

## Ensinando Enfermagem de Família em Contexto Hospitalar Recorrendo a um Instrumento Lúdico

Carla Sílvia Fernandes<sup>1</sup>; Maria Manuela Martins<sup>2</sup>; Bárbara Gomes<sup>3</sup>

### Resumo

Este trabalho consiste no relato de uma experiência na utilização de um jogo para refletir na Família como Foco dos Cuidados de Enfermagem em Meio Hospitalar. Cientes da importância da inclusão da família no contexto de cuidados, foi planeado um programa educativo num grupo de duzentos enfermeiros de um hospital, com a inclusão de um jogo. Esta estratégia fundamenta-se na crença da existência de uma relação entre o jogo e a aprendizagem. O jogo causa prazer, interação no grupo e desafia, permitindo a aprendizagem através da própria descoberta e provocando curiosidade e pesquisa. O jogo intitulado Family Nursing Game tem como finalidade o ensino sobre Enfermagem de Família, divulgando a implementação do Modelo de Calgary de Avaliação e Intervenção em Família (MCAIF).

**Palavras-chave:** Família, jogo, enfermagem, Hospital

### Abstract

This paper reports an experiment in using a game to reflect on the Family as a Focus of Nursing in Hospital Environment. Realizing the importance of including the family in the context of care, an educational program was planned in a group of two hundred nurses of a hospital, with the inclusion of a game. This strategy is based on the belief of the existence of a relationship between play and learning. The game is pleasurable, promotes group interaction and challenges, enabling learning through self-discovery and provoking curiosity and research. The game entitled Family Nursing game aims to teach about Family Nursing, promoting the implementation of Model Calgary Family Assessment and Intervention (MCAIF).

**Keywords:** Family, playing, nursing, hospital

<sup>1</sup> Centro Hospitalar Póvoa do Varzim - Vila do Conde. Enfermeira Coordenadora da Equipa de Gestão de Altas. Doutoranda em Ciências de Enfermagem no ICBAS - Instituto Ciências Biomédicas Abel Salazar (carlasilviaf@gmail.com).

<sup>2</sup> Escola Superior de Enfermagem do Porto. Professora coordenadora, Vice-Presidente. Doutora em Ciências de Enfermagem.

<sup>3</sup> Escola Superior de Enfermagem do Porto. Professora coordenadora. Doutora em Ciências de Enfermagem pela Universidade do Porto.

## Introdução

Todos nós aprendemos sobre família ao fazermos parte de uma. Daí que, alguns de nós tenham tendência para se verem como peritos em família com base neste limitado ponto de vista egocêntrico (Hanson, 2005). Partindo desta perspectiva seria desnecessário pensarmos ou questionarmo-nos sobre a importância da formação dos enfermeiros sobre família, dado que, *“todos e cada um de nós têm uma família... ou mais do que uma, mesmo que não a conheça.”* (Relvas, 2006,p.10). Mas será a família do Enfermeiro João, igual à da Enfermeira Maria?

É inegável que não, a inclusão da família como foco dos Cuidados de Enfermagem, requer a compreensão da sua complexidade, tendo em consideração as suas características únicas e necessidades como um todo, *“É preciso que as enfermeiras encontrem uma definição de família que ultrapasse as fronteiras tradicionais.”* (Wright e Leahey, 2009).

Este tema assume características ainda mais complexas quando observadas em contexto hospitalar.

O hospital é um estabelecimento de saúde, de diferentes níveis de diferenciação, constituído por meios tecnológicos e humanos, cujo objectivo nuclear é a prestação de cuidados durante 24 horas. Devendo ter a capacidade de organização, para se adequar às reais necessidades de saúde da população, para que os resultados da sua prestação ou desempenho correspondam a ganhos em saúde (Ministério da Saúde, 1998). No entanto algumas críticas lhes são apontadas, nomeadamente no papel de doente, *“Com efeito, o doente é isolado e distanciado relativamente ao mundo que está para lá das fronteiras do hospital”* (Serra, 2005, p.48). Este afastamento incluí a Família, que apesar da evolução, é como recurso que ela é frequentemente visada. A família, a maior parte das vezes, é encarada como um cenário por detrás do doente. Por sua vez, Wright e Leahey (2009) referem que, os profissionais de saúde, e em particular a enfermagem, não foram imunes à visão mecanicista que fragmenta os cuidados. De acordo com estas autoras, apesar de se aceitar hoje a relação entre família e doença é, ainda, também, muito evidente, o impacto limitado desta relação aplicado às intervenções de enfermagem, na qual a família é vista como contexto.

