

Trabalho apresentado no 24º CBCENF

Título: POWERPOINT COMO TECNOLOGIA PARA O PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZADO DINÂMICO NA ENFERMAGEM

Relatoria: Emanoelle Fernandes Silva
Cecília Natielly da Silva Gomes

Autores: Aélya Drisana Dias Gomes de Araújo
Jéssica Maria Silva de Carvalho
Rosilane de Lima Brito Magalhães

Modalidade: Pôster

Área: Tecnologias e comunicação na formação de enfermagem

Tipo: Relato de experiência

Resumo:

Introdução: o PowerPoint é um programa utilizado para a criação de apresentações gráficas. Muito além da preparação de slides, este pode ser empregado para potencializar o dinamismo do processo de ensino-aprendizado nas exposições em sala de aula. Objetivo: relatar a experiência da criação de um protótipo de jogo educativo sobre a COVID-19, utilizando o PowerPoint, durante o ensino remoto. Método: trata-se de um relato de experiência. O desenvolvimento do serious game seguiu seis etapas sequenciais: conceito, pré-produção, prototipação, produção, testes e pós-produção. O protótipo foi desenvolvido em uma versão editável e destina-se a professores de graduação em enfermagem. Resultados: o jogo foi desenvolvido no PowerPoint versão 365 e recebeu o nome "Corona: Quiz-Game" em alusão a Coronavírus (corona), Quiz (questionário) e Game (jogo), de modo a apresentar o tema central. Definido a ideia do jogo, as etapas seguintes foram esboçadas no próprio PowerPoint e aperfeiçoados conforme o avançar da criação do game, apoiadas no game design document. O design foi pensado para ser simples, apoiada nos próprios recursos do programa onde ele foi alocado, e intuitivo com informações necessárias e suficientes para o jogador compreender o que se deve fazer. A dificuldade é definida com base nas questões que são aleatórias, mas que vão desde o nível fácil ao avançado. As regras do jogo, estão disponíveis no próprio. Os testes foram feitos por mestrandos em enfermagem. A versão final resultou em um jogo em forma de tabuleiro, com 33 casas, que tem como plano de fundo o Mapa-múndi interligado a um laboratório de produção da vacina. O ponto de partida é a China e eles percorrem o mundo, até chegar ao laboratório. O jogo só avança quando o participante acertar a pergunta. O protótipo desenvolvido pode ser utilizado tanto no ensino remoto quanto presencial, sua criação no PowerPoint permite que docentes e alunos possam usá-lo conforme a suas necessidades, como, por exemplo, alterando o número de perguntas, cores, imagens, o tempo de resposta, entre outras. Conclusão: Além da facilidade de aplicação no processo ensino-aprendizagem, o jogo foi desenvolvido no PowerPoint possibilita aos estudantes imergirem em um ambiente interativo, lúdico e dinâmico sem sair da sala de aula. Espera-se que este jogo possa ser aplicado para estimular a reflexão dos alunos após a exposição dialogada e dinamizar o ensino.