

Trabalho apresentado no 25º CBCENF

Título: USO DA GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM SOBRE O CUIDADO DE ENFERMAGEM AO PACIENTE CIRÚRGICO

Relatoria: Camila Vicente
Geline Nascente Lentz

Autores: Lúcia Nazareth Amante
Graciele Oroski Paes
Amarildo Maçaneiro

Modalidade: Pôster

Área: Formação, Educação e Gestão em Enfermagem

Tipo: Relato de experiência

Resumo:

INTRODUÇÃO: O processo de formação do profissional de enfermagem é permeado de transformações, inclusive quando falamos da formação de ensino médio, englobando o uso de tecnologias durante o ensino-aprendizado. O uso das tecnologias como os jogos vêm trazendo benefícios para o cenário da educação, refletindo na qualidade do ensino e da técnica aplicada na prática profissional. **OBJETIVO:** Descrever o uso da gamificação para o ensino-aprendizado do cuidado de enfermagem ao paciente cirúrgico nos cursos técnicos de enfermagem. **MÉTODO:** Relato de experiência sobre o uso da gamificação no processo de ensino-aprendizagem do cuidado de enfermagem ao paciente cirúrgico nos cursos técnicos de enfermagem. **RESULTADOS:** O uso da gamificação durante o ensino da disciplina de clínica cirúrgica surgiu durante a identificação da dificuldade dos alunos na compreensão e aprendizado dos conteúdos ministrados. Com isso, elaboraram-se três tipos de jogos, sendo aplicados após a realização da aula explanada por meio da didática de exposição dialogada. O primeiro jogo, foi popularmente conhecido como “forca”, elaborado no Power Point, abordando as terminologias cirúrgicas, no qual o aluno tinha que deduzir as letras a partir de uma dica, tentando acertar como se escreve o nome de cada procedimento cirúrgico. O segundo foi um jogo de memória, elaborado no Power Point, que abordava: tempos cirúrgicos, instrumentais cirúrgicos, áreas do Centro Cirúrgico e as vestimentas/preparação pncessárias e as posições cirúrgicas. O terceiro jogo foi de tabuleiro, realizado no Excel, no qual o tabuleiro era dividido em perguntas relacionadas aos cuidados de enfermagem nos períodos perioperatórios e o seu andamento se dava, conforme o acerto de cada equipe e número lançado no dado. Todos os jogos eram realizados com a turma dividida em grupos, estimulando além do aprendizado, o raciocínio clínico e o trabalho em equipe, elucidando nesse movimento o aprendizado em pares. Foi observado uma boa aceitação dos alunos evidenciada na participação ativa durante as atividades e nos comentários. **CONCLUSÃO:** O uso da gamificação para o ensino no curso técnico de enfermagem aproxima a inovação tecnológica desse cenário, buscando a sua transformação e contribuindo para a formação e aprendizado de uma forma lúdica e dinâmica, e conseqüentemente, gerando reflexos na qualidade da assistência e do trabalho em equipe prestado por esses profissionais.