. Antes de cada enunciado, é exibida animação narrada apresentando um cenário fictício (Figura 1).

Todas as questões do jogo (Figura 2) seguem o mesmo padrão, sendo constituídas pela animação introdutória, uma pergunta e quatro alternativas, sendo apenas uma a correta.

Figura 2 – Tela da questão.



Fonte: Elaborado pelos autores

Após a resposta, o estudante será direcionado para uma página mostrando a pergunta da questão e a alternativa escolhida, além da confirmação do erro ou acerto (Figura 4). Caso o estudante acerte, ele poderá escolher entre acessar as referências ou apenas passar imediatamente para a próxima etapa. Caso contrário, ele recebe a informação que errou e poderá adquirir o conhecimento necessário para responder adequadamente.

Seguindo o percurso do jogo há a seção “Consolidando o conhecimento”, na qual é apresentado um breve vídeo trazendo informações complementares sobre os objetivos de aprendizagem da questão respondida. Ao finalizar o jogo, após ter respondido todas as questões de forma correta, é apresentada a tela de conclusão.

Figura 3 – Tela resposta correta e incorreta.



Fonte: Elaborado pelos autores

4. DISCUSSÃO

É necessário aumentar a utilização das tecnologias digitais no processo educacional, para permitir a construção de uma nova realidade de comunicação na educação, no aprendizado individual e grupal.

Portanto, foi criado um jogo educativo em virtude de sua capacidade de otimizar o aprendizado e melhorar a formação profissional. Já que, um estudo realizado por Boada, em 2015, com graduandos de enfermagem da Universidade de Girona, demonstrou melhor desempenho dos estudantes de enfermagem que utilizaram o jogo educativo no processo de aprendizagem, quando comparados com os graduandos que empregaram a metodologia tradicional (Boada, 2015). Além disso, estudos apontam que os jogos possuem um alto potencial de aperfeiçoar o processo de aprendizagem, porém a quantidade de pesquisas voltadas para o tema ainda é limitada (Jesus, 2017).

Ademais, acerca dos games educativos, percebe-se que a maioria dos jogos é direcionada somente para os estudantes de medicina (Boada, 2015). Dessa forma, é relevante a criação de um jogo interprofissional, objetivando a integração entre os demais cursos, como foi o caso do ocorrido na Instituição.

5. CONCLUSÃO

Foi construído e validado um jogo educativo e autoinstrucional interprofissional sobre aleitamento materno para estudantes da área de saúde. Por fim, foi possível atingir os objetivos de aprendizagem estipulados no início da produção do jogo, porém é imprescindível que haja mais estudos sobre a área de inovações na educação e formação em saúde.

REFERÊNCIAS

1. ALMEIDA, Jordana Moreira de; LUZ, Sylvana de Araújo Barro; UED, Fábio da Veiga. Apoio ao aleitamento materno pelos profissionais de saúde: revisão integrativa da literatura. **Revista Paulista de Pediatria**, São Paulo, v. 33, n. 3, p. 355-362, 2015. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/rpp/a/Sq6HBvvD77MyBDKvXwTmNrQ/?lang=pt>>. Acesso em: 23 jul. 2024.
2. BARREIRO, R. M. C. Um Breve Panorama sobre o Design Instrucional. **EaD em Foco**, [S. l.], v. 6, n. 2, 2016. DOI: 10.18264/eadf.v6i2.375. Disponível em: <https://eademfoco.cecierj.edu.br/index.php/Revista/article/view/375>. Acesso em: 23 jul. 2024.
3. BOADA, I. et al. **Using a serious game to complement CPR instruction in a nurse faculty**. *Comput Methods Programs Biomed.* v. 122, n. 2, p. 282-291, 2015. Disponível em: <<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0169260715002163?via%3Dihub>>. Acesso em: 23 jul. 2024.
4. JESUS, P. C. de; OLIVEIRA, M. I. C. de; MORAES, J. R. de. Capacitação de profissionais de saúde em aleitamento materno e sua associação com conhecimentos, habilidades e práticas. **Revista Ciência e Saúde Coletiva**, v. 22, n. 1, p. 311-320, 2017.
5. PANOSSO, M. G.; SOUZA, S. R. de; HAYDU, V. B. Características atribuídas a jogos educativos: uma interpretação Analítico-Comportamental. **Psicologia Escolar e Educacional**, v. 19, n. 2, p. 233–242, maio 2015. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/pee/a/SBRZ3rbWkWMkbwHtYGMBKqk/#>> . Acesso em: 25 jul. 2024.
6. RECH, I. M.; VIÊRA, M. M.; ANSCHAU, C. T. Geração Z, os nativos digitais: como as empresas estão se preparando para reter esses profissionais. **Revista Tecnológica** / ISSN 2358-9221; v. 6, n. 1, 2017. Disponível em: <<https://uceff.edu.br/revista/index.php/revista/article/view/223>>. Acesso em: 25 jul. 2024.
7. **UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO (UFRJ)**. Estudo Nacional de Alimentação e Nutrição Infantil – ENANI-2019: Resultados preliminares – Indicadores de aleitamento materno no Brasil. Rio de Janeiro: UFRJ, 2020. 9 p. Disponível em: <<https://enani.nutricao.ufrj.br/index.php/relatorios/>>. Acesso em: 23 jul. 2024.
8. **WORLD HEALTH ORGANIZATION (WHO)**. Global strategy on infant and young child feeding. Geneva: WHO; 2001. Disponível em: <<https://www.who.int/publications/i/item/9241562218>>. Acesso em: 21 jul. 2024.