



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
PÓS-GRADUAÇÃO EM SAÚDE DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE

Disciplina: Tecnologias da Informação na Educação em Saúde

Alunos: Maria Lúcia Neto de Menezes

CENÁRIO PRÁTICO DE EDUCAÇÃO E SAÚDE
Instrução mediada por computador

Descrição do cenário:

A elaboração do cenário consiste na proposição de um curso sobre a prevenção e controle de Hanseníase com a utilização de jogo de tabuleiro virtual como ferramenta para auxiliar o conhecimento dos adolescentes de escolas públicas estaduais, sobre a hanseníase, com ênfase nas suas principais características clínicas, formas de contágio e meios de prevenção.

O curso será desenvolvido na Plataforma Moodle, Moodle Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment, um software livre de apoio à aprendizagem, criado em 2001, pelo educador e cientista Martin Dougiamas. É um sistema administrador de atividades educacionais destinado à criação de comunidades online e do desenvolvimento de ações que promovam uma aprendizagem colaborativa.

Será utilizado como recurso de apoio pedagógico, um jogo educativo em meio digital, que faz uso de aspectos lúdicos, desafios, dicas e rápido *feedback* ao jogador, que tem como objetivo contribuir para a compreensão a respeito da doença, possibilitando que os usuários do jogo entendam a sua dinâmica e importância.

A equipe de desenvolvimento será composta por um professor e alunos da Graduação em Enfermagem.

Público alvo:

Adolescentes, estudantes de escolas da rede pública estadual, situadas na região metropolitana do Recife, que estejam cursando do 6º ao 9º ano do ensino fundamental.

Faixa etária:

11 a 15 anos.

Descrição do software sugerido:

Nome: Click-Hansen – (nome hipotético).

Descrição: Jogo de tabuleiro on line, que consiste em um jogo montado em um cenário do cotidiano da criança na comunidade e na escola, com personagens que representem sua realidade social, os quais são expostos a situações de risco para a infecção (Hanseníase). O jogo vai apresentando desafios a partir de comportamentos de risco ou exposição que surgem no dia a dia das crianças e adolescentes e, em seguida são propostas de atitudes saudáveis e não saudáveis. Os jogadores (o jogo pode ser individual ou em grupo), vão fazendo escolhas que poderão permitir sua evolução no tabuleiro ou o seu retorno nas casas. O retorno às casas anteriores

demandará um acesso a um link com atividades de recuperação de conceitos (para o aluno refletir sobre o que errou, problematizando novas atitudes e hábitos saudáveis).

O jogo permite dinamismo, competitividade entre os participantes e a oportunidade de acessar diversas informações adicionais sobre hanseníase, como sugestões de leitura e pesquisas em grupos que podem ser realizados na culminância da atividade. Ao final do jogo, com a pontuação obtida, cada vencedor recebe uma classificação no nível de seu protagonismo na comunidade como uma forma de estímulo.

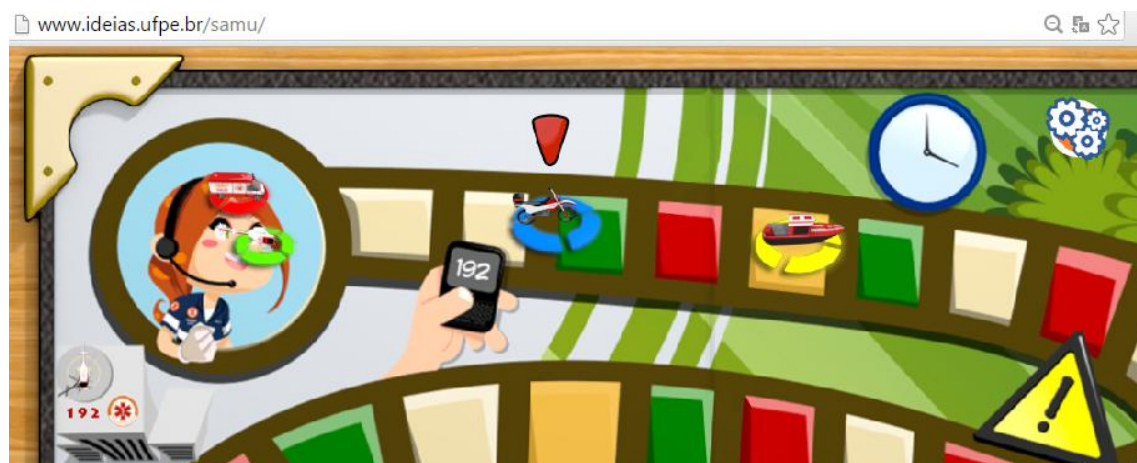
O jogo será construído com design instrucional, em plataforma digital. O gênero será a estratégia/simulação que permitirá atividades de avaliação de desempenho como avaliação (feedback). O Click-Hansen oferecerá várias possibilidades de desafios, que estão organizados em função dos objetivos instrucionais da Taxonomia de Bloom, nos domínios cognitivo, afetivo e psico-motor. Ele será útil tanto para instruir, quanto para avaliar individualmente os alunos da turma, que possuem níveis de conhecimento diferentes sobre a Hanseníase. O jogo acontecerá no contexto do curso sobre atitudes positivas de prevenção da hanseníase, e permitirá que cada aluno construa a seu tempo o conhecimento necessário para reconhecer os fatores de pessoais e ambientais relacionados à infecção pelo bacilo de Hansen e possam amadurecer a competência de desenvolver atitudes preventivas.

