

Construção e implementação de um jogo educativo para puérperas

Murilo Rossi Matos¹
Ana Paula Xavier Ravelli
Rafaeli Scorupski
Suellen Vienscoski Skupien
Tatiane Veronica de Camargo

Resumo: O pós parto é um momento singular vivido pela mulher e sua família, pois caracteriza-se em uma adaptação pela chegada de um novo membro. Assim nota-se a importância do entendimento ainda na internação puerperal, e neste estudo propõe-se educar por meio de um jogo educativo. Objetivou construir e implementar o jogo educativo sobre pós-parto e aleitamento materno para as puérperas atendidas pelo projeto Consulta de Enfermagem no Pré-Natal e Pós-Parto. Estudo descritivo e de abordagem Quantitativa e Social, no formato de jogo da memória aplicado a 10 puérperas, 12 acadêmicos de Enfermagem e 8 especialistas, com a coleta de dados sendo realizada por meio de questionários adaptados do modelo de Pasquali e avaliados pela escala de Likert. Obteve-se um resultado satisfatório em todos os grupos avaliados, sendo estes acima de 50%, 80% e 75% concordando totalmente com as afirmações expostas, referente respectivamente aos grupos dos acadêmicos, puérperas e especialistas. Conclui-se que o jogo educativo da memória, atendeu os objetivos almejados, acarretando um ambiente facilitador para a transmissão do conhecimento através de um método mais atrativo e participativo para o público alvo do projeto.

Palavras-chave: enfermagem; período pós-parto; aprendizagem; educação em saúde.

Abstract: The postpartum is a unique moment lived by the woman and her family, as it is characterized by an adaptation by the arrival of a new member. Thus, we note the importance of understanding still in puerperal hospitalization, and in this study it is proposed to educate through an educational game. It aimed to build and implement the educational game about postpartum and breastfeeding for the puerperas attended by the Nursing Consultation in Prenatal and Postpartum. A descriptive and quantitative and social study, in the memory game format applied to 10 puerperal women, 12 nursing students and 8 specialists, with the data collection being performed through questionnaires adapted from the Pasquali model and evaluated by the Likert scale. A satisfactory result was obtained in all the groups evaluated, being above 50%, 80% and 75% agreeing completely with the statements exposed, referring respectively to the groups of scholars, puerperas and specialists. It is concluded that the educational game of memory met the desired objectives, creating a facilitating environment for the transmission of knowledge through a more attractive and participatory method for the target public of the project.

Keywords: nursing; postpartum period; learning; Health education.

¹ Universidade Estadual de Ponta Grossa

INTRODUÇÃO

O ciclo gravídico puerperal se constitui em um momento único na vida da mulher, desencadeando uma série de emoções, incertezas, receios e medos. É de fundamental importância o papel da enfermagem em relação a orientação, cuidado e acolhimento destas mulheres, fazendo com que as mesmas fiquem empoderadas em relação ao seu papel durante o período puerperal.

Destaca-se no presente estudo o período puerperal, conhecido também como pós-parto, o qual possui uma duração aproximada de três meses, sendo didaticamente dividido em: imediato [1º ao 10º dia], tardio [11º ao 42º dia], e remoto [a partir do 43º dia] (BRASIL, 2001).

A mulher neste período vivencia uma série de adaptações físicas e emocionais onde se depara com o confronto entre as expectativas construídas durante a gestação e a realidade trazida pela chegada do bebê (SOUZA; SOUZA; RODRIGUES, 2013). Associado as adaptações anteriormente citadas, este período é repleto de crenças e mitos populares, os quais contribuem para as inseguranças e nervosismos das puérperas e de seus familiares.

É importante enfatizar que o nascimento de um filho é uma experiência familiar. Assim, para se oferecer uma atenção de qualidade no puerpério, se faz necessário pensar, não apenas em termos da mulher puérpera, mas sim, da família como um todo, incluindo em tal perspectiva as várias formas de organização familiar (BRASIL, 2012).

