

EDUCAÇÃO EM SAÚDE

eP2044

Jogo educativo para o ensino do corpo humano no ensino fundamental

Eliane de Oliveira Borges; Tatiana Montanari

UFRGS - Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Introdução: O corpo humano é abordado na disciplina de Ciências, no ensino fundamental, onde são trabalhados conceitos anatômicos e histofisiológicos. Para essa faixa etária, é importante uma apresentação lúdica do conteúdo, rica em cores e com recursos de interatividade. Sabe-se que a combinação de estímulos visuais e sonoros contribui para a aprendizagem, e os jogos educativos, ao utilizar esses elementos, favorecem o processo cognitivo. **Objetivo:** O jogo “Conhecendo o corpo humano” visa propiciar de forma dinâmica e interativa a compreensão dos constituintes do corpo ao que se refere à sua localização e à sua função. **Métodos:** O jogo foi publicado no Espaço Kids do Museu virtual do corpo humano (<http://www.ufrgs.br/museuvirtual>). Ele foi criado com os programas Adobe Captivate, Illustrator e After Effects, inspirado nos jogos infantis sobre vestuário e acessórios. Aborda a localização e a função dos órgãos nos principais sistemas, através do seu arraste com o mouse para o corpo de uma menina e de um menino, desenhados com traços de mangá. A aplicabilidade foi testada com alunos do 5º ano da Escola Estadual de Ensino Fundamental Estado do Rio Grande do Sul. Foi realizada uma sondagem para ponderar o conhecimento sobre o corpo humano e a opinião sobre a contribuição dos jogos educativos para a aprendizagem. Para parte da turma, foi apresentado um texto ilustrado com os personagens e os órgãos, explicando a função dos sistemas circulatório, respiratório e digestório. Outra parte da turma interagiu com o jogo por 30 min. Em seguida à atividade, os grupos realizaram o levantamento da aprendizagem. **Resultados:** Pela sondagem inicial, verificou-se uma adequada compreensão do corpo humano ao que se refere à localização e função dos principais órgãos para a faixa etária. Os questionários para levantamento da aprendizagem dos dois grupos mostraram-se semelhantes nas respostas. Com a atividade de arraste do órgão para o corpo, espera-se a aprendizagem da localização dos órgãos, e com a escuta dos áudios, a sedimentação das suas funções. **Conclusões:** Em razão da linguagem visual e interativa, acredita-se que o jogo contribua para o processo de ensino-aprendizagem sobre o corpo humano nas aulas de Ciências do ensino fundamental, em especial, para a compreensão da localização e da função dos constituintes do organismo.

eP2047

Jogo sério sobre o sistema digestório como recurso pedagógico para o ensino básico

Ismael Krüger Pescke; Tatiana Montanari

UFRGS - Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Introdução: A construção do conhecimento baseia-se na interação do sujeito com o objeto, e os jogos educativos digitais garantem uma interatividade multimídia ao unir estímulos visuais e sonoros e recursos de ação. **Objetivo:** Um jogo sobre o sistema digestório foi desenvolvido para apoiar o ensino sobre o corpo humano nas aulas de Ciências e de Biologia nos níveis fundamental e médio. **Metodologia:** O jogo Floresta mágica, um jogo sobre digestão (www.ufrgs.br/museuvirtual/jogos) foi criado com o programa Adobe Captivate, utilizando fotografias de cortes histológicos ao microscópio de luz e ilustrações e animações confeccionadas com os programas Adobe Illustrator, Photoshop e After Effects. As células do estômago foram personificadas como a bruxinha Zimogênica e Oxíntica, a primeira com vestido roxo e a outra com vestido rosa, cores que correspondem à coloração dessas células com hematoxilina e eosina. Elas preparam, no seu caldeirão, a poção mágica com enzimas e ácido clorídrico. O objetivo do jogador é obter essa poção para conseguir atravessar a floresta mágica, exibida com fotografias da floresta amazônica e da mata atlântica. Com suas árvores e estas com seus galhos e folhas, a floresta faz uma alusão aos intestinos e suas projeções (vilos e microvilos), responsáveis pela absorção dos nutrientes e de água. Foto-micrografias dos órgãos do sistema digestório apresentadas durante o jogo, inclusive em atividades interativas, como jogos de memória e quebra-cabeças. Efeitos sonoros, produzidos por Twin Musicom, foram inseridos nas animações e transições de telas, a fim de fomentar o processo de retenção e integração da memória. **Audiodescrição** foi adicionada. **Conclusões:** Pela multiplicidade de linguagens (visual, escrita e sonora), qualificação da informação e interatividade do jogo, espera-se promover de forma dinâmica e lúdica a compreensão da estrutura e da fisiologia do sistema digestório. A exibição de imagens da flora e da fauna brasileiras oportuniza uma discussão interdisciplinar apropriada para as disciplinas de Ciências e de Biologia, sobre o meio-ambiente, sua importância e necessidade de preservação.

