

Trabalho apresentado no 22º CBCENF

Título: RELATO DE EXPERIÊNCIA SOBRE O USO DA GAMIFICAÇÃO COM GRADUANDOS NA PRÁTICA EM ENFERMAGEM

Relatoria: Érika Tainá de Souza Nascimento

Autores:

Modalidade: Pôster

Área: Políticas Públicas, Educação e Gestão

Tipo: Relato de experiência

Resumo:

O uso da gamificação traz formas criativas e lúdicas que facilitam e motivam o processo de aprendizagem. No contexto da enfermagem, pode-se implementar essa alternativa nas aulas práticas e na forma avaliativa das mesmas. Seria oportuno alinhar a gamificação ao processo de ensino dos graduandos em enfermagem, no caso, com o Método Avengers. O objetivo deste trabalho é relatar a experiência de criação e implementação do Método Avengers. Esse método auxilia o ensino da prática de enfermagem e a avaliação dos estudantes. O nome faz referência à história "The Avengers", do Universo Cinematográfico da Marvel, onde os estudantes têm, assim como os heróis, que conseguir 6 joias. O Método foi criado e aplicado pela preceptora responsável (autora deste trabalho) a 96 estudantes do 5º semestre de enfermagem do Centro Universitário UDF, na prática clínica de saúde da mulher, nos rodízios de 01/04 a 26/04 e 20/05 a 16/06/2019. No início, os estudantes realizaram um teste de nivelamento de 5 questões sobre a matéria. O rendimento dos 96 alunos ficou na média de acerto de 3 questões. Cada estudante recebeu uma cartela com os espaços referentes às 6 joias e a explicação de como as conseguiriam. O Método Avengers foi adaptado para o currículo da matéria de prática clínica de saúde da mulher, então cada joia correspondia a uma competência que o estudante deveria ter para alcançar uma avaliação satisfatória na matéria. As joias correspondem à poder- técnica; tempo- tempo de consulta; espaço- organização; alma- humanização; mente- teste; realidade- caso clínico. No final dos rodízios, os estudantes refizeram o teste de nivelamento para comparar e verificar o seu desenvolvimento. O Método foi validado pelos estudantes e pelos coordenadores do curso de enfermagem do UDF quanto à pertinência, adequação ao referencial teórico, didática, tema e design da cartela e das joias e, também, com feedbacks da percepção dele. 94 estudantes conseguiram alcançar todas as competências e reuniram as 6 joias, 90 estudantes melhoraram o desempenho no teste de nivelamento e 92 conseguiram atingir total aproveitamento. Segundo o relato desses estudantes, o método Avengers foi divertido, motivou e contribuiu para o processo de aprendizagem. A mesma ideia do Método Avengers, pioneira na instituição, está sendo aplicada em outras disciplinas com temáticas diferentes. Este trabalho traz a contribuição da possibilidade de se trabalhar a gamificação no ensino superior e nas aulas práticas e técnicas.