Desta forma, a mulher vivenciando o período pós-parto, necessita adaptar-se física e emocionalmente às alterações do período, no qual cabe ao enfermeiro compreender estas adaptações e realizar a avaliação com eficiência, para a tomada de decisões baseadas em aspectos técnico-científicos e humanísticos, facilitando o enfrentamento e adaptação ao papel materno (CATAFESTA *et al*, 2009). Assim, com auxílio da educação em saúde, esclarecer a mãe visando a qualidade de vida do binômio mãe e filho, de forma que ambos possam obter um desenvolvimento em conjunto, referente ao período puerperal e também frente aos cuidados com o recém-nascido.

Cabe salientar que a educação em saúde apresenta-se como uma ferramenta instigadora do cuidado integral que propicia a autonomia da mulher e sua família, uma vez que permite uma aproximação do conhecimento cientificamente produzido no campo da

saúde com a vida cotidiana das pessoas, oferecendo subsídios para adoção de novos hábitos e condutas em saúde (MARCACINE; ORATI; ABRÃO, 2012), facilitando o cuidado e o aprendizado fornecido para as puérperas e familiares.

Neste contexto, a norteadora deste estudo é a educação em saúde, o qual irá se apropriar de Merhy (2016), de acordo com a sua definição de tecnologias leves. O atendimento como tecnologia leve é uma forma de gerenciamento do trabalho nas relações, que tem como ações: a promoção da saúde, a prevenção das doenças, a recuperação da saúde e a humanização do atendimento, não trabalhando apenas com questões que envolvem adoecimento e seus agravos, estimulando assim a participação dos indivíduos em decisões de saúde, com vistas a refletir e modificar o estilo de vida, fomentando assim, a autonomia e o protagonismo dos sujeitos envolvidos em tal prática (SILVA *et al*, 2017), facilitando seu entendimento sobre o período puerperal assim como aos cuidados com o recém-nascido.

Assim, buscando realizar a educação em saúde de maneira atrativa e facilitadora, este estudo propõe construir um material didático inovador, o jogo educativo, para ser utilizado como estratégia de aprendizado em educação em saúde no período puerperal. Como hipótese, o jogo educativo pode facilitar o processo de ensino-aprendizagem no decorrer da internação de mulheres no pós-parto, a partir da educação em saúde.

O jogo, em seu aspecto lúdico pedagógico, estimula o indivíduo a desenvolver sua capacidade de raciocínio, reflexão, análise, compreensão, levantar hipóteses, testá-las e avaliá-las com autonomia e cooperação (MOREIRA *et al*, 2014). Além disso, o jogo favorece a memorização da informação pelo estímulo ao entusiasmo do aprendiz e por seu maior envolvimento, podendo ser usado nos diversos momentos do processo de ensino e aprendizagem dos indivíduos envolvidos (GURGEL *et al*, 2017).

Portanto, o objetivo deste estudo é construir e implementar um jogo educativo sobre pós-parto e aleitamento materno para as puérperas atendidas pelo projeto Consulta de Enfermagem no Pré-natal e Pós-parto (CEPP) em uma maternidade escola nos Campos Gerais.

Materiais e métodos

Estudo descritivo e de abordagem Quantitativa e Social, com caráter dialético, uma vez que é uma atividade que busca soluções para problemas do cotidiano, descobrindo

conhecimento novo, compreensão e, se possível, a intervenção na realidade (MOREIRA *et al.*, 2014).

A coleta ocorreu com 10 puérperas atendidas pelo projeto CEPP, bem como, 12 acadêmicos do curso de Bacharelado em Enfermagem da 4^a e 5^a séries da Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG) e 8 especialistas na área da saúde da mulher/obstetrícia, nos meses de março e abril de 2018, em uma maternidade escola na região dos Campos Gerais.

O estudo teve como critérios de inclusão, mulheres que estiveram vivenciando o período pós-parto, internadas na maternidade escola, onde aconteceu a coleta de dados, bem como, os acadêmicos do curso de Bacharelado em Enfermagem que estão cursando a 4^a e 5^a séries em 2018, bem como os especialistas da área saúde da mulher/obstetrícia. Todavia, os critérios de exclusão foram as demais mulheres internadas, os demais acadêmicos do curso de Bacharelado em Enfermagem e os especialistas das outras áreas do conhecimento.

