

UTILIZAÇÃO DE GAME INTERATIVO - CONHECENDO O CORAÇÃO NA FORMAÇÃO DISCENTE: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Rafaela Ramos Dantas¹

Jade de Oliveira e Melo ²

Caroline Santos Cavalcante ²

Isabelle Guedes da Silva Sousa ²

Josivan Soares Alves Junior³

Rayana Kelly Brasileiro Martins⁴

¹ Enfermeira Doutoranda no Programa Associado de Pós graduação em Enfermagem UPE/UEPB

² Discentes de graduação. Universidade Estadual da Paraíba – UEPB

³Enfermeiro. Docente da Unifacisa – Campina Grande

EIXO: Ensino Aprendizagem

Comunicação Oral (x)

Pôster comentado ()

Introdução: De acordo com a Diretriz Curricular Nacional (DCN) para o ensino de graduação em Enfermagem, Art 2º definem os princípios, fundamentos, condições e procedimentos da formação de enfermeiros, estabelecidas pela câmara de educação superior do conselho nacional de educação, para aplicação em âmbito nacional na organização, desenvolvimento e avaliação dos projetos pedagógicos dos Cursos de Graduação em Enfermagem das Instituições do sistema de ensino superior. Essa proposta curricular proporciona um ensino baseado em competências, tornando-se necessário as Instituições de Ensino Superior (IES) rever suas estratégias pedagógicas, pois para alcançar os objetivos das DCN ainda precisam realizar mudanças significativas, visando um ensino integrador, centrada no educando (DIESEL, BALDEZ, MARTINS, 2017). Nota-se a tentativa de adotar novas estratégias de ensino pedagógico inovador, também conhecida como metodologias ativas. Essa vem com a concepção que estimula o processo de ensino-aprendizagem crítico-reflexivo, o qual o estudante participa ativamente do seu aprendizado. O método incentiva a elaboração de situação que promove ao estudante a aproximação com a realidade, a reflexão sobre as situações-problema, os recursos disponibilizados, a identificação e organização das soluções e finalmente a sua aplicação lúdica (SOBRAL, 2012). Um desses modelos metodológicos é a *gameficação*, ou seja, é a utilização de elementos de games em contextos de não-jogo; são usados como estratégias pedagógicas com o intuito de motivar e envolver os discentes, também favorece a aprendizagem, promove o engajamento, espírito crítico e trabalho em grupo (QUADROS, 2016). **Objetivo:** Relatar experiência de contribuição com a formação de enfermeiros na disciplina de “Saúde do Adulto I” ao utilizar a metodologia de aprendizagem *gamificação* como ferramenta de ensino-aprendizagem. **Metodologia:** Trata-se de um estudo descrito, qualitativo, tipo relato de experiência, com a finalidade de descrever a experiência de discentes do curso de Enfermagem do 5º período da Universidade Estadual da Paraíba, Campus Campina Grande - PB, perante a vivência com a metodologia ativa, mais precisamente a *gamificação*, durante a disciplina de “Saúde do Adulto I” no período 2019.2. A proposta da disciplina é contextualização de distúrbios de cada especialidade que integre o corpo humano, ela

tem duração de 6 meses e, portanto, em alguns momentos obteve-se a utilização de metodologias ativas como neste episódio relatado. Participou dessa experiência 1 docente e três discentes para 25 alunos em média como ouvintes. A apresentação do game foi em forma de tabuleiro humano, a turma foi dividida em duas equipes, de forma que todos pudessem participar das etapas. O Game foi constituído de 8 etapas descritas a seguir: Anatomia do coração (um aluno de cada equipe deveria montar um quebra cabeça do coração, quem montasse em menos tempo ganhava a rodada); Distúrbios Cardíacos (em forma de quiz foram apresentados distúrbios cardíacos e um aluno de cada equipe deveria reconhecê-lo segundo as características apresentadas); Caso Clínico (um caso clínico era apresentado e um aluno de cada equipe deveria identificar qual o melhor diagnóstico para ele); Farmacologia do coração (Um problema cardíaco era apresentado e um aluno de cada equipe deveria selecionar dentre algumas medicações expostas quais as mais indicadas para o tratamento); Cuidando do coração (Diante de um caso um aluno de cada equipe deveria indicar quais as melhores formas de prevenir possíveis complicações cardíacas futuras); Enade do coração (Várias perguntas no formato verdadeiro ou falso eram expostas aos alunos e um aluno de cada equipe deveria indicar a sequência de “V” ou “F” correta); Dicionarizando o coração (Alguns termos técnicos relacionados ao sistema cardíaco foram apresentados aos alunos e um aluno de cada equipe deveria selecionar o significado correto para eles); Cuidados de enfermagem (Diante de um caso clínico de um paciente com distúrbios cardíacos, alguns possíveis cuidados/diagnósticos de enfermagem foram expostos e um aluno de cada equipe deveria selecionar os mais cabíveis a situação). **Resultados:** O game interativo levou o aluno ao aprendizado intuitivo, utilizando de métodos lúdicos, pedagógicos que auxiliaram na fixação do conhecimento. Além de ter apresentado aos alunos os distúrbios cardíacos menos comuns e o manejo de enfermagem correto para eles, inicialmente com uma revisão anatômica, fisiológica e, posteriormente com casos clínicos. **Conclusão:** A gamificação foi ferramenta eficaz na apreensão da atenção do educando, possibilitando a disponibilização do conhecimento e, tornando possível, a experiência de aprendizado mais interativa, concreta e prazerosa, permitindo ao educando alcançar os níveis mais complexos acerca dos distúrbios estudados. Estas aulas se mostraram atrativas e motivacionais a partir do momento que foi instituída como um desafio ao aluno a superar obstáculos e realizando isso com rapidez e precisão (características importantes para o enfermeiro). Além disso, esse tipo de metodologia proporciona reflexões no que tange as práticas tradicionais de ensino em Enfermagem e reforça a necessidade de mudanças e uso de novas estratégias didáticas.

Palavras – Chaves:

Gamificação. Tecnologia da Informação e Comunicação. Metodologia Ativa. Processo ensino-aprendizagem.

REFERÊNCIAS

DIESEL, A; BALDEZ, A.L.S.; MARTINS, S.N. Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. Revista Thema, v.14, n.1, p.168- 288, 2017.

SOBRAL, F.R.; CAMPOS, C.J.G. Utilização de metodologia ativa no ensino e assistência de Enfermagem na produção nacional: revisão integrativa. Rev esc enferm USP, v.46, n.1, p.208-18, 2012.

QUADROS, Gerson Bruno Forgiarini. CONSTRUINDO O ESTADO DA ARTE DA GAMIFICAÇÃO. Anais do Encontro Virtual de Documentação em Software Livre e Congresso Internacional de Linguagem e Tecnologia Online, [S.l.], v. 4, n. 1, jun. 2015. ISSN 2317-0239.

Anexos:

A)



B)

