Trabalho apresentado no 26º CBCENF

Título: EXPERIÊNCIA DO USO DA GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA INOVADORA PARA O ENSINO EM SAÚDE

Relatoria: Luiz Carlos Souza de Oliveira
Juliana Gomes Ribeiro Garcêz
Autores: Alessandra Renata Targa Longo
Simone de Godoy

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

Resumo:

Introdução: Atualmente, a indústria 4.0, caracterizada pela inserção de tecnologias de informação e comunicação (TICs) e ambientes digitais nos diversos contextos da sociedade, tem mudado a forma como a formação profissional e as relações de trabalho acontecem. Dentre as diversas ferramentas digitais que podem ser utilizadas no ensino, a gamificação, caracterizada pelo uso de elementos de jogos para atender as necessidades e motivações humanas, demonstra potencial para a formação de profissionais da saúde, levando à aprendizagem significativa. Objetivos: Relatar o desenvolvimento de estratégia inovadora para o ensino em serviço na saúde. Método: Trata-se de um estudo descritivo do tipo relato de experiência. Resultados/Discussão: Durante a disciplina de pós-graduação stricto sensu, Inovação no Processo Educativo na Era Digital ofertada de setembro a novembro de 2023, foi solicitado aos estudantes, que propusessem dentro do método da Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) uma estratégia inovadora em educação para o ensino, gestão ou assistência. Como estratégia inovadora o grupo optou pelo uso da gamificação aplicado a história de Aline (personagem fictício), desenvolvido dentro do modelo de forms da Google. No modelo de game, a partir de uma situação inicial os alunos são instigados a escolherem um caminho para Aline como se estivessem vivenciando a história da personagem e para cada escolha há um desfecho, onde em todos, há uma situação de violência final. O objetivo é explorar as decisões de Aline de forma a gerar empatia entre os participantes do game. A aula foi aplicada no último dia da disciplina e contou com abordagem expositiva dialogada com o uso de slides desenvolvidos na plataforma Canva e aplicação do game ao final para reflexão e avaliação pelos discentes e docentes. Considerações finais: A gamificação como estratégia inovadora exigiu que os alunos se apropriassem de conhecimentos para além da formação específica, ou seja, conceitos e habilidades das áreas de informática, andragogia e metodologias ativas de ensino. Dessa forma foi possível consolidar as temáticas desenvolvidas durante a disciplina em aulas expositivas e nos ambientes virtuais de aprendizagem.