

GAMIFICAÇÃO PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM EM VIGILÂNCIA EPIDEMIOLÓGICA – UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

English title: *GAMIFICATION FOR TEACHING AND LEARNING IN EPIDEMIOLOGICAL SURVEILLANCE - AN EXPERIENCE REPORT*

[doi>](https://doi.org/10.33726/akd2447-7656v16a10year2024p126a133) DOI NUMBER: 10.33726/akd2447-7656v16a10year2024p126a133

PASCHOALLI, Silvia Regina A. C.¹

ALEXANDRE, Kethi Cristina do Rosário Squecola²

RESUMO: As metodologias diferenciadas de ensino podem ser utilizadas no contexto de sala, para criar e estimular diversas práticas de ensino, possibilitando que ocorra maior motivação, ampliando as perspectivas para a aprendizagem. Este artigo apresenta a vivência das professoras autoras, por meio de um relato de experiência, tendo a gamificação como ferramenta metodológica complementar no processo de ensino e aprendizagem de estudantes do Curso Técnico em Enfermagem. Metodologicamente, trata-se de um estudo descritivo, em que a experiência foi desenvolvida a partir de uma gincana, em que se buscou a colocação do aluno no papel de protagonista de sua aprendizagem. A atividade foi executada no mês de abril de 2023, com os alunos do 3º Módulo, do Curso Técnico em Enfermagem, da ETEC – Padre José Nunes Dias, de Monte Aprazível – SP, aplicada no Componente Curricular de Vigilância em Saúde. Tendo este aspecto lúdico como premissa, fez-se, posteriormente, uma discussão com os alunos, no que se identificou que todos aderiram à atividade, participando ativa e entusiasmadamente na resolução das questões e evolução do jogo, indicando-se, nisso, uma ótima aceitação dos métodos utilizados. Pode-se observar, portanto, a adequação da gamificação como ferramenta metodológica de apoio no processo de ensino e aprendizagem, proporcionando fixação do conhecimento científico e da temática abordada. Com isso, conclui-se que a gamificação pode se tornar uma relevante ferramenta didática de apoio para o ensino de diversos temas pertinentes aos estudos de Enfermagem.

PALAVRAS-CHAVE: Metodologia de ensino, gamificação, educação em enfermagem

ABSTRACT: Differentiated teaching methodologies can be used in the classroom context to create and stimulate different teaching practices, enabling greater motivation and expanding the possibilities for learning. This article presents the experience of the teachers, through an experience report, using gamification as a complementary methodological tool in the teaching and learning process of students on the Technical Nursing Course. Methodologically, this is a descriptive study, in which the experience was developed from a gymkhana, in which we sought to place the student in the role of protagonist of their learning. The activity was carried out in April 2023, with students from the 3rd Module of the Technical Nursing Course at ETEC – Padre José Nunes Dias, in Monte Aprazível – SP, applied to the Health Surveillance Curriculum Component. With this playful aspect as a premise, a discussion was subsequently held with the students, in which it was identified that they all joined in the activity, participating actively and enthusiastically in solving the questions and evolving the game, indicating an excellent acceptance of the methods used. It can therefore be seen that gamification is suitable as a methodological tool to support the teaching and learning process, providing a fixation of scientific knowledge and the subject matter covered. It can therefore be concluded that gamification can become a relevant didactic tool to support the teaching of various topics relevant to nursing studies.

KEYWORDS: Teaching methodology, gamification, nursing education

¹ Professora do Curso Técnico em Enfermagem, da ETEC – Padre José Nunes Dias – Monte Aprazível. Pesquisa orientada pela Dra. Juliana Nazaré Alves Souza. Contato: scapa610@hotmail.com

² Mestre em Gestão em Saúde e em Enfermagem. Doutoranda em Educação. Universidade Metodista de São Paulo – UMESP. Contato: kethicris@hotmail.com

INTRODUÇÃO

O mundo de hoje está cada vez mais dinâmico, o que faz com que as transformações ocorram em uma velocidade alucinante, aumentando os modos de produção e obtenção de saberes e, desse modo, o processo do ensino e da aprendizagem também sofre profundas adaptações.