Classificação:

Computer Aided Instruction (GIRAFFA, 1999; THOUNIKINI, 2011) software educativo que conduz o aluno a uma resposta correta, utilizando estímulos positivos e negativos previamente planejados.

Imagens da interface da ferramenta de software: (imagem representativa da interface da ferramenta) Ex. Jogo de Tabuleiro – SAMU

http://www.ideias.ufpe.br/portal/?page_id=43 [SOS SAMU www.ideias.ufpe.br/samu/](http://www.ideias.ufpe.br/samu/)



Objetivos pedagógicos:

Utilizar recursos tecnológicos com o objetivo de promover a problematização, a análise, a reflexão individual ou em grupo, relacionada a infecção, transmissão e prevenção da hanseníase na comunidade. Desse modo, as competências adquiridas ao longo do processo educativo devem permitir que os alunos:

- Discutam os aspectos culturais e históricos da Hanseníase, incluindo discussões relacionadas ao preconceito que envolve a doença;
- Conheçam as diferentes redes de informação local para a prevenção, diagnóstico, tratamento e controle da doença e suas consequências.
- Desenvolvam espírito crítico e aplicação de atitudes positivas em prevenção;
- Busquem soluções para problemas que envolvam maior vulnerabilidade à contaminação pelo Bacilo da Hansen;
- Possam encontrar recursos e cooperar entre si para a prevenção e controle da doença, promovendo o protagonismo juvenil;

Metodologia:

O jogo eletrônico deverá ser utilizado como uma ferramenta alternativa para o ensino em ambiente virtual, em sala de aula e à distância, no contexto de uma atividade pedagógica de um Minicurso (Hanseníase – tá ligado?), promovido como parte das atividades do Programa Saúde na Escola.

A Base teórica Metodológica para o desenvolvimento do Minicurso será a Teoria do Aprendizado – Construtivismo. A estratégia didático-pedagógica será a Problematização, que emerge do Método Paulo Freire, seguida da discussão crítica, construtiva e reflexiva dos adolescentes, como ferramenta para motivar e apoiar a apresentação da temática da Hanseníase.

O lúdico será a base de referência como Metodologia de Ensino, haja vista que não só favorece a aprendizagem como possibilita que sejam desenvolvidas a criatividade e a autonomia. A utilização de metodologia lúdica favorecerá a apresentação de conteúdos de forma não linear, haja vista a exigência dos adolescentes, na atualidade, que acessam cada vez com mais facilidade sistemas tecnológicos, como os jogos virtuais.

O lúdico tem sua origem na palavra latina ‘*ludus*’ que quer dizer ‘jogo’ e será utilizado como metodologia para favorecer a promoção de aprendizagem significativa pois é sabido que o lúdico estimula a curiosidade, bem como aguça a concentração e a atenção, além de auxiliar no desenvolvimento cognitivo, superando a aprendizagem mecânica/memorística.

A ferramenta (Jogo Click-HANSEN) poderá ser utilizada como instrumento de apoio ao professor no desenvolvimento do tema em sala de aula, e também nos serviços de saúde como motivador e facilitador de atividades de Educação Popular ligadas ao programa Saúde da Escola. Este recurso é interessante porque além de reforçar a informação ensinada pelo professor, relacionada à Hanseníase, pode agregar informações e curiosidades sobre saúde e meio ambiente.

