

Trabalho apresentado no 24º CBCENF

Título: A GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA DE ENSINO-APRENDIZAGEM NA MONITORIA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Relatoria: Fernanda Mirely dos Santos Paiva
Samantha Guerrero Soares

Autores: Vanuza Raquel de Lima
Kessya Dantas Diniz
Katia Regina Barros Ribeiro

Modalidade: Comunicação coordenada

Área: Tecnologias e comunicação na formação de enfermagem

Tipo: Relato de experiência

Resumo:

Introdução: O uso da gamificação consiste em uma metodologia ativa fundamentada em instrumentos que envolvem a estética associados com pensamentos aprimorados em games, a fim de engajar pessoas e assim contribuir para o ensino e aprendizagem. Com a pandemia da COVID-19 o uso de tecnologias da informação e comunicação passou a ter maior visibilidade no ensino em saúde, e nesta perspectiva foi necessário reinventar-se e readaptar as demandas da sociedade acadêmica constituída por um novo público discente, os estudantes digitais. Posto isso, a aplicação dos games nas monitorias vem crescendo por ser uma estratégia potencializadora do aprendizado e que agrega diversas áreas do conhecimento. **Objetivo:** Portanto, sob essa perspectiva, o objetivo do trabalho é discutir sobre a experiência da aplicação de games como metodologia ativa no processo de ensino-aprendizagem na monitoria das disciplinas de Semiologia e Semiotécnica e Enfermagem Clínica e Cirúrgica. **Metodologia:** Trata-se de um estudo descritivo, do tipo relato de experiência, no qual apresenta a vivência durante as atividades da monitoria nos componentes curriculares de Semiologia e Semiotécnica da Enfermagem e Enfermagem Clínica e Cirúrgica, o qual deu início em março de 2022. Neste cenário foram aplicadas as estratégias de jogos de forma presencial e remota, nos quais as plataformas utilizadas para a elaboração dos jogos foram Kahoot! e Wordwall. **Resultados e Discussão:** Notou-se que, por se tratar de plataformas acessíveis, gratuitas e de fácil manuseio, especialmente pelos estudantes que estão cada vez mais imersos em ambientes cercados por ferramentas digitais, os jogos tiveram ampla aceitação, além de aumentar o engajamento e a motivação dos estudantes. Durante a resolução de questões com maior grau de dificuldade, foi observado o estabelecimento de debates entre eles, com a finalidade de encontrar a resposta mais adequada à problemática apresentada, favorecendo, dessa forma, uma aprendizagem ativa, colaborativa e significativa. **Conclusão:** A incorporação de games durante a monitoria contribui para a melhoria do processo de ensino-aprendizagem e, por consequência, os discentes podem ser capazes de alcançar um melhor desempenho acadêmico.