eP2050

Jogo sério sobre o sistema respiratório como recurso pedagógico para o ensino básico

Ismael Krüger Pescke; Eliane de Oliveira Borges; Tatiana Montanari

UFRGS - Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Introdução: O corpo humano é abordado na disciplina de Ciências no ensino fundamental, na temática sobre Vida e Evolução, e na disciplina de Biologia do ensino médio, na área de Ciências da Natureza e suas tecnologias. A visualização de estruturas e processos complexos é facilitada pela oferta de diferentes estímulos (visual, sonoro e escrito) das ferramentas digitais. Os recursos de interatividade, especialmente nos jogos educativos virtuais, permitem a interação entre o sujeito e o objeto, consolidando esquemas mentais e o conhecimento. **Objetivo:** Um jogo sobre o sistema respiratório foi proposto para apoiar o ensino sobre o corpo humano nas aulas de Ciências e de Biologia nos níveis fundamental e médio. **Metodologia:** Varrendo a poeira, o sistema respiratório (www.ufrgs.br/museuvirtual/jogos/) foi criado com o programa Adobe Captivate, utilizando fotografias de cortes histológicos e animações sobre o sistema respiratório, confeccionadas com os programas Adobe Illustrator e Photoshop. A célula caliciforme e a célula ciliada do epitélio respiratório assumem forma infantil, com características que fazem alusão ao seu aspecto morfológico e funcional. O dano causado pelo cigarro à função dessas células também foi abordado. Exercícios de quebra-cabeça, o jogo de memória, jogo dos erros e quiz proporcionam a interatividade e atestam o conhecimento. **Audiodescrição** foi adicionada. As músicas e os efeitos sonoros de Twin Musicom remetem ao videogame. **Conclusões:** Os jogos sérios (serious games) possuem valor educacional intrínseco: propõe experiências que favorecem a autonomia e a independência, permitindo que os alunos sejam sujeitos

ativos no processo de aprendizado; é fonte de motivação e entusiasmo e transmitem informações e conteúdos de maneira lúdica e recreativa; estimulam a atenção e a concentração; desenvolvem a coordenação, a ordenação temporal e espacial, o pensamento crítico e o raciocínio lógico, e mobilizam esquemas mentais. Com o jogo desenvolvido, pelos seus estímulos visual, sonoro e escrito e pelos recursos interativos, espera-se promover de forma dinâmica e lúdica a compreensão da estrutura e da fisiologia do sistema respiratório, apoiando o ensino sobre o corpo humano para o público infanto-juvenil. Ao propor questões de saúde pública, como o tabagismo, espera-se colaborar com ações preventivas nas escolas e incentivar o pensamento crítico.

eP2122

Interdisciplinaridade no ensino: um relato de experiência discente

Gabriela Monteiro Grendene; Paula Kullmann dos Passos de Figueiredo; Bárbara Foiato Hein Machado; Sílvio César Cazella
UFCSA - Universidade Federal de Ciências da Saúde de Porto Alegre

Introdução: Em 2018, a Universidade Federal de Ciências da Saúde de Porto Alegre (UFCSA) iniciou o programa de Pós-Graduação Stricto Sensu no nível de mestrado acadêmico em TI e Gestão em Saúde. O programa consiste em desenvolver profissionais qualificados e inovadores, com competências para o desenvolvimento de atividades de ensino e pesquisa, com ênfase em duas áreas: Tecnologias da Informação Inteligente e Gestão em Saúde. Espera-se trazer um maior entendimento à comunidade acadêmica sobre a proposta inovadora da instituição e relatar a característica de interdisciplinaridade aos interessados no programa. **Objetivos:** Descrever a experiência de acadêmicas da linha de Gestão em Saúde e suas percepções sobre a formação no mestrado em TI e Gestão em Saúde. **Metodologias empregadas:** Relato de experiência sobre o estudo e a prática vivenciada enquanto pós-graduandas do Mestrado Acadêmico em TI e Gestão em Saúde da UFCSA, em Porto Alegre, RS, no período de março a agosto de 2018, primeiro semestre do curso. **Observações ou modificações de práticas a partir dessa experiência:** No referido período foram desenvolvidas atividades acadêmicas com a integração das duas áreas de pesquisas do Programa, sendo o perfil dos alunos bastante heterogêneo e contemplado nas diversas áreas de atuação do setor da saúde e da tecnologia da informação. Entendemos que a experiência vivenciada fortalece o aprendizado interdisciplinar, formando alunos que poderão atuar na resolução de problemas complexos por meio de um conhecimento construído a partir de perspectivas conjuntas.