O jogo educativo foi elaborado no formato de jogo da memória, construído da seguinte maneira: primeiramente foi selecionado os temas com maior número de dúvidas constatado pelo projeto Consulta de Enfermagem no Pré-Natal e Pós-Parto, em seguida, foi selecionado imagens referente aos temas obtidos. Cada tema foi confeccionado em forma de carta, onde cada carta continha o seu referido assunto, acompanhado pela imagem ilustrativa e descrição do mesmo em uma face e, na outra face, o logo do projeto citado. Após, as cartas foram impressas em folha de papel, cada uma com a dimensão de 12cm de comprimento por 9cm de largura e, em seguida, plastificadas. No total o jogo é composto por 10 pares de cartas referentes ao período puerperal, sendo os seguintes temas: cólica, lóquios, banho, dieta, esforço físico, umbigo do bebê, pega correta, tratamento de fissuras mamilares, aleitamento materno e aleitamento exclusivo. A construção do material teve embasamento perante as normas do Ministério da Saúde (BRASIL, 2015).

O processo do jogo se deu da seguinte forma: as participantes jogaram em duplas, no qual as cartas foram posicionadas de forma aleatória com as imagens e descrições dos temas virados para baixo. A medida que cada participante escolhia a 1^a carta, havia a leitura, juntamente com a interpretação da imagem e a explicação do tema abordado. Em seguida, o mesmo participante escolhia uma 2^a carta, se esta fosse igual a 1^a era então questionado ao mesmo se ele havia compreendido a informação predisposta e sanado todas as suas dúvidas

referentes ao tema. Se a 2^a carta fosse diferente da 1^a, era dado continuidade ao jogo, com a explicação fornecida a cada nova carta selecionada pelo participante até o final dos 10 temas.

Neste contexto, vale ressaltar que os acadêmicos participantes já haviam tido a disciplina de Saúde da Mulher, no qual, o conteúdo de Pós-parto e Aleitamento Materno já havia sido trabalhado e discutido cientificamente em sala de aula. Assim, esses alunos tinham o conhecimento prévio para subsidiar as dúvidas das mulheres no pós-parto no decorrer da aplicação do jogo educativo.

Cabe destacar que o referido projeto CEPP desenvolve a educação em saúde no pré-natal e no puerpério, referente à amamentação, cuidados com a involução uterina, com os lóquios, cuidados com o bebê, com a dieta materna, entre outros. A consulta de enfermagem no pré-natal e pós-parto, conta com a participação de acadêmicos do curso de Bacharelado em Enfermagem da 4^º e 5^a séries, os quais realizam educação em saúde, esclarecendo as dúvidas maternas numa linguagem clara e acessível.

A coleta dos dados teve três questionários (Apêndices B, C e D) estruturados visando a avaliação do jogo educativo, os quais tiveram adaptação dos critérios estabelecidos no modelo de Pasquali, que descreve a teoria da elaboração de instrumento de medida de fenômenos subjetivos. Tendo em vista que a tecnologia leve a ser implementada é de cunho educativo e não psicométrico, foi realizada uma adaptação da teoria de Pasquali usando apenas os procedimentos teóricos (PASQUALI, 1997; MOREIRA *et al*, 2014).

A estrutura dos questionários (Apêndices B, C e D) se apropriou da escala de Likert para fins de análise, pois é a escala mais usada em pesquisas de opinião. O formato da escala seguirá os itens: Concordo Totalmente; Concordo Parcialmente; Discordo (JÚNIOR; COSTA, 2014).

A análise dos dados aconteceu mediante estatística descritiva, a partir de frequência simples tendo como base a escala de Likert, média alvo $\geq 50\%$ de acertos. Todos os sujeitos da amostra foram convidados e assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (Apêndice A), de acordo com a resolução 466 de 2012. Parecer Consustanciado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da UEPG, parecer 1.055.927 de 08 de maio de 2015.

