Trabalho apresentado no 26º CBCENF

Título: USO DA GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DA SÍNDROME DE GUILLAIN-BARRÉ: RELATO DE EXPERIÊNCIA

Relatoria: Rodrigo Alves Marques
Leyce Lene Cananéa Barros Roque
Haelia Jovanna de Melo Araújo Diniz
Autores: Gislane Santos da Silva
Camila Evangelista Nascimento Carnib
Poliana Pereira Costa Rabelo

Modalidade: Pôster
Área: Eixo 1: Assistência, gestão, ensino e pesquisa em Enfermagem
Tipo: Relato de experiência

Resumo:

INTRODUÇÃO: O constante avanço tecnológico tem influenciado significativamente a educação, com destaque para a área da saúde. Dentro desse contexto, a gamificação, que integra elementos de jogos ao processo educacional, surge como estratégia promissora para engajar estudantes e aprimorar a aprendizagem. Este estudo concentra-se na aplicação da gamificação na educação em enfermagem sobre a Síndrome de Guillain-Barré como caso de estudo. OBJETIVO: Descrever a experiência vivenciada por graduandos de enfermagem na implementação da gamificação no processo de ensino-aprendizagem da Síndrome de Guillain-Barré. MÉTODO: Trata-se de um estudo metodológico, do tipo relato de experiência, realizado entre abril e maio de 2023, que envolveu a criação de um quiz voltado para estudantes de enfermagem, feito por graduandos de enfermagem do 5° período, motivado por disciplina de uma universidade federal maranhense, sobre a Síndrome de Guillain-Barré na plataforma Kahoot. Foi realizada uma pesquisa na literatura sobre o tema e 10 perguntas foram elaboradas abrangendo fisiopatologia, quadro clínico, diagnóstico, tratamento e sistematização da assistência de enfermagem. RESULTADOS/DISCUSSÃO: Os resultados incluíram o desempenho dos alunos, o tempo médio gasto em cada pergunta e a participação ativa. A gamificação com o Kahoot demonstrou aumentar significativamente o engajamento, motivação e participação ativa dos estudantes. Além disso, promoveu o aprendizado ativo, a colaboração entre pares e proporcionou feedback imediato sobre o desempenho dos alunos. A retenção de informações também foi aprimorada. CONSIDERAÇÕES FINAIS: Este estudo evidenciou os benefícios da gamificação no processo de ensino-aprendizagem da Síndrome de Guillain-Barré em estudantes de enfermagem. A abordagem do Kahoot aumentou o envolvimento dos alunos, facilitou o aprendizado ativo, melhorou a retenção de informações e promoveu a colaboração entre pares.As implicações deste estudo são relevantes para a enfermagem, destacando a eficácia da gamificação como estratégia educacional. A gamificação pode ser aplicada em diversas áreas da enfermagem para melhorar o processo de aprendizagem e preparar os futuros profissionais de enfermagem de maneira mais eficaz e engajadora. Além disso, a criação do game proporcionou insights valiosos sobre a necessidade de interdisciplinaridade e colaboração no desenvolvimento de ferramentas educacionais inovadoras.