Hanson (2005) evidencia que existem alguns obstáculos para se pensar família, os quais entre outros, o facto de a maior parte dos enfermeiros ainda não ter sido exposto a conceitos de família e continuar a intervir com base num paradigma individual; a falta de modelos adequados e abrangentes para avaliar família e o facto de muitos acreditarem que o estudo da família e da enfermagem de família faz parte do senso comum. Esta panóplia de argumentos se por um lado evidência a importância da formação, por outro, dificulta o papel do formador para seduzir os profissionais sobre a formação a este nível. Cientes desta problemática as autoras ousaram utilizar uma estratégia criativa e inovadora para a motivação dos profissionais para o tema, **UM JOGO**.

### Porquê um Jogo?

Enfrentamos hoje a necessidade de manter o processo ensino/aprendizagem cativante e interessante, considerando a grande quantidade de informações necessárias pelos enfermeiros, num sistema exigente e em constante mudança dos cuidados de saúde, este desafio não é facilmente alcançado (Royce e Newton, 2007). Segundo Herrman (2008), recordámos com mais frequência as experiências de aprendizagem que consideramos mais eficazes e retemos a informação que nos foi transmitida de forma única, inovadora e divertida. As estratégias tradicionais que têm sido utilizadas no ensino de enfermagem, nomeadamente o recurso às palestras, são frequentemente descritas como monótonas (Rowell e Spielvogel, 1996). Pelo que, jogo pode ser uma estratégia de ensino eficaz para reforçar e motivar a aprendizagem. (Cesário, 1987). A sua aplicabilidade ao ensino de enfermagem têm

vindo a ser reconhecida, são alguns os estudos a este nível (Cesario, 1987; Sealover e Henderson, 2005, Royce e Newton, 2007; Skiba, 2008; Hodges, 2008; Figueiredo et al, 2010), desconhecendo-se a sua aplicabilidade ao ensino de enfermagem de família.

## Metodologia

A população definida para esta intervenção foi constituída por 200 enfermeiros de um centro Hospitalar do norte do país. Numa primeira fase de diagnóstico, foi compreendido as práticas de enfermagem à família, através da consulta da informação documentada pelos enfermeiros. Com base nos resultados da análise, foi planeado uma intervenção tendo presente a vantagem de incorporar situações lúdicas no processo de ensino-aprendizagem, incorporando o jogo de tabuleiro, Family Nursing Game. O Family Nursing Game é um jogo de tabuleiro em que o progresso é determinado pela capacidade do jogador/equipa responder às questões sobre conteúdos sobre Enfermagem de Família. Os cartões deste jogo são organizados em seis temas. Na aplicação do jogo podem ser envolvidos de 3 a 30 jogadores, distribuídos por equipas. Cada equipa recebe uma foto de um tipo de família, a qual deverá adquirir as peças correspondentes do puzzle para a completar. O jogo foi aplicado em grupos nunca superiores a 20, e jogaram cerca de 1 hora.

O estudo tem como finalidade a melhoria dos cuidados à família em contexto hospitalar. Este artigo integrado num estudo mais vasto, pretende evidenciar a utilização de um jogo como estratégia de ensino-aprendizagem, e divulgar a implementação de um jogo para o ensino de enfermagem de família.

Este estudo foi submetido à Comissão de Ética da Instituição que aprovou a pesquisa. Numa primeira fase a avaliação do projecto de intervenção baseou-se numa análise qualitativa.

Junto dos elementos que participaram no jogo, foi solicitado umas semanas após a intervenção, que numa folha em branco expusessem os seus comentários sobre a utilização do jogo como estratégia de ensino. Dos 20 participantes aleatórios a quem foi solicitada a participação voluntária apenas 12 responderam a este pedido.