De um lado e apesar disso, muitos estudantes ainda seguem desmotivados e, por outro lado, os professores, os facilitadores e mediadores desse processo, ainda seguem ligados a paradigmas considerados ultrapassados, utilizando-se de métodos tradicionais, aulas expositivas cansativas, repetitivas e pouco produtivas (AYRES MAC, *et al.*, 2016).

Nesse contexto, tem-se observado um crescente movimento de reestruturação dos currículos de ensino técnico e superiores na área da saúde, assim como tem se destacada a busca por implementação de metodologias ativas de ensino e aprendizagem, centradas no aluno, desvinculando-se o processo da percepção de soberania do conhecimento focado no facilitador e mediador desse processo: o professor (FABBRO MRC, *et al.*, 2018).

A literatura científica aponta que a aprendizagem é um processo complexo, que envolve diversas variáveis, como a capacidade cognitiva do indivíduo, a cultura e o ambiente em que ele está inserido e, principalmente, a metodologia utilizada pelo educador.

De acordo com o artigo de Mota *et al* (2019), a dificuldade de aprendizagem é frequentemente atribuída apenas ao aluno, sem que sejam consideradas todas as demais particularidades do processo de ensino. Por exemplo, a metodologia utilizada pelo educador pode não estar adequada às necessidades do aluno, seja por questões individuais, seja por limitações estruturais do sistema educacional. E isso, se impondo como verdade, pode levar a um ciclo vicioso de fracasso escolar e de desmotivação dos estudantes.

Por além disso, as abordagens metodológicas mais inclusivas e participativas podem contribuir significativamente para a superação das dificuldades de aprendizagem. Assim, é salutar o emprego de estratégias pedagógicas que estimulem a interação entre os alunos, a reflexão crítica e a resolução de problemas, as quais têm demonstrado serem mais efetivas na

promoção da aprendizagem.

Partindo-se de uma abordagem inovadora das metodologias ativas, destacamos a gamificação, como um desses recursos pedagógicos, abordagem que pode promover o desenvolvimento socioafetivo, psicomotor, linguístico, moral e cognitivo do estudante do curso técnico em enfermagem.

A gamificação viabiliza tais sucessos, visto que se utiliza de elementos de jogos em contextos de não jogos, possibilitando uma experiência diferente que atenda às expectativas e motivações do aluno (KAPP KM, 2012).

METODOLOGIA

Trata-se de um estudo descritivo, apoiado num relato de experiência, elaborado para a Base Tecnológica “Terminologia Específica em Vigilância Epidemiológica”, oriunda do Componente Curricular “Vigilância em Saúde”, ministrado no Terceiro Módulo, do Curso Técnico em Enfermagem, da ETEC – Padre José Nunes Dias – Monte Aprazível – SP.

A base tecnológica e o Módulo em pauta foram escolhidos devido à dificuldade de se ensinar um Glossário. A atividade foi aplicada, em 12 de abril de 2023 e, dela, participaram 34 alunos.

A aula foi planejada, contemplando, nos objetivos de aprendizagem, termos técnicos de Vigilância Epidemiológica, para a construção da competência de ‘Analisar fatores e situações que representem risco ou que pudessem causar danos à saúde da população e ao meio ambiente, identificando-se os fatores determinantes e condicionantes do processo saúde doença’ e, também, aqueles termos voltados ao desenvolvimento da habilidade de se ‘Utilizar terminologia específica em Vigilância Epidemiológica’, constantes no Plano de Curso, do Curso Técnico em Enfermagem.

A sequência didática utilizada foi composta por três etapas. A primeira, em que os alunos foram, desde o início do semestre, orientados a estudar o capítulo referente ao “Glossário de Termos Técnicos”, contante na *Apostila do Componente*, preparada pela professora/autora do artigo. Esse Glossário é composto de 82 termos e suas definições.

A segunda etapa, deu-se com a construção de um *quizz*, contendo

perguntas e respostas, ou seja, os termos e suas definições, enumerados, impressos e plastificados, na forma de *cards*, e um gabarito numerado, para controle da professora, além do prêmio que seria oferecido para a equipe vencedora (Fig. 1).