Resultados e discussão

A promoção da saúde é um importante edificante na atividade profissional do enfermeiro, estimulando a adoção de estratégias de auto cuidado, aqui destacando o período pós parto, promovendo a autonomia materna e consequentemente a qualidade de vida familiar (LIMA et al, 2018).

Após a implementação com as puérperas, acadêmicos e especialistas obteve-se os seguintes dados que estão dispostos nas tabelas a seguir. Na tabela 1 estão descritos os critérios de Pasquali que foram avaliados através das afirmações referentes ao jogo educativo, por meio da avaliação da escala de Likert com os acadêmicos do curso Bacharelado em Enfermagem. Os critérios avaliados consistem dos objetivos do jogo, do acesso a informação, na clareza do conteúdo, da estrutura e apresentação das cartas, da relevância e eficácia aos discentes e interatividade. Obteve-se um resultado satisfatório em todos os critérios analisados, exceto na afirmação referente aos recursos necessários para a sua utilização, com apenas 50% (n=6) dos entrevistados que concordaram totalmente com a afirmação e, na afirmação referente ao estímulo de mudança de comportamento, onde apenas 50% (n=6) dos acadêmicos concordaram totalmente com a afirmação.

Tabela 1 - Instrumento de validação tecnologia educativa segundo critérios de Pasquali (1997) conforme procedimentos teóricos – acadêmicos.

Critérios	Questões	CT		CP		D	
		N	%	N	%	N	%
Objetivos	1. Relaciona o conteúdo abordado no seu dia dia.	10	83.33	2	16.66	0	0
	2. Esclarece as dúvidas sobre o conteúdo abordado.	11	91.66	1	8.33	0	0
	3. Estimula aprendizagem sobre o conteúdo abordado.	9	75	3	25	0	0
	4. Estimula aprendizagem de novos conceitos ou fatos.	9	75	2	16.66	1	8,33
Acesso	5. Permite-lhe buscar informações sem dificuldades.	11	91.66	1	8.33	0	0
	6. Disponibiliza recursos adequados e necessários para sua utilização.	6	50	5	41.66	1	8,33
Clareza	7. Apresenta informações necessárias para melhor compreensão do conteúdo.	11	91.66	1	8.33	0	0
	8. O conteúdo da informação está adequado.	11	91.66	1	8.33	0	0
	9. Apresenta informações de modo simples.	12	100	0	0	0	0

Estrutura e apresentação	10. Apresenta conteúdo de forma organizada.	7	58.33	4	33.33	0	0
	11. Possui estratégia de apresentação atrativa.	9	75	3	25	0	0
Relevância e eficácia	12. Permite-lhe refletir sobre o conteúdo apresentado.	12	100	0	0	0	0
	13. Desperta seu interesse para utilizá-lo	12	100	0	0	0	0
	14. Estimula mudança de comportamento em você.	6	50	6	50	0	0
	15. Reproduz o conteúdo abordado em diferentes contextos.	8	66.66	4	33.33	0	0
Interatividade	16. Oferece interação, envolvimento ativo no processo educativo.	12	100	0	0	0	0
	17. Fornece autonomia ao usuário em relação à sua operação.	11	91.66	1	8.33	0	0

Fonte: Dados do pesquisador mediante banco de dados do projeto CEPP. Legenda: CP: Concordo Parcialmente, CT: Concordo Totalmente e D: Discordo.

Na avaliação com as puérperas (tabela 2) foram avaliados os seguintes critérios de Pasquali: os objetivos, a clareza, estrutura e apresentação e interatividade do jogo educativo. Nesta tabela todas as afirmações obtiveram um resultado igual ou acima de 80% (n=8) de puérperas que concordaram totalmente com as informações contidas, mostrando dessa forma que o jogo é um bom instrumento para promover o aprendizado através da educação em saúde das mesmas. Vale enfatizar segundo D'Avila, Puggina e Fernandes (2018) que os jogos educativos tem-se consolidado como um instrumento facilitador na orientação em saúde.

Tabela 2 - Instrumento de validação tecnologia educativa segundo critérios de Pasquali (1997) conforme procedimentos teóricos – puérperas.

