

Trabalho apresentado no 26º CBCENF

Título: O USO DE GAMIFICAÇÃO NA MONITORIA DE SAÚDE DO IDOSO: RELATO DE EXPERIÊNCIA

Relatoria: Tainá Martins da Silva
Guilherme de Assis Vieira

Autores: Matheus Pinheiro Almeida
Natalia Maria Cavalcante Oliveira
Rachel Gabriel Bastos Barbosa

Modalidade: Pôster

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

Tipo: Relato de experiência

Resumo:

Introdução: A monitoria é uma modalidade de ensino em que o discente é orientado para a prática de iniciação à docência (Gonçalves et al., 2021). Para dinamizar o ensino, a monitoria, por vezes, utiliza metodologias ativas, como é o caso da gamificação, que pode ser utilizada em diversos contextos em sala de aula. Objetivo: Relatar a experiência de acadêmicas de Enfermagem, na utilização de uma plataforma online baseada em jogos para a monitoria da disciplina de Processo de Cuidar da Saúde do Idoso. Método: Trata-se de um estudo descritivo, do tipo relato de experiência, vivenciado por duas acadêmicas de Enfermagem, bolsistas do Programa de Iniciação a Docência da Pró-Reitoria de Graduação da Universidade Federal do Ceará. As atividades foram realizadas nos meses de março à junho de 2024. Resultados/Discussão: As monitorias da disciplina de Enfermagem no Processo de Cuidar da Saúde do Idoso foram realizadas semanalmente, alternando entre monitorias de revisão do conteúdo ministrado anteriormente e monitorias de resoluções de questões por meio da plataforma “Kahoot!”. Esta aplicação consiste em um sistema de gestão da aprendizagem baseado em jogos. Dentre suas ferramentas, o “Kahoot!” possibilita a criação de jogos com questões de múltipla-escolha e questões do tipo verdadeiro ou falso, o que amplia as formas de abordagem dos conteúdos ministrados na disciplina. A plataforma também possibilita a formação de pódios nas pontuações em cada questão, promovendo a competição entre a turma e aumentando o seu interesse nos conteúdos da disciplina. Além disso, ao final de cada sessão de jogos, a plataforma elabora automaticamente relatórios para uso docente, nos quais é possível avaliar o desempenho de cada aluno e as questões que demonstraram maior nível de dificuldade, o que direcionou as monitoras aos conteúdos que deveriam ser reforçados acerca da saúde da pessoa idosa. Considerações finais: Conclui-se que o uso da gamificação em monitorias é um importante facilitador do ensino e da aprendizagem, pois promove o interesse do aluno na disciplina, possibilita momentos para sanar dúvidas e favorece um ambiente de aprendizado mais dinâmico para os alunos e para as monitoras.