

Título do Artigo: A Experiência da Gamificação na Educação na Saúde

Autores: Joseane Stahl Silveira; Lyana Duarte Borba Da Silva; Roberta Mielczarski Martins; Elisa De Souza Conter

Instituição: Hospital de Clínicas de Porto Alegre

Resumo: A utilização de metodologias gamificadas vem sendo cada vez mais estudada e aplicada na educação. Neste artigo iremos abordar perspectivas teóricas sobre o uso dessas metodologias e sobre a educação de adultos com o intuito de analisarmos como esse tipo de metodologia pode motivar e trazer uma aprendizagem mais significativa para os indivíduos. Para isso foi realizado um estudo qualitativo e descritivo, através da coleta e análise dos dados relativos à pesquisa de satisfação de um curso, informações colhidas após a realização de treinamento na área da saúde utilizando um game como metodologia. Foi possível perceber que os indivíduos se sentem amplamente motivados com o aprender fazendo, em que podem experienciar de uma forma mais lúdica as situações do cotidiano do seu trabalho.

Palavras-chave: educação na saúde; tecnologia da informação e comunicação (TICs); pandemia.

INTRODUÇÃO

A educação na área da saúde é algo dinâmico e desafiador para os educadores que trabalham com a qualificação continuada dos profissionais que atuam na área da saúde. Segundo o Glossário eletrônico do Ministério da Saúde (2012, p.20) educação na saúde é a “produção e sistematização de conhecimentos relativos à formação e ao desenvolvimento para a atuação em saúde, envolvendo práticas de ensino, diretrizes didáticas e orientação curricular”. Quando pensamos em ensino e aprendizagem voltados para adultos o desafio se torna ainda maior, pois proporcionar experiências de aprendizagens significativas nos fazem buscar metodologias ativas para que esta aprendizagem de fato aconteça.

Pensando a educação no contexto hospitalar, onde a rotina de trabalho dos profissionais é intensa, variada e com uma pluralidade de formações, a necessidade de utilização de recursos tecnológicos para o desenvolvimento de ações educativas aumenta ainda mais, necessitando de revisões sistemáticas de estratégias que tragam o engajamento necessário do público ao qual se destina. Repensar metodologias e formas para atrair a participação de todos os colaboradores é uma tarefa constante, principalmente quando falamos de temas que devem ser revisados constantemente.

A busca por essas inovações culminou na aplicação de um game para a atualização dos colaboradores de um hospital público universitário, frente a um tema cuja necessidade é de revisão anual: incêndio e outras emergências. Ao falarmos na utilização de um game no contexto educacional, é importante explicar que, de acordo com Tulio:

o uso da gamificação não produz jogos, mas sim atividades que possuem elementos característicos de jogos. Isso significa que, para criar uma atividade gamificada procura-se identificar que tipos de artefatos jogos usam para motivar e envolver os jogadores, e, a partir daí, busca-se implantar tais artefatos em um contexto externo a jogos, de modo que estes incentivem intrinsecamente, e não apenas superficialmente, os indivíduos envolvidos na atividade em questão (2014, p.4).

Desta forma, esta pesquisa traz a análise realizada sobre as percepções dos colaboradores referente à metodologia utilizada. Para isso foram consideradas as evidências obtidas através da pesquisa de satisfação que é respondida de forma voluntária pelo público-alvo.

DESENVOLVIMENTO

A educação a distância tem se configurado como uma estratégia educacional consolidada na última década, pois trata-se de uma modalidade de ensino atual, moderna e eficaz, que diminui barreiras instigando a construção do conhecimento. Ao longo dos anos esta modalidade de ensino vem se aprimorando formalmente, conquistando novos espaços e adquirindo muitos públicos.

Além do âmbito individual, a educação a distância tem alcançando cada vez mais espaços corporativos, onde muitas organizações se beneficiam dessa modalidade de ensino transpondo barreiras e estimulando o desenvolvimento de seus colaboradores. Ao mesmo tempo, tem sido necessário encontrar alternativas diversificadas para a construção pedagógica planejada e neste sentido o uso de jogos interativos tem se mostrado eficaz no processo de ensino e aprendizagem.

Com base nessa perspectiva, foi realizada a análise dos retornos obtidos através da aplicação da avaliação de satisfação de um game, aplicada no período de abril a julho de 2020. O game foi desenvolvido com o objetivo de capacitar os colaboradores de um hospital, para agir de forma adequada em situações de incêndio e outras emergências, abordando também a importância da prevenção. O estudo foi desenvolvido em um hospital público universitário, da cidade de Porto Alegre, Rio Grande do Sul (RS). É um hospital terciário, inserido nas redes nacional, estadual e municipal da saúde, com os macroprocessos finalísticos de Assistência, Ensino e Pesquisa. O estudo se caracteriza como qualitativo e descritivo, através da coleta e análise de dados secundários de cunho documental. Segundo Anjos *apud* Minayo a pesquisa qualitativa

(...) se ocupa [...] com um nível de realidade que não pode ser ou não deveria ser quantificado. [...] trabalha com o universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores, das atitudes. Esse conjunto de fenômenos humanos é entendido aqui como parte da realidade social, pois o ser humano se distingue não só por agir, mas por pensar sobre o que faz e por interpretar suas ações dentro e a partir da realidade vivida e partilhada com seus semelhantes.
(2013a, p. 21)

O game desenvolvido faz parte de uma capacitação anual que é disponibilizada aos colaboradores da instituição. A equipe responsável por desenvolver as estratégias educacionais na instituição buscou embasamento na literatura quanto a efetividade dessa metodologia problematizadora que traz a gamificação como condutora do processo educacional, ou seja, o aluno se vê diante de situações-problema onde precisa tomar uma decisão para ir adiante no percurso proposto. É possível confirmar essa análise quando Lemos nos afirma que

no ato de jogar, todas as ações do usuário produzem uma consequência, as escolhas dos jogadores determinam a direção que o jogo irá tomar - o que permite avaliar suas decisões e escolhas fazendo-o responsável e com o poder de decidir a narrativa do jogo (2015, p. 54).