Considerações/eventuais aplicações da experiência na prática profissional: O programa estimula os alunos a desenvolver um olhar abrangente sobre a atuação na área da saúde, na medida em que os docentes fomentam as discussões das práticas diárias da turma e proporcionam uma metodologia interativa por meio da colaboração em grupos para discussão de problemas. As experiências adquiridas nesse período do Programa estimulam o aprendizado interdisciplinar, contribuindo para uma formação competente e inovadora do profissional que deseja atuar na área da saúde.

eP2138

Os indicadores de infecção hospitalar e a educação permanente em saúde: uma análise da educação na redução dos indicadores de infecção primária relacionada a cateter venoso central

Joseane Stahl Silveira; Rita de Cássia Nugem
HCPA - Hospital de Clínicas de Porto Alegre

Vários são os problemas atuais do sistema de saúde brasileiro e a área hospitalar é constantemente desafiada pelas infecções hospitalares, que constituem grave problema de saúde pública mundial. Dentre suas causas mais frequentes estão às infecções primárias de corrente sanguínea (IPCS). A Política de Educação Permanente em Saúde preconiza a capacitação dos profissionais a partir da realidade em que estão inseridos e prioriza a transformação desta realidade. Porém para efetivarmos a educação permanente em saúde é preciso analisar seus resultados junto ao processo de assistência ao paciente. A partir destes pressupostos, este trabalho de pesquisa foi desenvolvido com o objetivo de verificar de que forma a Educação Permanente em Saúde pode contribuir para a melhoria dos processos assistenciais, nesse caso, para a diminuição dos índices de infecção primária relacionada ao cateter venoso central, em um hospital universitário de Porto Alegre-RS. Para isso, foram analisadas informações sobre ações de educação e sua relação com os índices de infecção. Foram coletados dados referentes aos indicadores de infecção primária relacionada ao cateter venoso central e as ações de educação com o mesmo tema, utilizando informações dos Relatórios de Indicadores de Infecção Hospitalar, dos Relatórios de Gestão e Administração e das Querys de capacitação, entre 2014 e 2017. A partir das informações encontradas foi possível verificar uma redução no indicador, passando de 4,21 para 3,0 infecções por 1000 procedimentos-dia, entre 2014 e 2017. Comparando as ações educativas de cateter venoso central nos mesmos anos, em 2017 houve um aumento nas capacitações realizadas, no número de participantes e participações destas atividades, em média quatro vezes mais, comparado ao realizado nos anos anteriores, além de um público alvo mais abrangente, onde a enfermagem representou 37,87% dos profissionais capacitados, seguida pelos médicos com 30,89% e pelos técnicos em enfermagem, com 25,32% de participação. Uns dos principais motivos para este aumento foi a realização de cursos na modalidade EAD de "Cateteres Venosos Centrais: Indicação, Inserção, manutenção e retirada", iniciado em março de 2017. Com isso foi possível concluir que as capacitações realizadas, juntamente com as outras ações conjuntas, auxiliaram na redução dos índices de infecção por cateter venoso central.

eP2180

Relato de experiência: acadêmicos de medicina como educadores populares

Jhonata Luiz Lino de Aquino; Evandro Yukio Ynumaru; Gilberto Paz da Silva Correa; Lucas Paim Honorato; William Israel Cardoso da Silva; Fausto Alejandro Falconí Nuñez; Rodrigo Caprio Leite de Castro
UFRGS - Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Introdução: O Curso Pré-Vestibular Popular EducaMed foi criado em 2016 por acadêmicos de Medicina UFRGS e da UFCSA visando preparar vestibulandos em situação de vulnerabilidade socioeconômica para o ingresso ao Ensino Superior no que diz respeito tanto ao processo seletivo como a sua inclusão no ambiente acadêmico. **Objetivo:** Com base na experiência atual e em iniciativas semelhantes, acreditamos que projetos como esse propiciam aos acadêmicos atuar como educadores populares diante de uma população carente de equidade educacional, corroborando para a formação do extensionista com destaque à comunicação e à empatia, além de incentivar o interesse à docência. **Métodos:** A seleção dos extensionista é composta por duas fases: prova didática