

## Trabalho apresentado no 25º CBCENF

**Título:** USO DE SERIOUS GAME PARA ENSINO DE ENFERMAGEM CIRÚRGICA: RELATO DE EXPERIÊNCIA.

**Relatoria:** Francielly da Silva Santos Moreira

**Autores:**

**Modalidade:** Pôster

**Área:** Formação, Educação e Gestão em Enfermagem

**Tipo:** Relato de experiência

**Resumo:**

**Introdução:** A cada dia que passa, a tarefa de lecionar jovens e adultos tem se tornado desafiador, visto a quantidade de tecnologias digitais disponíveis e que os mesmos têm acesso, exigindo do professor domínio e capacidade de utilizar tais recursos como metodologias em sala de aula. A utilização de jogos e elementos de gamificação como ferramenta pedagógica, objetiva captar o interesse e motivar os jovens para os estudos. Esses recursos trazem impactos positivos na formação do discente de enfermagem, já que é possível que o aluno desenvolva e relacione a teoria com a prática do game. **Objetivo:** Relatar a experiência da autora enquanto docente do curso técnico de enfermagem da Faetec/RJ, sobre a utilização do jogo kahoot para o ensino de Enfermagem Cirúrgica. **Metodologia:** Trata-se de um estudo descritivo, do tipo relato de caso, a partir de uma experiência do uso do Kahoot para ensino de Enfermagem Cirúrgica. Na primeira etapa da aula, foi ministrado o conteúdo na modalidade oral com auxílio de slides, os quais continham o conteúdo teórico da matéria abordada. Na segunda etapa, os alunos se dividiram em duplas e através de um pin disponibilizado pela professora, tiveram acesso ao jogo online em seu celular. **Resultados e Discussão:** Os alunos durante o jogo puderam revisar o conteúdo anteriormente visto na etapa teórica, sendo capazes de fazer correlações com as informações passadas e a professora aproveitava cada demonstração de dúvidas ou erros, para tecer comentários e correções sobre a temática, reforçando assim o conhecimento. Não percebeu-se dificuldade na execução, já que o jogo em forma de quiz é fácil e proporcionou um momento de descontração e competição entre os alunos, favorecendo assim a interação e aprendizado. Diversos autores trazem sobre os benefícios de se usar a gamificação sem sala de aula, pois a mesma favorece a aprendizagem e desperta interesse nos alunos, trazendo resultados positivos no seu processo de formação. **Conclusão:** Considera-se que o uso do serious game foi de grande valia, demonstrando ser uma ferramenta atual e inovadora, aliando a tecnologia com a aprendizagem. Assim o docente proporcionou aos alunos uma experiência e modo diferentes de ensinar a matéria de Enfermagem Cirúrgica.