## Análise & discussão dos resultados

Sobre a análise do discurso dos 12 participantes que voluntariamente emitiram um comentário qualitativo sobre esta estratégia realçou-se as seguintes categorias: o jogo como fonte de motivação, o jogo como estímulo para a interacção do grupo, o jogo como fonte de reflexão e o jogo como agente facilitador da aprendizagem

O jogo foi referido pelos participantes como fonte de **motivação**, conforme observável em alguns excertos das narrativas.

*“é uma estratégia que estimula...”E5*

*“Cativa os formandos, fazendo com que a informação seja melhor retida.”E2*

*“Foi um momento de motivação e interesse onde todos tentaram participar”E8*

Conforme nos refere Jaffe (2011) os jogos educativos são uma forma de motivar e reforçar competências, promovendo a colaboração através do formato experiencial.

Por outro lado foi também referido como estímulo para a **interacção do grupo**

*“A utilização do jogo foi muito eficaz pela interacção que proporcionou.”E6*

*“foi um momento de descontração partilha e interacção no grupo”E2*

*“Estratégia interativa, dinâmica e muito interessante”E7*

Uma das grandes vantagens da utilização do jogo é o facto de promover a interacção no grupo mesmo aos elementos mais reservados, impulsionando a participação (Deyoung,2008).

Outro dos aspetos realçados, foi o jogo como fonte de **reflexão**

*“Apela á reflexão...” E3*

*“faz-nos pensar.” E5*

*“leva-nos á reflexão dessa informação”E2*

*“através do jogo, refletimos sobre a troca de experiências.”E12*

Herrman (2008) recorrendo aos estudos de Schön (1983) relaciona a importância da reflexão para a resolução de problemas. Ele realça que os meios tradicionais de ensino e aprendizagem resultam em problemas estruturados e fixos, enquanto a realidade dos cuidados de saúde, tais fins nem sempre são tão concretos. No resultado é importante que o indivíduo importe os pensamentos, sentimentos e conclusões para outras situações. A reflexão, como uma forma de pensar e de aprender, pode ser cultivada através de estratégias criativas (Herrman, 2008).

Por último foi referido, o jogo como agente **facilitador da aprendizagem**

*“...facilitou a consolidação de conhecimento...”E6*

*“tem resultados positivos na aprendizagem e isto de forma lúdica.” E4*

*“...vão com certeza adquirir mais conhecimentos, assimilam a informação.... E não a esquecem tão facilmente”E11*

Conforme refere Carneiro (1990) o jogo tem relevância na relação entre desenvolvimento e aprendizagem porque envolve actividades mentais como percepção, representação e pensamento. Royse e Newton (2007) salientam que o jogo é uma estratégia de ensino inovadora que a pesquisa mostrou ser eficaz para melhorar os resultados da aprendizagem.

Os Jogos educativos têm sido amplamente utilizados nomeadamente na enfermagem. No entanto, segundo Blakely et al (2009) estes têm sido estudados a partir de uma perspectiva do estudante. O estudo destes autores traz uma nova visão sobre a abordagem e o comportamento dos professores sobre o uso de jogos sugerindo uma abordagem limitada á sua aplicação ao ensino. Conforme refere Carneiro (1998), são inúmeras as razões que impedem a sua utilização, mas todas elas giram em torno do preconceito. Pimentel (2004) realça a crença de que para ser sério, competente ou importante, o trabalho não pode ser divertido, excitante ou estimulante. Referindo que esta realidade não é exclusiva do mundo escolar, apesar de ser constante, isto enquadra-se na dificuldade de o adulto se abster das situações muito estruturadas, com um plano de metas cuja execução se dá de forma mais ou menos semelhante, em que são abordados os conteúdos de um modo rígido, tendo o formador a figura central do processo, transmitindo saberes aos alunos que passivamente escutam (Pimentel, 2004).