Critérios	Questões	CT		CP		D	
		N	%	N	%	N	%
Objetivos	1.Relaciona o conteúdo abordado no seu dia dia.	10	100	0	0	0	0
	2. Esclarece as dúvidas sobre o conteúdo abordado.	8	80	2	20	0	0
	3. Estimula aprendizagem sobre o conteúdo abordado.	8	80	2	20	0	0
Clareza	4. Apresenta informações necessárias para compreensão do tema pós-parto e aleitamento.	10	100	0	0	0	0
	5. As ilustrações contidas no jogo educativo são de fácil entendimento e	9	90	1	10	0	0

	possuem uma boa coloração.							
	6. Apresenta informações de modo simples.	9	90	1	10	0	0	∞
Estrutura e apresentação	7. Apresenta conteúdo de forma organizada.	9	90	1	10	0	0	
	8. Possui estratégia de apresentação atrativa.	8	80	2	20	0	0	
Interatividade	9. Oferece interação, envolvimento ativo no processo educativo.	9	90	1	10	0	0	
	10. Fornece autonomia ao usuário em relação à sua operação.	8	80	2	20	0	0	

Fonte: Dados do pesquisador mediante banco de dados do projeto CEPP. Legenda: CP: Concordo Parcialmente, CT: Concordo Totalmente e D: Discordo.

Por último, obteve-se os dados referentes a pesquisa com os especialistas, descritos na tabela 3, de forma a avaliar o material educativo com uma visão mais técnica do conteúdo abordado. Os critérios utilizados nesta avaliação foram os seguintes: Interatividade, objetivos, relevância e eficácia e clareza. Apenas um item nesta tabela obteve o resultado de 75% (n=6) que concordaram totalmente com a informação contida, referente a mudança de comportamento. Os demais, todos tiveram um resultado igual ou acima de 87.5% (n=7) evidenciando que o conteúdo abordado no jogo, abrange os principais tópicos exigidos para um bom entendimento e, consequentemente, uma melhor interação entre o profissional de saúde com as puérperas, fazendo com o aprendizado e a adesão aos métodos demonstrados, proporcionem uma melhor relação entre o binômio mãe e filho. Destaca-se ainda, D'Avila, Puggina e Fernandes (2018) que os jogos educativos consistem em um processo interativo no qual há a aquisição de conhecimento, troca de experiências e informações que possibilitam vivenciar o processo de pós parto de forma salutar.

Tabela 3 - Instrumento de validação tecnologia educativa segundo critérios de Pasquali (2010) conforme procedimentos teóricos – especialistas.

Critérios	Questões	CT		CP		D	
		N	%	N	%	N	%
Interatividade	1.O conteúdo está adequado.	8	100	0	0	0	0
	2. Oferece interação e envolvimento no processo educativo.	8	100	0	0	0	0
	3. Possibilita entendimento do conteúdo.	7	87,5	1	12,5	0	0
	4. Fornece autonomia ao usuário em relação à sua operação.	7	87,5	1	12,5	0	0

Objetivos	5. Estimula aprendizagem sobre conteúdo abordado.	8	100	0	0	0	0
	6. Estimula aprendizagem de novos conceitos.	7	87.5	1	12.5	0	0
	7. Permite buscar informações sem dificuldades.	7	87.5	1	12.5	0	0
	8. Possui estratégia de apresentação atrativa.	8	100	0	0	0	0
Relevância e Eficácia	9. Disponibiliza fácil utilização.	8	100	0	0	0	0
	10. Desperta interesse para utilizá-lo.	8	100	0	0	0	0
	11. Estimula mudança de comportamento.	6	75	2	25	0	0
	12. Reproduz o conteúdo abordado em diferentes contextos.	8	100	0	0	0	0
Clareza	13. Apresenta informações de modo simples.	8	100	0	0	0	0
	14. Permite refletir sobre o conteúdo apresentado.	8	100	0	0	0	0

Fonte: Dados do pesquisador mediante banco de dados do projeto CEPP. Legenda: CP: Concordo Parcialmente, CT: Concordo Totalmente, D: Discordo.

