

OS DESAFIOS DOCENTES NO USO DAS TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS DE GAMIFICAÇÃO EM SAÚDE

Cristiane Guerreiro Pereira Abdul Massih

Christiane de Carvalho Marinho

Kátia Simone Kietzer

EIXO: Comunicação e Tecnologias Educacionais

CATEGORIA:

Comunicação Oral ()

Pôster Comentado (X)

RESUMO

Introdução: O avanço tecnológico favoreceu mudanças na prática educativa de modo geral, principalmente, no uso de novas estratégias didáticas de ensino. As tecnologias educacionais cresceram com a facilidade de acesso e uso da internet, o que desafiou o docente de ensino superior à necessidade de reformular seus métodos didáticos, intensificando a prática de atividades inovadoras e interativas, através do uso da gamificação. Para Martins, Giraffa e Lima (2018), gamificar é uma prática pedagógica das metodologias ativas que resgata o lúdico como forma significativa de aprendizado. **Objetivos:** Conhecer através da busca da literatura os desafios, benefícios e as dificuldades do docente no uso da gamificação no ensino superior em saúde. **Metodologia:** Trata-se de uma revisão narrativa da literatura sendo pesquisada em duas bases de dados: na Regional da BVS e na PubMed. A pesquisa identificou 65 artigos nas duas plataformas, foram excluídos os artigos que se repetiram nas duas bases de dados e apresentavam apenas discente da gamificação. Foram selecionados um total de 12 artigos para a revisão. **Resultados:** Os resultados encontrados foram distribuídos em três categorias: 1) Potencial inovador do uso da gamificação observado nas atividades de ensino, no qual o uso da gamificação repercute em um aumento da motivação dos alunos e da aprendizagem entre pares fazendo com que os docentes vejam o grande potencial inovador neste método. 2) Necessidade de capacitação e incentivo ao uso dessa ferramenta didática pelos docentes. Estes profissionais da educação se queixam de pouca preparação pelas universidades para a prática de gamificação e relatam dificuldades de adequação curricular para o uso destas ferramentas. 3) Desafios no uso da gamificação, onde os docentes demonstram preocupação com o aumento da competitividade no ambiente acadêmico, questionando se a atenção no atendimento pode se tornar pouco humanizada uma vez que nos jogos o processo de tentativa e erro é flexível o que não é possível na prática. **Conclusões:** A gamificação oferece um desafio ao docente, pois apesar de seu grande potencial inovador e excelente ferramenta pedagógica, ainda existe insegurança quanto ao seu uso. Portanto, há necessidade de estímulo à formação docente e maior financiamento para aplicabilidade desse recurso pedagógico e também requer a ampliação da pesquisa científica em aspectos teóricos e práticos sobre o seu uso.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino; Saúde; Gamificação

REFERÊNCIAS

ALEXANDER, D. *et al.* Gamification as a tool for resident education in otolaryngology: A pilot study. **Laryngoscope**. 2019. p 358-361 Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1002/lary.27286> Acesso em: 18 jun. 2021.

FRAGELLI, T. B. O. Gamificação como um processo de mudança no estilo de ensino

aprendizagem no ensino superior: um relato de experiência. **Revista Internacional de Educação Superior**, Campinas, SP, v. 4, n. 1, p. 221–233, 2018. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/riesup/article/view/8650843>. Acesso em: 18 jun. 2021.

MARTINS, C; GIRAFFA, L. M. M.; DO ROSÁRIO LIMA, V. M. Gamificação e seus potenciais como estratégia pedagógica no ensino superior. **Renote**, v. 16, n. 1, 2018. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/86005/49373> Acesso em: 10 jul. 2021.

WHITE E. J. ; LEWIS J. H.; MCCOY L. Gaming science innovations to integrate health systems science into medical education and practice. **Adv Med Educ Pract**. 2018 31;9 p. 407-414. Disponível em: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5987857/> Acesso em 19 jun. 2021.