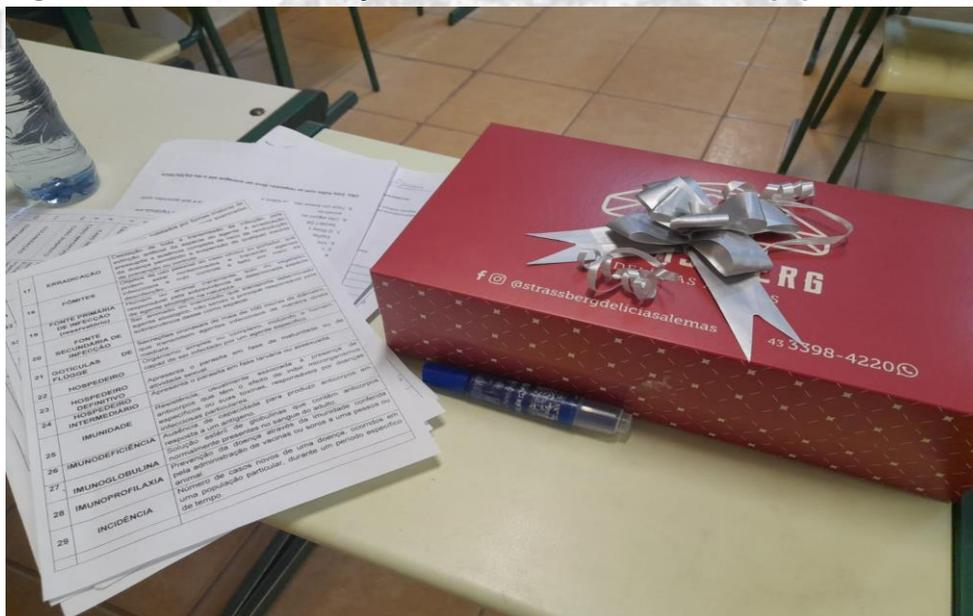
Na terceira etapa, fez-se a parte prática, isto é, deu-se a aplicação do *game*, momento em que a turma foi dividida em dois grandes grupos concorrentes, aos quais foram distribuídos envelopes, contendo números para sorteio e definições dos termos.

O professor estava com a relação prévia dos termos numerados. Cada grupo sorteava um número para o concorrente, momento em que o professor dizia o termo relacionado e o grupo que deveria procurar a definição do termo. O grupo vencedor foi premiado com uma ‘caixa surpresa’, contendo pirulitos, divididos com o grupo perdedor (Fig. 2 e 3).

Para o desenvolvimento da atividade, foi necessário o conhecimento prévio dos alunos sobre a temática abordada, correlacionada ao saber científico.

A elaboração do conteúdo seguiu as diretrizes da grade curricular do curso e do plano de ensino do componente curricular.

Figura 1. Mesa com as Relação dos termos e o Prêmio da equipe vencedora:



Fonte: Fonte: As autoras, 2023

Figura 2. Alunos buscando as definições dos termos sorteados:



Fonte: Fonte: As autoras, 2023

Figura 3. Equipe vencedora:



Fonte: As autoras, 2023

RESULTADOS E DISCUSSÕES

O objetivo desta proposta, foi o de propor a gamificação como estratégia de ensino, no ensino e aprendizagem dos termos técnicos, em um Glossário de termos relacionados à Epidemiologia.

Como resultado das análises quanto às atividades realizadas, foi possível perceber como a adequação metodológica pode influenciar, de fato, na facilidade de assimilação de conteúdos difíceis de serem aplicados, levando-se em conta as evidências científicas disponíveis na literatura.

Vemos que tal êxito, deu-se, em razão de a gamificação tornar as aulas mais atraentes, produtivas, e contextualizadas, de forma a manter os estudantes mais participativos e tomadores de decisões, usando recursos próprios, através de *smartphones*, internet própria ou os recursos disponíveis para resolução de situações-problemas (TOLOMEI BV, 2017).

A gamificação tem se mostrado uma poderosa ferramenta para potencializar aprendizagens e apesar de ser relativamente recente, vem sendo considerada um dos melhores recursos a ser aplicado no processo de ensino e aprendizagem, proporcionando grandes mudanças e facilitando a interação entre a teoria e a prática, por meio do recurso lúdico.

CONCLUSÃO

A análise permitiu concluir ainda, que, para os jovens, a gamificação pode ser especialmente útil, pois essa faixa etária costuma ser bastante conectada e interessada em tecnologia e jogos.