Após análise dos dados obtidos através da aplicação do jogo educativo com os 12 acadêmicos da 4^a e 5^a séries do curso de Bacharelado em Enfermagem, foi possível constatar de uma forma geral que o novo modelo de educação em saúde implementado no Projeto Consulta de Enfermagem e Pós Parto, a partir do jogo educativo, obteve uma boa avaliação referente as 17 afirmações analisadas pelo modelo de Pasquili através da escala de Likert. Analisando de uma maneira mais crítica foi possível elencar alguns itens dentre os avaliados que chamaram atenção, tanto de forma positiva, quanto negativa.

Em relação ao critério referente a clareza, foi possível observar que 100% dos entrevistados concordaram totalmente com a afirmação referente a apresentação do conteúdo de modo simples. Este resultado é de extrema relevância, pois o jogo educativo proporciona a memorização da informação pelo estímulo ao entusiasmo do aprendiz, assim como por seu maior envolvimento por parte dos integrantes, podendo ser usado nos diversos momentos do processo de ensino e aprendizagem (GURGEL *et al*, 2017).

Outra informação que merece destaque foi em relação ao critério interatividade, onde 100% dos acadêmicos concordaram totalmente com a afirmação: interação e envolvimento ativo no processo educativo. Isso demonstra que através do jogo, a educação em saúde é o

instrumento-chave dessa proposta, convertendo a passividade dos sujeitos em uma posição ativa e crítica, diante da completude do saber científico (SALCI *et al*, 2013).

Por outro lado, a afirmação referente a disponibilidade de recursos adequados e necessários para a utilização do jogo, presente no critério acesso, obteve uma taxa de 50% que concordaram totalmente e 8,33% que discordam com a afirmação. Este dado faz surgir o seguinte questionamento: o problema está na didática do jogo ou no acadêmico que o aplica?

Sabe-se que o enfermeiro, como educador no processo de promoção da saúde, tem a responsabilidade de planejar a ação educativa a fim de que esta se torne eficaz no processo de mudança dos indivíduos e da comunidade (MARIANO *et al*, 2013). Portanto, para que a utilização do jogo educativo seja viável e eficaz, é necessário que o acadêmico possua domínio em relação, não só ao conteúdo abordado, assim como uma facilidade de transmitir o conhecimento aos demais, através de uma linguagem simples e objetiva.

Por último, a afirmação referente ao estímulo de mudança de comportamento ao acadêmico, presente no critério de relevância e eficácia, obteve 50% dos acadêmicos concordando totalmente com a afirmação. Este resultado demonstra uma relação direta com a cultura brasileira, a qual possui uma tendência de ser passiva, acrítica, com dificuldade de aceitar o novo e, muitas vezes, não compreendendo que a mudança de comportamento, pode sim, ocorrer de maneira lenta nos mais diversos ambientes (SANTILI; TONHOM; MARIN, 2016).

Em relação a segunda tabela, a qual contém os dados referentes a avaliação com 10 puérperas internadas, obteve-se um resultado relevante na pesquisa. Além do fato de ser o principal público-alvo deste trabalho, os resultados dos itens avaliados foram todos acima de 80% que concordaram totalmente com os critérios. Entre eles, dois obtiveram 100%, uma afirmação referente ao critério Objetivos e outra referente ao critério de Clareza das informações fornecidas pelo jogo.

Estes dados corroboram com o trabalho realizado por Moreira (2014), o qual apresentou resultados semelhantes. Na pesquisa realizada por ele, 96,6% dos participantes concordaram que a afirmação referente a capacidade do material em causar algum impacto, motivação ou interesse, assim como ao grau de significação do material educativo apresentado, foi totalmente adequada e adequada para os objetivos do aprendizado através do jogo educativo.

Isso reflete diretamente no conhecimento adquirido pela puérpera, já que a aprendizagem contempla os aspectos plurais da formação humana, como a participação ativa, interação, capacidade de auto reflexão e conquista (PIRES *et al*, 2013), sendo estes pontos alcançados por meio do jogo educativo. Portanto, o jogo, sendo uma atividade voluntária e prazerosa, proporciona a memorização da informação pelo estímulo ao entusiasmo do aprendiz e por seu maior envolvimento, favorecendo o diálogo e o desenvolvimento de sua autonomia em meios desafiadores e reflexivos (GURGEL *et al*, 2017).

