

RELATO DE EXPERIÊNCIA: gamificação no ensino de conceitos em saúde**BORILLE, D.C.^[1]; PINCULINI, A.P.^[2]; FÔNSECA, G. S.^[3]**

As diretrizes curriculares dos cursos de graduação na área da saúde têm sido discutidas e reformuladas de modo a contemplar as competências, habilidades e as atitudes necessárias à formação profissional. Nesse sentido, as estratégias de metodologias ativas, entre elas a gamificação, tem papel potencializador no desenvolvimento dessa educação inovadora. O objetivo deste trabalho é relatar a experiência de uso de gamificação no ensino de conceitos gerais de saúde para estudantes da 1ª fase curso medicina de uma Universidade do meio oeste catarinense. Durante o componente curricular de integração ensino-serviço e comunidade e a partir da ementa foi escolhida a temática da aula “conceitos gerais em saúde” com o objetivo de discutir e empregar os conceitos no contexto do Sistema Único de Saúde (SUS); e os objetivos específicos para a aula foram promover a apreensão dos conceitos; estimular a participação ativa, estimular criatividade e tomada de decisão, estimular senso crítico, incentivar o trabalho em equipe e para isso seriam necessários dois encontros. No primeiro, com duração de 2 horas, a turma foi subdividida em pequenos grupos, realizado a explicação para os estudantes de como deveriam organizar os jogos com regras, critérios de desempate e premiação. Com a orientação dos docentes, os estudantes precisaram realizar pesquisas sobre os conceitos e iniciaram a construção dos jogos, os quais foram finalizados extraclasse. O segundo encontro, com duração de 4 horas, os docentes realizaram esclarecimentos aos pequenos grupos e a turma toda pode aplicar o conhecimento a partir dos seis jogos elaborados. Os estudantes desenvolveram diferentes jogos e os nomearam de forma criativa: “corrida pela saúde”, jogo da memória, “tinder da saúde”, caça palavras, “SUS na cara”. Ao final das aulas, os estudantes descrevem a reflexão da vivência da aula em forma dissertativa no e-portfólio (portfólios eletrônicos realizados pelos onenote que os docentes têm acesso). Alguns dos relatos extraídos dos e-portfólios: *“A aula foi muito boa e muito interativa, aprendemos o conteúdo de uma forma leve, divertida e muito informativa;”*; *“ Foi muito legal, pois todas do grupo ajudaram a fazer e o trabalho em grupo e interessante , por que nos faz conviver e entender o motivo de não conseguimos fazer nada na vida sozinhos. ”*; *“ Nesta aula, as tutoras nos orientaram a criar jogos que discutissem os níveis de atenção ao sus, além de ter nos proporcionado muito aprendizado essa forma de estudo é descontraída e de fácil fixação da matéria”*; *“Diante dos jogos proporcionados pelos colegas da turma foi possível compreender todos os níveis de atenção do SUS e após os jogos as tutoras souberam complementar todos o conteúdo resolvendo todas as dúvidas que ficaram das atividades”*. O uso da gamificação nessa experiência foi efetivo e engajou os estudantes no processo de ensino aprendizagem. Houve a necessidade de maior planejamento da aula pelas docentes, incluindo temática e tempo para desenvolvimento da aula. A gamificação é uma estratégia que considera o estudante protagonista no processo ensino-aprendizagem

e, considerando os avanços no ensino da área da saúde, mais estudos sobre o uso dessa estratégia são necessários.

Palavras-chave: metodologias ativas; gamificação; ensino; saúde.

Área do Conhecimento: Saúde

Origem Ensino

Instituição Financiadora/Agradecimentos: Universidade Federal da Fronteira Sul.
UFFS

Aspectos Éticos: Informar o número do parecer de aprovação ética da pesquisa (se for o caso)

[1] Dayane Carla Borille. Mestrado acadêmico em Enfermagem. Universidade Federal da Fronteira Sul. UFFS. dborille@gmail.com

[2] Ana Paula Pinculini. Docente da Universidade do meio oeste catarinense.

[3] Graciela Soares Fôñseca. Docente do Mestrado acadêmico em Enfermagem.
Universidade Federal da Fronteira Sul. UFFS. graciela.fonseca@uffs.edu.br