

Trabalho apresentado no 25º CBCENF

Título: GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE APRENDIZAGEM ATIVA NO ENSINO DE ENFERMAGEM: RELATO DE EXPERIÊNCIA

Relatoria: Letícia Tallita de Oliveira Siqueira
Vitória Vitte Domingos Ferreira

Autores: Maysa Kelly de Lima
Robson Gomes dos Santos

Modalidade: Pôster

Área: Formação, Educação e Gestão em Enfermagem

Tipo: Relato de experiência

Resumo:

Introdução: O uso da metodologia ativa vem ganhando cada vez mais espaço dentro das salas de aula, e no ensino de enfermagem não é diferente, por se tratar de um método inovador capaz de tornar as aulas mais atrativas e dinâmicas, induzindo os discentes a compreensão e resolução de problemas reais de forma lúdica, além de possibilitar habilidades como o desenvolvimento de um melhor raciocínio clínico e comunicação. **Objetivo:** relatar a experiência de uma acadêmica de enfermagem na vivência com a gamificação como recurso didático-pedagógico no ensino de enfermagem. **Metodologia:** Trata-se de um relato de experiência de natureza descritiva, elaborado no contexto da disciplina de “Cuidado Integral à Saúde do Adulto I”, ministrada no quinto período do curso de graduação em Enfermagem da Uninassau/João Pessoa. A sequência didática da aula foi composta por duas etapas, uma teórica (expositiva e dialogada), e outra prática usando o jogo “Tabuleiro GSA”. O jogo foi construído em formato de tabuleiro com 29 casas e 50 perguntas. **Etapas do jogo:** (1) Divisão da turma em dois grupos; (2) Identificação dos líderes e início da jogada (3) Laçamento do dado e retirada da carta com perguntas de níveis variados referentes a gasometria arterial (4) julgamento das respostas pela turma e professor-facilitador. Ao acertar a pergunta, o peão do grupo era movido no tabuleiro, pulando a quantidade de casas definida pelo dado lançado anteriormente, caso contrário, a sua vez é passada para os próximos jogadores. Em caso do peão parar em uma casa surpresa, o grupo deveria seguir as instruções apresentadas nela. Vencendo o jogo o grupo que primeiro atingisse a final de trilha. **Resultados:** Foi possível identificar os impactos positivos que o método ativo proporcionou à turma, este tornou a aula dinâmica e divertida, e possibilitou uma melhor compreensão do assunto para os discentes, além de possibilitar uma aprendizagem centrada no discente, que deixa o papel de receptor do conhecimento e assume o lugar de protagonista de seu próprio aprendizado por meio do jogo. O mesmo não aconteceria se fosse utilizada a metodologia tradicional por se tratar de um método sequencial mais cansativo e com pouca flexibilidade. **Considerações finais:** Diante do exposto, tem-se a gamificação como metodologia ativa um recurso eficaz de ensino e aprendizagem capaz de promover boa fixação do conteúdo para os discentes de forma lúdica e melhorias no ensino para formação de futuros enfermeiros.