Por fim, no último grupo composto pelos enfermeiros especialistas, das 14 afirmações expostas, 9 delas evidenciaram 100% de concordância total (CT) pelos profissionais, sendo que as demais, alcançaram ≥75% de CT. Esta avaliação positiva do jogo, deve-se ao fato de que a atividade educativa conseguiu colocar em prática os princípios do jogo educativo, que visa a apresentação de situações cotidianas com um caráter de divertimento, oferecendo aos usuários uma intensa interatividade cativando assim, o interesse em relação a temas, muitas vezes difíceis de serem apresentados por outras abordagens, obtendo uma atividade educacional prazerosa, divertida e objetiva ao aprendiz (PEREIRA, 2015).

Vale ressaltar que, ao comparar os resultados obtidos entre os enfermeiros (Tabela 3) e os acadêmicos (Tabela 1), no critério Relevância/Eficácia com a afirmação: o estímulo de mudança de comportamento que o material educativo proporciona, obteve-se uma taxa de 75% e 50% respectivamente de CT. Sobre esse resultado, cabe ressaltar novamente a citação de Santili e demais autores (2016), a qual salienta que a cultura brasileira possui uma dificuldade de aceitar o novo, não compreendendo que a mudança de comportamento pode ocorrer de forma lenta e graduada.

Conclusão

Este estudo obedeceu as etapas de construção de uma inovação na educação em saúde a partir do jogo educativo da memória, com planejamento, confecção e a implementação do mesmo à comunidade, no qual o objetivo proposto foi contemplado. O mesmo proporcionou uma educação em saúde inovadora e facilitadora do aprendizado por meio de um método atrativo e participativo do público alvo do projeto CEPP, conseguindo obter uma melhor

atenção das puérperas, desencadeando portanto, uma série de questionamentos e respostas referente ao aleitamento materno e ao pós-parto, possibilitando desta forma uma melhor integração entre a comunidade e a academia/extensão.

É importante destacar a relevância da utilização do lúdico como fonte de ensino-aprendizagem, pois acarretou um ambiente facilitador para a transmissão do conhecimento, proporcionando tanto ao profissional responsável pela educação em saúde, quanto para a mulher que está no período pós-parto, uma adesão satisfatória dos conhecimentos transmitidos, possibilitando assim, sua aplicação prática na rotina social e familiar das puérperas.

Desta forma, novos estudos precisam ser realizados frente ao processo de ensino-aprendizado, com a utilização de tecnologias e ferramentas atrativas, lúdicas e que possibilitem autonomia da comunidade, aqui destacando as mulheres no Pós-parto.

Agradecimentos

Primeiramente agradeço a Deus, por ter me dado forças nos momentos mais difíceis e prazerosos desta caminhada.

Agradeço aos meus pais, simplesmente por representarem tudo em minha vida, por todo amor, carinho, dedicação, apoio e confiança imposta a mim.

A minha namorada, por seu amor, companheirismo, sabedoria e por tornar os meus dias mais felizes.

A minha orientadora, por sua paciência e dedicação, tornando possível a finalização deste projeto.

Aos meus amigos, pelo acolhimento e por todo o companheirismo.

As puérperas, especialistas e acadêmicos que aceitaram participar da implementação do jogo educativo.

E por fim, aos avaliadores, pelo tempo disponibilizado a leitura e avaliação do trabalho.