Nesse sentido, o professor através do curso e do jogo educativo deverá oferecer cenários de aprendizagem, para o desenvolvimento de um indivíduo crítico, consciente e livre e, os professores, poderão proporcionar cenários de pesquisas, com os problemas do dia-a-dia de seus alunos, da sociedade e do país, relacionados à exposição à infecção pelo Bacilo de Hansen.

Papel do professor no cenário:

O professor /moderador/monitor/animador de círculos de cultura deverá guiar o aluno,

motivando-o e incutindo o sentido da reflexão e investigação sobre a temática do jogo, facilitando e orientando na utilização da ferramenta tecnológica, bem como no suporte aos alunos para acessar e pesquisar novos materiais e recursos de informação.

O professor também deverá valorizar e estimular o trabalho colaborativo durante o jogo, por meio de discussões e resoluções de problemas que são propostos no jogo eletrônico.

Ao longo de todas as atividades, o professor deverá acompanhar e supervisionar os alunos dando *feedback* para estimular a aplicabilidade dos conhecimentos adquiridos no cotidiano dos alunos, na sua família, na comunidade, através da proposição de atividades que valorizem o protagonismo juvenil.

Forma de participação do aluno:

Os alunos participarão de atividades em laboratórios de informática das Escolas, para acesso aos computadores. Depois de cada atividade, as discussões e atividades propostas poderão ser realizadas em sala de aula convencional, no pátio das escolas, na comunidade e centros comunitários.

Avaliação:

O maior objetivo das atividades de avaliação é fazer com que os adolescentes percebam os erros e aprendam a partir dele.

A avaliação qualitativa deverá emergir das atividades adicionais que serão propostas e executadas ao longo do curso – fórum e wiki, e também na culminância da discussão da temática da Hanseníase, ao final do curso, a partir da percepção dos alunos e professores quanto a qualidade, empenho, participação, criatividade relacionada ao trabalho desenvolvido.

Vantagens na utilização do software:

- Promover motivação para problematização e discussão diferenciada entre professor/animador e alunos;
- Favorecer a discussão de tema complexo de forma lúdica e que vai ao encontro das necessidades de cada aluno, de seu grupo e de sua comunidade;
- Estimular o trabalho em equipe e a colaboração entre alunos e entre professores;
- Permitir aos estudantes o acesso à enciclopédias multimídia e outros materiais de pesquisa.

Limitações da ferramenta de software:

- O maior desafio é a formação de professores ao nível da utilização pedagógica da ferramenta e a tecnologia envolvida. Não se trata de deixar o aluno trabalhando em frente ao computador mas aproveitar os desafios que a tecnologia permite e incrementar discussões, ampliar possibilidades de criação de estratégias de conhecimento;

- Uma limitação importante refere-se à disponibilidade de computadores por número de alunos. Cada grupo de no máximo três alunos deve trabalhar em um computador, portanto, o número de computadores disponíveis poderá ser um obstáculo ao uso adequado do jogo eletrônico;

- O jogo permite hiperlinks e para tanto deverá contar com acesso a rede de internet de alta velocidade, isto poderá constituir uma dificuldade na maioria dos espaços escolares da rede pública estadual.

Sugestões de outras ferramentas similares:

- Proposta de criação de ambiente virtual e fóruns para acompanhamento das atividades de grupo e discussões sobre temas transversais relacionados a Hanseníase, com alunos do projeto, com professores da escola e com sujeitos de outras instituições.

Referências:

ZEM-MASCARENHAS, S. H.; CASSIANI, S. H. D. B. Desenvolvimento e avaliação de um software educacional para o ensino de enfermagem pediátrica. **Revista Latino-Americana de Enfermagem**, v. 9, n. 6, 2001.

CAETANO L.M.D. Tecnologia e Educação: quais os desafios? **Educação- Santa Maria**, v.40, n.2, p. 295-310, 2015.

CRUZ, G.C.A **contribuição do lúdico na aprendizagem significativa em História**. Disponível em:

http://www.snh2013.anpuh.org/resources/anais/27/1371346312_ARQUIVO_artigoanpuh_1_.pdf.

Acesso em 30 de julho de 2015.

SILVEIRA, C.L.S. **Ação educativa intersetorial para construção de atitude cidadã da criança no acionamento dos serviços de urgência**. Tese (doutorado) – Universidade Federal de Pernambuco, CCS. Programa de Pós-Graduação em Saúde da Criança e do Adolescente, 2013.