Ao utilizar elementos de jogos em atividades educacionais, é possível captar a atenção dos estudantes e estimular o seu interesse pelo aprendizado. Além disso, a gamificação pode ajudar a desenvolver habilidades importantes para a vida adulta, como a resolução de problemas, a tomada de decisão e a colaboração em equipe, imprescindível no exercício da enfermagem.

REFERÊNCIAS

AYRES MAC, *et al.* Influência e inclusão das tecnologias da informação no processo ensino-aprendizagem. Dissertação (Mestrado em Planejamento e Desenvolvimento Regional) – Departamento de Gestão e Negócios – GEN. Universidade de Taubaté, São Paulo, 2014; 171 p.

BARROS FRB, *et al.* A gamificação como ferramenta lúdica no processo de ensino e aprendizagem na enfermagem: um relato de experiência. *Revista Eletrônica Acervo Enfermagem / REAEnf/EJNC* | Vol. 4 | e4656 | 2020. Disponível em: <https://acervomais.com.br/index.php/enfermagem/article/view/4656>. Acesso em 19/08/2024.

BUSARELLO, R. I.; ULBRICHT, V. R.; FADEL, L. M. A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. *In: FADEL, Luciane Maria; Ulbricht, Vania Ribas; BATISTA, Claudia Regina ; VANZIN, Tarcísio (Orgs.). Gamificação na Educação.* São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

FABBRO MRC, *et al.* Estratégias ativas de ensino e aprendizagem: percepções de estudantes de enfermagem. *Revista Mineira de Enfermagem*, 2018; (22): e-1138.

KAPP, K. M. (2012). *A ludificação da aprendizagem e instrução: métodos e estratégias baseadas em jogos para treinamento e educação.* Porto Alegre: Bookman.

POFFO M, *et al.* Gamificação: agente motivador na aprendizagem de engenharia de software. *In: Anais do Computer on the Beach*, 2017: 110-119.

TOLOMEI BV. A gamificação como estratégia de engajamento e motivação na educação. *EAD em foco*, 2017; 7(2): 145-156.

– Quem matou foi um ricoço. Quanto à viúva do trabalhador, nas dores do luto, ela disse que seus patrões eram verdadeiros ladrões, visto que se enriqueceram e compraram seu automóvel devido ao suor de seu marido: “Ladrões são vocês, que enriquecem com o nosso suor!³.”

³ Idem, p. 307.

REFERÊNCIAS

- AMADO, Jorge. *Bahia de todos os santos*. Guia de ruas e mistérios. 29. ed. Rio de Janeiro: Record, 1980.
- AMADO, J. *Capitães da areia*. Rio de Janeiro: Record, 1999 (98ª. tiragem).
- AMADO, J. *Jubiabá*. S. Paulo: Círculo do Livro, s/d.
- AMADO, J. *Mar morto*. 43. ed. Rio de Janeiro: Record, 1977.
- AMADO, J. *O país do carnaval. Cacau. Suor*. S. Paulo. Livraria Martins Ed., 1958.
- ANJOS, Rafael S. A. *O Brasil africano de Jorge Amado: territórios, cartografias & fotografias* (journals.openedition.org/amerika/4694?lang=pt) (ac: 16/27/2024)
- PROENÇA, Paulo S. *Sob o signo de Caim: Machado de Assis e a Bíblia*. S. Paulo, Biblioteca 24 horas: 2015.
- SALAH, Jacques. *A Bahia de Jorge Amado*. Salvador: Casa de Palavras, 2008.
- SANTANA, Crisley. “Estudo analisa a violação dos direitos humanos na obra Capitães da Areia”. *Jornal da USP*, 21/10/2022 (<https://jornal.usp.br/universidade/estudo-analisa-a-violacao-dos-direitos-humanos-na-obra-capitães-da-areia/>). Acesso: 01/08/2024.
- SILVA, Alberto C. *Jorge Amado Essencial*. S. Paulo: Companhia das Letras, 2010 (<https://drive.google.com/file/d/1QrUii00I2IPFu-0t3XcOuG-4zxm0Zlc0/edit>)
- TAVARES, Paulo. *O baiano Jorge Amado e sua obra*. 2. ed. Rio: Record, 1980.