Referências

- AZEVEDO, A. R. *et al.* **O manejo clínico da amamentação: saberes dos enfermeiros.** Escola Anna Nery Revista de Enfermagem 19(3) Jul-Set 2015.
- BRASIL. Ministério da Saúde. Departamento de Atenção Básica. **Atenção ao pré-natal de baixo.** Cadernos de Atenção Básica nº 32. Brasília, 2012.
- BRASIL. Ministério da Saúde. **Estratégia nacional para promoção do aleitamento materno e alimentação complementar saudável no Sistema Único de Saúde - Manual de Implementação,** Brasília; 2015.
- BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Políticas de Saúde. Área Técnica de Saúde da Mulher. **Parto, aborto e puerpério: assistência humanizada à mulher.** Brasília: Ministério da Saúde, 2001.
- CATAFESTA, F. *et al.* **A amamentação na transição puerperal: o desenvolvimento pelo método de pesquisa-cuidado.** Esc Anna Nery Rev Enferm 2009 jul-set; 13 (3): 609-16.
- D'AVILA, CG; PUGGINA, AC; FERNANDES, RAQ. **Construção e validação de jogo educativo para gestantes.** Escola Anna Nery v.22 e n 3 2018 p 1'8.
- GURGEL, S. S. *et al.* **Jogos educativos: recursos didáticos utilizados na monitoria de educação em saúde.** Rev Min Enferm. 2017;21:e-1016.
- JÚNIOR, S. D. D. S., & COSTA, F. J. **Mensuração e escalas de verificação: uma análise comparativa das escalas de Likert e Phrase Completion.** PMKT–Revista Brasileira de Pesquisas de Marketing, Opinião e Mídia, 15, 1-16; 2014.
- LIMA, MM de, MACHADO, ML; COSTA, R; CANEVER, B; PINA JC; ALVES, IFBO. **Contribuição da extensão em um grupo de gestantes e casais grávidos para a formação do enfermeiro.** Escola Anna Nery v22 n 4 2018 p 1'8.
- MARCACINE K. O.; ORATI, P. L.; ABRÃO, A. C. F. V. **Educação em saúde: repercussões no crescimento e desenvolvimento neuropsicomotor do recém-nascido.** Rev Bras Enferm, Brasilia 2012 jan-fev; 65(1): 141-7.
- MARIANO, M. R. *et al.* **Jogo educativo na promoção da saúde de adolescentes: revisão integrativa.** Rev. Eletr. Enf. [Internet]. 2013 jan/mar;15(1):265-73. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5216/ree.v15i1.17814>. Acesso em: 10 nov 2017.
- MERHY, E. E., & FEUERWERKER, L. C. **Novo olhar sobre as tecnologias de saúde: uma necessidade contemporânea.** Avaliação compartilhada do cuidado em saúde, pág. 59; 2016.
- MOREIRA, A. P. A. *et al.* **Jogo educativo de administração de medicamentos: um estudo de validação.** Rev Bras Enferm. 2014 jul-ago;67(4):528-34.

PASQUALI, L. **Psicometria: teoria e aplicações.** Brasilia (DF): UnB; 1997.

PEREIRA, C. **Jogos educativos na saúde: avaliação da aplicação dos jogos “perfil parasitológico” e “perfil microbiano”.** Rev.Saúde.Com 2015; 11(1): 2-9.

PIRES, M. R. G. M.; GUILHEM, D.; GOTTEMS, L. B. D. **Jogo (in)dica-sus: estratégia lúdica na aprendizagem sobre o sistema único de saúde.** Texto Contexto Enferm, Florianópolis, 2013 Abr-Jun; 22(2): 379-88.

SALCI M. A, et al. **Educação em saúde e suas perspectivas teóricas: algumas reflexões.** Texto Contexto Enferm, Florianópolis, 2013 Jan-Mar; 22(1): 224-30.

SANTILI, P. G. J.; TONHOM, S. F. R.; MARIN, M. J. S. **Educação em saúde: desafios na sua implementação.** >>Investigação Qualitativa em Saúde//Investigación Cualitativa en Salud//Volume 2 >>Atas CIAIQ 2016

SILVA, A. K. C. et al. **Construção e validação de jogo educativo para adolescentes sobre amamentação.** Rev baiana enferm (2017); 31(1):e16476.

SOUZA, B. M. S.; SOUZA, S. F.; RODRIGUES, R. T. S. **O puerpério e a mulher contemporânea: uma investigação sobre a vivência e os impactos da perda da autonomia.** Rev. SBPH vol.16 no.1, Rio de Janeiro – Jan./Jun. - 2013