

Trabalho apresentado no 26º CBCENF

Título: A UTILIZAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE ENFERMAGEM: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Relatoria: Admilla Roana Cabral Oliveira
Ellen Cristina Cordeiro Lima

Autores: Hellen Anaídh de Oliveira
Maria Flávia de Sousa

Modalidade: Pôster

Área: Eixo 1: Assistência, gestão, ensino e pesquisa em Enfermagem

Tipo: Relato de experiência

Resumo:

Introdução: Com o avanço das fontes tecnológicas, o processo de ensino e aprendizagem em diversas áreas pôde contar com a utilização de materiais digitais como elementos pedagógicos, que dinamizam e facilitam a retenção de conhecimentos por parte dos estudantes, como por exemplo, o uso de jogos interativos e digitais. Segundo as Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN), para o curso de Enfermagem, o uso de metodologias ativas para o ensino-aprendizagem é uma das competências para a formação desses profissionais, o que mostra a possibilidade da utilização dessas ferramentas, como forma de complementar a exposição de informações, durante a ministração das aulas dos componentes presentes no curso. Objetivos: Discutir a respeito da experiência de estudantes de graduação em Enfermagem, com o uso de jogos interativos digitais e sua eficácia para aprendizagem dos mesmos. Métodos: Trata-se de um relato de experiência descritivo, vivenciado por três estudantes do quinto período de enfermagem com a elaboração e utilização de um jogo interativo como elemento de aprendizagem, como forma de uma atividade do componente curricular "Saúde Coletiva II", de uma instituição de ensino superior do estado da Paraíba, em junho de 2024. Resultados: Durante a elaboração do jogo interativo digital, do tipo "escape room", as estudantes puderam exercitar seus conhecimentos a respeito do tema proposto pela atividade da disciplina, além de observar as lacunas de conhecimento existentes e melhorar os pontos que necessitavam de ajustes. No período de apresentação e aplicação do game, foi possível observar que o mesmo contribuiu de forma positiva para os demais integrantes da turma, reforçando conceitos, revisando a temática do trabalho e também proporcionando maior interação entre os mesmos, a fim de sanar possíveis dúvidas e contribuir para novas discussões formadas ao final da partida. Considerações Finais: Este relato descritivo possibilitou a compreensão do uso da gamificação como ferramenta útil para formação dos estudantes de enfermagem, evidenciando ser esta um elemento eficaz para aprendizagem dos mesmos, de modo a complementar as abordagens frequentemente utilizadas nos processos de ensino e colaborar para a participação ativa dos graduandos nas atividades e aulas, dinamizando os conteúdos e tornando-os mais atrativos.