

Trabalho apresentado no 23º CBCENF

Título: A GAMIFICAÇÃO NA FORMAÇÃO DO ENFERMEIRO EM TEMPOS DE PANDEMIA: RELATO DE EXPERIÊNCIA

Relatoria: RAPHAEL MONTEIRO DE OLIVEIRA

Autores: VANESSA DE SOUZA GOMES
ANA CARLA DANTAS CAVALCANTI

Modalidade: Comunicação coordenada

Área: POLÍTICAS PÚBLICAS, EDUCAÇÃO E GESTÃO

Tipo: Relato de experiência

Resumo:

INTRODUÇÃO: A prática docente revela uma série de desafios que são impostos na construção do conhecimento. Os docentes lidam em sua atividade diária com alunos em contextos sociais diversos e cada qual com um planejamento de vida. Se a aula presencial sempre foi um desafio, é preciso destacar que em tempos de pandemia isso foi exacerbado, visto que o grande desafio de ministrar aulas de forma presencial foi corroborado pelo sistema de aulas remotas. Nesta perspectiva, este estudo teve como objetivo descrever a experiência docente com a utilização de uma plataforma de jogos na formação do enfermeiro em tempos de pandemia. **METODOLOGIA:** Trata-se de um estudo descritivo, do tipo relato de experiência, com a finalidade de disseminar a importância da gamificação no processo de ensino aprendizagem, na formação do enfermeiro em tempos de pandemia. Este se baseia na experiência de um docente do curso de Enfermagem que utilizou a plataforma Kahoot na disciplina do sexto período, de uma Universidade Privada do Estado do Rio de Janeiro. **RESULTADOS:** Esta plataforma de jogos permite a realização de atividades online, cabendo ao docente o preparo de um quiz que será abordado, de acordo com a temática de cada aula. Inicialmente, os alunos passaram por aulas expositivas, sendo liberado o material para estudo e agendado a data do jogo. Uma aula antes, todas as dúvidas sobre o conteúdo e o jogo foram retiradas. Durante o jogo, após cada questão, foi possível perceber a quantidade de erros e acertos, facilitando o processo de feedback e a identificação das maiores carências de conhecimento. Além deste benefício, ficou claro o aumento na dinâmica das aulas, melhora no desempenho do aluno e, acima de tudo, incrementou sua motivação e dedicação na disciplina. Por outro lado, a necessidade de ter duas ferramentas de acesso a internet e apenas a possibilidade de realizar o jogo ao vivo, foram os principais desafios impostos. **CONCLUSÃO:** A pandemia fez com que a prática docente precisasse ser reinventada. Sendo assim, nosso estudo demonstrou que o uso da gamificação na prática docente aparenta ser uma estratégia importante, favorecendo suporte adicional no processo de ensino aprendizagem, visto que além de contribuir com a formação, otimizou o engajamento dos alunos. Por outro lado, novos estudos são necessários para comprovar o benefício da gamificação na motivação e no aprendizado do acadêmico de enfermagem.