Trabalho apresentado no 26º CBCENF

Título: APLICAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE METODOLOGIAS ATIVAS: RELATO DE EXPERIÊNCIA

Relatoria: FRANCISLENE APARECIDA DE SOUZA RODRIGUES

Autores: Carolina Lyriti Gomiero
Gisely Morelli Schrot

Modalidade: Pôster

Área: Eixo 3: Inovação, tecnologia e empreendedorismo nos processos de trabalho da Enfermagem

Tipo: Relato de experiência

Resumo:

A gamificação é estabelecida como uma ferramenta para contribuir no processo de ensino-aprendizagem, diferenciando-se das demais por tornar conteúdos desafiadores mais dinâmicos.Dessa forma, mediante o contexto social atual, onde as tecnologias digitais permeiam todos os momentos de nossas vidas, como um meio educacional mostra-se como uma ferramenta ativa no processo de ensino, possibilitando uma aprendizagem mais concreta e menos mecanizada. Relatar a experiência da aplicação de gamificação, como metodologia de ensino aprendizagem na formação. Relato de experiência, descritivo qualitativo. A experiência ocorreu na disciplina “Estratégia de Ensino em Administração em Enfermagem” da Pós Graduação em Enfermagem, que ocorreu no primeiro semestre de 2024. Inicialmente, foi transmitido para a turma as regras do jogo, o tempo estabelecido para execução da atividade, os objetivos a serem alcançados, e quem responder corretamente mais rápido ganha mais pontos. Após a definição das regras, foi solicitado um cadastro a ser feito por cada um dos participantes na plataforma do ambiente virtual de aprendizagem Kahoot. Ao final de cada fase foi realizado um Kahoot na modalidade Quiz online, que foi gerado um PIN para o acesso aos questionários de escolha múltipla com correção automática, cujo propósito é assimilar a aprendizagem dos conteúdos sobre trabalho em equipe na enfermagem de forma rápida e divertida, proporcionando feedbacks imediatos para a turma. Dessa forma, o uso da gamificação foi satisfatória enquanto instrumento mediador do processo de ensino aprendizagem. Todos os integrantes participaram de forma ativa da aula e afirmaram que preferem esse tipo de ensino ao expositivo. Os resultados destacam os benefícios da gamificação como uma ferramenta eficaz para potencializar o ensino de metodologias ativas, proporcionando uma experiência de aprendizado mais envolvente e motivadora para os participantes. O uso de novas tecnologias no ensino da Pós graduação permite a ampliação do aprendizado e novas possibilidades de ensino. Foi possível observar a interação em grupo, engajamento e foco durante toda a aplicação da gamificação.