

A Gamificação como Ferramenta de Aprendizagem em Saúde da Família

Gamification as a Learning Tool in Family Health

Ideon Alves Pires Junior¹ e Patrícia Costa dos Santos da Silva²

1. Discente do Curso de Graduação em Enfermagem da Universidade Federal de Uberlândia (UFU).
2. Doutora em Ciências (Enfermagem Fundamental), Escola de Enfermagem de Ribeirão Preto da Universidade de São Paulo (USP). Professora Adjunto da Universidade Federal de Uberlândia (UFU).

<https://orcid.org/0000-0001-9643-1865>

ideon.junior@ufu.br

Palavras-chave

Aprendizagem baseada em jogos
Educação
Metodologias ativas

Keywords

Active methodologies
Education
Game-based learning

Resumo:

Este estudo objetiva relatar a experiência do uso de uma metodologia ativa denominada gamificação. Ela se baseia na aprendizagem baseada em jogos que consiste na utilização de recursos lúdicos em uma atividade de ensino-aprendizagem que possibilita a interatividade e a competitividade entre os envolvidos. A experiência com esta metodologia foi adotada em uma instituição de ensino superior, localizada em Uberlândia, Minas Gerais, Brasil. O game adotado foi o “passa ou repassa”, fortemente embasado em programas de talk-show da televisão brasileira. Para realizar a intervenção, foi utilizada uma máquina construída especialmente para a realização do jogo, assim como recursos visuais via projeção e outros condicionantes de ambiência. A experiência foi extremamente exitosa no que tange cativar a participação dos alunos e se mostrou como uma ferramenta válida para avaliação formativa de alunos em diferentes contextos.

Abstract:

This study aims to report the experience of using an active methodology called gamification. It is based on game-based learning, which consists of the use of playful resources in a teaching-learning activity that enables interactivity and competitiveness between those involved. The experience with this methodology was adopted in a higher education institution, located in Uberlândia, Minas Gerais, Brazil. The game adopted was “pass or pass”, heavily based on Brazilian television talk shows. To carry out the intervention, a machine built especially for playing the game was used, as well as visual resources via projection and other ambience conditions. The experience was extremely successful in terms of attracting student participation and proved to be a valid tool for formative assessment of students in different contexts.

Artigo recebido em: 28.05.2025.

Aprovado para publicação em: 11.06.2025.

INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, a gamificação tem emergido como uma abordagem instrucional benéfica porque enfatiza atividades práticas desenvolvidas em sala de aula (BYUSA, KAMPIRE, MWESIGYE; 2021). De forma geral, aprendizagem baseada em jogos pode possibilitar que os estudantes adquiram e construam conhecimento em um ambiente de aprendizagem lúdico e cativante (PAN et al., 2021).

As atividades de aprendizagem baseadas em jogos no ensino vão além dos métodos tradicionais de transmissão de conhecimento, buscando criar um ambiente de aprendizagem imersivo e interativo. Além disso, as atividades possuem diversas variações tanto em nível de características quanto em quantidade de tecnologia utilizada nos exercícios (OESTREICH, GUY, 2022).

Nesse sentido, uma das principais vantagens do uso da gamificação como materialização de atividades baseadas em jogos é a capacidade de tornar o aprendizado mais acessível e inclusivo, onde ao transformar conceitos complexos em desafios e tarefas interativas, os estudantes podem explorar os conteúdos de forma mais dinâmica e participativa. Diante disso, a gamificação permite a personalização do ensino, adaptando-se aos diferentes ritmos e estilos de aprendizagem de cada aluno, proporcionando uma experiência mais individualizada e promove a aprendizagem colaborativa por meio de jogos em equipe, competições saudáveis e desafios compartilhados, os alunos podem trabalhar em conjunto, fortalecendo habilidades de comunicação, cooperação e liderança (SILVA, SALES, CASTRO, 2019).

É importante destacar que esta não é uma solução isolada, mas uma ferramenta complementar ao currículo e às práticas pedagógicas. Os educadores desempenham um papel fundamental ao integrar adequadamente a gamificação no contexto educacional, selecionando os jogos e atividades adequados, estabelecendo metas claras e acompanhando o progresso dos alunos (OESTREICH, GUY, 2022).

Com base nisso, o presente estudo descritivo do tipo relato de experiência visa demonstrar perante a literatura científica, a utilização de uma metodologia ativa lúdica com jogos e a percepção de seu uso como atividade de ensino aprendizagem para curso de graduação em Enfermagem de universidade pública brasileira.

Este estudo objetiva relatar a experiência do uso da gamificação como metodologia ativa na atividade de ensino-aprendizagem de uma avaliação formativa em uma disciplina obrigatória da grade curricular do curso de graduação em Enfermagem de uma Universidade Pública brasileira.

METODOLOGIA

Trata-se de um estudo descritivo tipo relato de experiência realizado no curso de Graduação em Enfermagem em que se utilizou da teoria da aprendizagem baseada em jogos com uso do método de gamificação, para o desenvolvimento de uma estratégia de aprendizagem na disciplina de Saúde da Família em uma universidade pública localizada em um município do Triângulo Mineiro, MG, Brasil. Tal experiência aconteceu em sala de aula, com 30 alunos regularmente matriculados na disciplina, no dia 25 de outubro de 2023, no horário de aula da disciplina (9:50 às 11:30). Para a utilização do método, utilizou-se as seguintes etapas:

1. Revisão de literatura: Foi realizado uma busca bibliográfica para fundamentar as questões que seriam aplicadas no quiz. Para isso, foram utilizadas bases de dados de relevância nacional e internacional, com publicações datadas nos últimos 10 anos.