Analisando os relatos é possível perceber que a utilização de metodologias gamificadas trazem uma maior motivação por parte dos participantes, eles encontram uma visão mais realista para os problemas que encontram em seu dia-a-dia, além da possibilidade de experienciar estas situações sem os riscos que a realidade impõe. A utilização de metodologias gamificadas possibilitam interações que outros tipos de metodologias tradicionais não alcançam. Sobre isso, Tulio nos diz:

O principal motivo, portanto, para se usar games na educação pode ser resumido na palavra motivação. Isso porque os games estimulam a

superação de problemas de um modo que, muitas vezes, educadores, usando métodos convencionais, não conseguem. Um jogo é uma atividade de resolução de problemas, abordada com uma atitude lúdica.(2014, p.3)

Os relatos revelam a preferência dos indivíduos por metodologias que possibilitem que as informações sejam absorvidas e entendidas mais facilmente, trazendo a oportunidade de um nível mais profundo de aprendizado.

O estudo considerou a análise da pesquisa de satisfação aplicada para o público-alvo da ação educativa em questão. De abril até julho, 3.818 colaboradores realizaram o curso, destes 2.186 responderam a pesquisa. Das respostas 95% consideraram o curso como “bom ou ótimo”.

Os números demonstram que a metodologia utilizada foi amplamente aceita pelos participantes, sendo possível comprovar que por meio da mecânica de jogos, a motivação e o engajamento dos indivíduos são potencializados (Tolomei, 2017).

Podemos perceber que, embora essa ainda seja uma prática inovadora para a área da educação em saúde, a utilização de metodologias gamificadas devem ser cada vez mais exploradas, uma vez que ela possibilita uma experiência diferenciada e motivadora, sendo amplamente aceita pelos educandos, conforme os relatos aqui apresentados.

CONCLUSÃO

Podemos perceber que, embora essa ainda seja uma prática inovadora para a área da educação na saúde no hospital, a utilização de metodologias gamificadas devem ser mais exploradas, uma vez que ela possibilita uma experiência diferenciada e motivadora, sendo amplamente aceita pelos educandos.

Além disto, ações com recursos da Tecnologia da Informação, são vantajosas, visto que alcançam um grande número de pessoas, em um espaço de tempo menor, sem necessitar dos investimentos da presencialidade.

É necessário investir na busca por metodologias inovadoras para melhorar e facilitar a qualificação dos profissionais da saúde.

Referências:

BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria-Executiva. Secretaria de Gestão do Trabalho e da Educação na Saúde. Glossário temático : gestão do trabalho e da educação na saúde / Ministério da Saúde. Secretaria-Executiva. Secretaria de Gestão do Trabalho e da Educação na Saúde. – 2. ed. – Brasília : Ministério da Saúde, 2012. 44 p. – (Série A. Normas e Manuais Técnicos) Disponível em:

https://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/glossario_gestao_trabalho_2ed.pdf. Acesso em: 12 ago. 2020.

Lemos, Lucia Márcia de Carvalho. Games na promoção e educação em saúde: práticas de significação. 2015. 207 f. Tese (Doutorado em Comunicação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2015. Disponível em:

<<https://tede2.pucsp.br/handle/handle/4699>>. Acesso em: 13 ago. 2020

Anjos, Thaiana Machado dos. Experiências profissionais das pedagogas e pedagogos técnico-administrativos em educação do IFRS. 2018. 127f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2018. Disponível em: <<http://tede2.pucrs.br/tede2/handle/tede/8371>>. Acesso em: 10 ago. 2020

POSSOLLI, G. E. Gamificação como Recurso Educacional na Área da Saúde: uma revisão integrativa. Educação e Tecnologia, v. 23, n. 3, 2018. Disponível em:

<https://www.periodicos.cefetmg.br/index.php/revista-et/article/view/783>. Acesso em 11/08/2020.

DIPACE, A.; LIMONE, P. Videogames e projetos didáticos na educação para a saúde. Revista Tempos e Espaços em Educação, v. 8, n. 17, p. 61-72, 11. Disponível em:

<https://seer.ufs.br/index.php/revtee/article/view/4514>. Acesso em 04/08/2020.

TULIO, L. S; ROCHA, E. M. Elementos de gamificação aplicadas à educação em ambientes virtuais de aprendizagem. In V Encontro de Ensino, Pesquisa e Extensão (p. 1 - 13). Campo Grande, MS:2014. Disponível em: <http://eventos.ufgd.edu.br/enepex/anais/arquivos/330.pdf>. Acesso em: 12/08/2020.