



## RESUMO EXPANDIDO SUBMETIDO AO XXVI ENID - 2024 - UFPB USO DA GAMIFICAÇÃO COMO FACILITADOR DO ENSINO- -APRENDIZAGEM NA PROMOÇÃO DA SAÚDE DO TRABALHADOR

Jennifer Rebeca Guedes Barbosa;  
Cleyton César Souto Silva;  
Maria Bernadete de Sousa Costa (UFPB);  
Jamilton Alves Farias (UFPB);  
José da Paz Oliveira Alvarenga (UFPB);  
Rebecca Maria Oliveira de Góis (UFPB);  
Stella Costa Valdevino (UFPB)

### **Programa de Monitoria**

*CCS - Centro de Ciências da Saúde Campus I - João Pessoa*

### **INTRODUÇÃO**

A gamificação é uma prática que consiste em aplicar elementos de jogos em contextos não lúdicos na qual tem se mostrado uma ferramenta eficaz para transformar a forma de aprendizagem em sala de aula. Ao integrar os jogos como pontos, níveis, desafios e recompensas, a gamificação consegue captar a atenção dos alunos, aumentar a motivação promovendo experiência de aprendizado mais engajadora e eficaz na disciplina administração e gestão dos serviços de atenção à saúde I envolvendo docentes-monitor-discentes (Stuart, 2022).

No ensino superior, a gamificação como inovação para transmitir conhecimentos complexos de forma mais divertida e interativa, aliou-se ao aprendizado complexo sobre saúde do trabalhador quanto aos riscos laborais no ambiente de trabalho. Isso possibilita o engajamento dos alunos, incentivando a participação ativa, memorização de conceitos e informações importantes, o desenvolvimento de habilidades como resolução de problemas, tomada de decisões, trabalho em equipe e pensamento crítico, essenciais no aprendizado (Nunes, 2022; Stuart, 2022).

Diante disso, o estudo apresentou o objetivo de desenvolver atividades gamificadas no ensino sobre saúde do trabalhador mais atrativo e significativo, promovendo a aprendizagem ativa, o desenvolvimento de habilidades e a construção de um conhecimento sobre a temática.

### **METODOLOGIA**

Trata-se de um estudo descritivo, tipo relato de experiência que traz a vivência da monitoria acadêmica do componente curricular Administração e Gestão em Serviços de Atenção à Saúde I, ministrado no curso de Enfermagem (Bacharelado e Licenciatura) da Universidade Federal da Paraíba-UFPB.

A proposta de cada atividade da monitoria seguiu as orientações docente, trazendo a ementa e plano de aula para desenvolvimento da atividade, havendo o controle da presença de alunos em sala de aula, o suporte dado nos avisos e informações no esclarecimento de dúvidas.

Na gamificação, após a aula teórica, era apresentada uma história em quadrinhos da turma da Mônica e do seu personagem Rolo ( onde cada aluno rodava a roleta para que o número sorteado gerasse

uma pergunta sobre a aula, dessa forma sendo debatido sobre a profissão do trabalhador e a análise de determinantes sociais para seu adoecimento, também referente as condições de trabalho como risco a saúde deste trabalhador, além dos sinais e sintomas identificados na anamnese clínica durante a consulta médica, refletindo sobre hipótese diagnóstica da doença, a identificação do serviço especializado, a função do Centro de Referência em Saúde do Trabalhador (CEREST), as etapas do processo de vigilância em saúde do trabalhador (VISAT) e seus agravos, bem como a notificação compulsória relacionada ao agravo no trabalho, e o nexos causal entre doença e trabalho.

## **RESULTADOS E DISCUSSÕES**

A proposta de atividades que promove o pensar por parte do aluno tem um maior aproveitamento no quesito aprendizagem com a gamificação. Ao serem questionados oralmente são confrontados a trazer conhecimentos prévios perpassados pelas aulas teóricas e organizá-los em suas respostas, edificando o aprendizado mantendo o interesse dos discentes nos conteúdos da sala de aula.

Diante disso, observou-se que as dinâmicas com gamificação das linhas de cuidado da promoção da saúde do trabalhador e sua administração, proporcionaram que os discentes tirassem dúvidas e revisassem o conteúdo ao final da aula, melhorando o processo ensino-aprendizado e tornando-o mais significativo.

Outro ponto importante na gamificação refere ao conhecimento de atuação do profissional de enfermagem como gestor das políticas de saúde, como educador através de capacitações e educação em saúde, ou ainda, como um profissional com conhecimento especializado em saúde para inspeção e investigação dos riscos presentes no ambiente de trabalho e para promover a saúde do trabalhador (SILVA, 2022).

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A monitoria trouxe uma gama de aprendizado e experiências no exercício da atuação pedagógica, colaborando com a formação acadêmica e profissional da teoria à prática com o uso da gamificação durante o processo da aula. Com relação ao desenvolvimento do trabalho juntamente com o professor e discentes foi observado a importância do apoio e aprendizado, a reponsabilidade e comunicação que levam ao processo evolutivo na formação profissional e pessoal. Nota-se que a relação entre alunos e professores sendo mediado por monitores tem uma melhoria no processo de ensino-aprendizagem, gerando resultados positivos a partir de vínculos criados.

## **REFERÊNCIAS**

NUNES, AMANDA ALEMAR SILVA et. al.. Promoção da saúde do trabalhador e humanização no trabalho: relato das atividades realizadas na atenção primária e secundária Ciências Biológicas e da Saúde, Londrina, v. 44, n. 2, p. 127-136, jul./dez. 2023.

SILVA, ARTHUR CARLOS SIQUEIRA et. al.. O papel do enfermeiro do trabalho na prevenção de doenças ocupacionais. Tudo é Ciência: Congresso Brasileiro de Ciências e Saberes Multidisciplinares, [S. l.], n. 1, p. 1–9, 2022. DOI: 10.47385/tudoeciencia.158.2022. Disponível em: <https://conferencias.unifoa.edu.br/tc/article/view/158>. Acesso em: 21 out. 2024.

SOUSA, Maurício. Rolo em: Tô mal. Turma da Mônica. Editora Abril, 1972.

STUDART, N.. A gamificação como design instrucional. Revista Brasileira de Ensino de Física, v. 44, p. e20210362, 2022.