## Conclusões

Ao longo deste percurso tornou-se clara a pertinência da reflexão e formação sobre Família, planejando estratégias de ensino apropriadas de modo a ser possível a aplicabilidade deste conhecimento no contexto dos cuidados. Refletir, aprofundar e implementar conhecimentos sobre a família constituiu uma experiência enriquecedora e motivadora, pela pertinência, representatividade e exigência do tema, que nos preocupamos em implementar neste programa educativo, com enfermeiros dos diferentes contextos de trabalho de um meio hospitalar. O jogo educativo possui características úteis para o ensino.

## Referências bibliográficas

- BLAKELY, G., SKIRTON, H., COOPER, S., ALLUM, P. AND NELMES, P. - Use of educational games in the health professions: A mixed-methods study of educators' perspectives in the UK. *Nursing & Health Sciences*,(2010) 12: 27–32.
- CARNEIRO, M - *Jogando, descobrindo, aprendendo*, Tese de Doutorado em comunicação e arte, Faculdade de comunicação e Arte de São Paulo, 1990.
- CARNEIRO, M, 1998- *O Jogo: Uma sugestão de trabalho*, Publicação: Série Ideias n. 25. São Paulo: FDE,(1998), p. 91-107.
- CESSARIO, L - Utilization of board gaming for conceptual models of nursing. *Journal of Nursing Education*, vol.26 8 (1987) p.167-169.
- DEYOUNG, S - *Teaching Strategies for Nurse Educators / Edition 2*, Prentice Hall, 2008, IBSSN 0131790269.
- FIGUEIREDO; TONINI; TAVARES; ARAÚJO– Enfermagem e o jogo dramático: Reflexões de enfermeiros sobre o cuidado de enfermagem através da imagem, Portugal: *Revista Referência*, Dezembro. III(2010): 65-72 ISSN: 0874-0283.
- HANSON, S,- *Enfermagem de Cuidados de Saúde à família Teoria, Prática e Investigação*, 2ª edição Loures: Lusociência, 2005.
- HERRMAN, Judith - *Creative Teaching Strategies for the Nurse Educator* Philadelphia: FA Davis. (2008) ISBN-13: 9780803614321.
- HODGES, T - *Education of gaming in nursing education and the effects of learning and retention*, dissertação de candidatura ao grau de doutorem ciências de educação, Auburn, Alabama, 2008.
- JAFFE, L - Games Are Multidimensional in Educational Situations In M. J. Bradshaw & A. J. Lowenstein (Eds.), *Innovative Teaching Strategies in Nursing and Related Health Professions* (5rd edn). Boston: Jones and Bartlett Publishers, 2011, IBSN: 978-0-7637-6871-3.
- PIMENTEL, A - *O jogo e desenvolvimento profissional, análise de uma proposta de formação continuada de professores*, tese de Doutorado em educação apresentada à Faculdade de Educação de São Paulo, 2004.
- PORTUGAL. Ministério da Saúde. Direcção Geral da Saúde – *O hospital Português*. Lisboa: Direcção Geral da Saúde, 1998. ISBN 972-9425-60-4.
- RELVAS, A - *O Ciclo Vital da Família, Perspectiva Sistémica*, Porto: Edições Afrontamento, 2006.

ROWELL, S., SPIELVOGLE, S. - WANTED: "A Few Good Bug Detectives," a gaming technique to increase staff awareness of current infection control practices. *Journal of Continuing Education in Nursing*, vol. 27, 274-278, 1996.

ROYSE, NEWTON M.A.A, S.E.B - How gaming is used as an innovative strategy for nursing education, *Revista Nursing Education Perspectives*, vol.28, 8 (2007) p.263-267.

SEALOVER, P; HENDERSON - Scoring rewards in nursing education with games. *Nurse Educator*, vol.30, p.247-250, 2005.

SERRA, M. N – *Aprender a ser Doente: processos de aprendizagem de doentes em internamento hospitalar*. Loures: Lusociência, 2005. ISBN 972-8383-93-2.

SKIBA, D.J. - Games for health. *Nursing Education Perspectives*. Jul/Aug 29 (2008), p.250.

WRIGHT, L.; LEAHEY, M. - *Enfermeiras e famílias*, São Paulo: Editora Roca, 2009.