

EIXO TEMÁTICO C: EDUCAÇÃO EM SAÚDE EM OUTROS TERRITÓRIOS A GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Autor principal

Letícia dos Santos Ribeiro¹- E-mail: leticia.ribeiro@hospitaldeamor.com.br

Autores:

Letícia Ferreira de Oliveira Bernardo¹

Fernanda Crizol Bazaglia¹

Gabrielli Caroline Leite¹

Daniela Paro Zanzarino¹

¹*Fundação Pio XII*

Introdução: A gamificação vem sendo utilizada por diversas instituições com o intuito de promover o engajamento de pessoas e ser capaz de estimular a aprendizagem de maneira divertida, educativa e social. Aplicando elementos com *design* de jogos em contextos *non-game*, a gamificação possibilita ao educando maior participação e retenção de conhecimento, além de promover melhora no desempenho de avaliações e estimular cognição, memória e concentração (BURGON et al., 2020; COSTA; MARCHIORI, 2015; ROCHE, et al., 2018). Com o intuito de promover a aprendizagem significativa dos profissionais, bem como a retenção de conhecimento a gamificação tem se tornado uma verdadeira aliada dos setores de educação no âmbito organizacional, pois permite a multiplicação do conhecimento de maneira dinâmica e lúdica. **Objetivo:** Promover o ensino na saúde a partir do uso de plataformas educacionais digitais e demais recursos com *design* de jogos na instituição de saúde Hospital de Amor. **Materiais e Métodos:** Com o auxílio de plataformas educacionais digitais e recursos com *design* de jogos, foram

realizados treinamentos durante as capacitações dos profissionais da rede Hospital de Amor no ano de 2022. Os educadores fizeram uso das plataformas digitais *Kahoot*[®], *Nearpod*[®] e *Mentimeter*[®], além de ferramentas que remetem ao contexto *game*, como jogos de tabuleiro, dados e figuras que estimulavam o aprendizado de maneira visual e ativa, exigindo raciocínio lógico para encontrar erros, exercitar a memória, dentre outros. As capacitações aconteceram de modo online e presencial nas salas de treinamento do setor de Educação Corporativa e nos setores dos próprios profissionais. **Resultados:** Para análise dos resultados foi selecionada uma amostra da avaliação de reação aplicada em alguns dos treinamentos que utilizaram gamificação. Os participantes responderam aos seguintes questionamentos: durabilidade do curso, conteúdo desenvolvido, conhecimento adquirido, aplicabilidade no trabalho, método de ensino aprendizagem, cumprimento de horário, conhecimento do facilitador sobre a temática, facilidade de comunicação do facilitador e esclarecimentos de dúvidas. As alternativas foram estruturadas em formato *Likert*. Da amostra selecionada, 100% dos participantes classificaram como ótimo as questões referentes ao conteúdo desenvolvido, conhecimento adquirido e o método de ensino aprendizagem. Com relação à aplicabilidade da metodologia no ambiente de trabalho, 92,86% dos profissionais classificaram como ótimo, seguido de 7,14% como regular, referindo que a aplicabilidade deste método no ambiente de trabalho é de responsabilidade do coordenador. Estas respostas evidenciam que, em sua maioria, os colaboradores consideraram como positivo o uso da gamificação como metodologia de ensino no ambiente de trabalho. **Conclusão:** O uso de plataformas educacionais digitais e recursos com *design* de jogos proporcionou o ensino na saúde de maneira eficaz, pois permitiu aos educadores realizar *feedup* simultâneos, evidenciar maior engajamento no trabalho em equipe além de promover discussões e aperfeiçoamento do diálogo, transmitindo uma aprendizagem significativa aos colaboradores.

Palavras-chave: Aprendizagem. Educação. Gamificação. Materiais de Ensino.

Referências Bibliográficas

BURGON, T. et al. **Measuring and Improving Evidence-Based Patient Care Using a Web-Based Gamified Approach in Primary Care (QualityIQ): Randomized Controlled Trial.** Journal of medical Internet research, v. 23, n. 12, p. e31042, 2021.

COSTA, A. C. S.; MARCHIORI, P. Z. **Gamificação, elementos de jogos e estratégia: uma matriz de referência.** InCID: Revista de Ciência da Informação e Documentação, v. 6, n. 2, p. 44-65, 2015.

ROCHE, C. C. et al. Educational analytics: **A new frontier for gamification?**. Computers, informatics, nursing: CIN, v. 36, n. 9, p. 458, 2018.