2. Elaboração da máquina do “Passa ou repassa”: A máquina foi desenvolvida empregando recursos financeiros dos próprios pesquisadores. O mecanismo da máquina permite que duas pessoas disputem, simultaneamente, o poder de resposta, ou seja, em um jogo de quiz, a máquina funciona como decisória de quem apertou o botão do mecanismo primeiro, através de um feedback luminoso e sonoro (Figura 1).

Esta metodologia já foi amplamente utilizada em outros contextos e é popularmente associada ao jogo “Torta na cara”, protagonizado em programas de auditório de cunho televisivo. A versão utilizada para este estudo é uma adaptação a realidade deste método, onde o quiz era sucedido por respostas certas e erradas, sem a punição com torta na cara, e sim com sistema de pontuação por perguntas. O objetivo final era pontuar mais que a equipe adversária.

3. Implementação do jogo: Para a execução do jogo, os alunos foram divididos em 6 equipes de 5 integrantes. Ao longo do semestre eles tiveram acesso a um material selecionado para estudo do conteúdo pertinente as perguntas que seriam aplicadas no jogo. Este material foi composto de 12 artigos separados em bases de dados específicas (SciELO e PUBMED), os quais tinham publicação recente (menos de 10 anos).

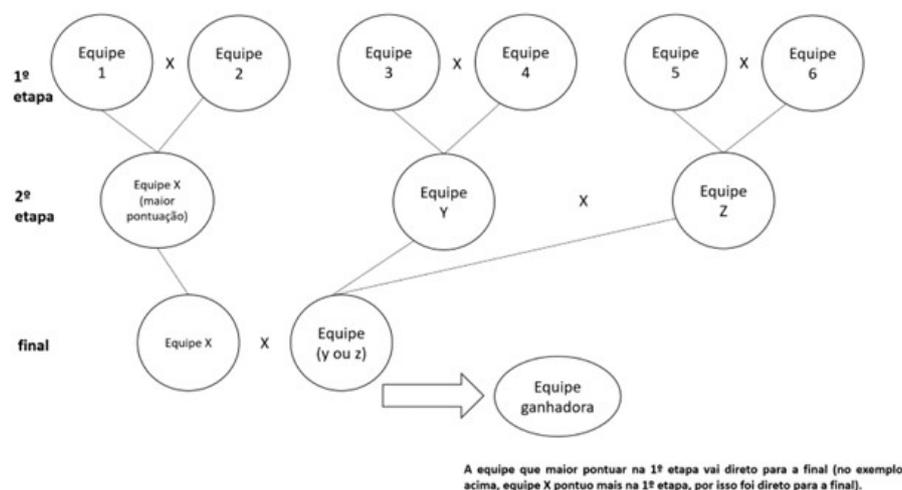
Figura 1- Máquina de “Passa ou repassa” criada para o game, 2023



Fonte: Os autores.

A atividade foi realizada dia 25/10/2023. As seis equipes disputaram entre si divididas em pares conforme o fluxograma apresentado na Figura 2.

Figura 2: Fluxograma do jogo



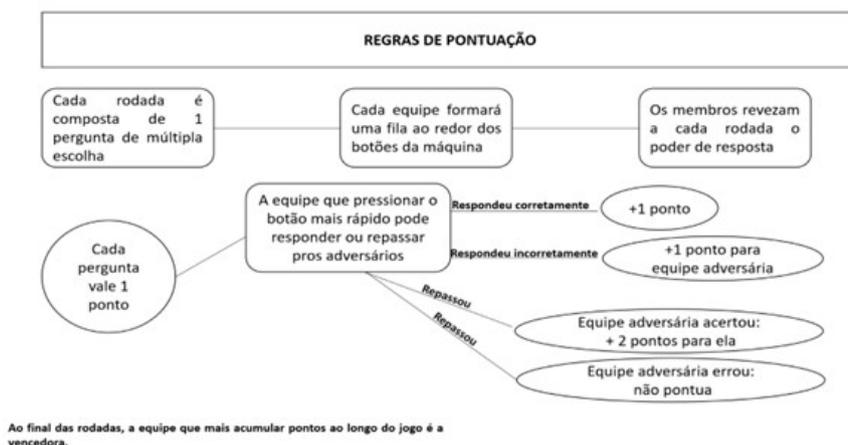
Fonte: Os autores

4. Regras do jogo:

1. As equipes respondem ser submetidas a X perguntas conforme o número de membros de cada equipe, onde cada membro participa da disputa uma vez;
2. Quem pressionar o botão da máquina mais rapidamente terá o direito de resposta, caso responda à pergunta de forma incorreta, a outra equipe pontua. Caso repasse a pergunta para a outra equipe ela terá a oportunidade de pontuar em dobro caso acerte. No caso de repasse se a outra equipe errar, ambas não pontuam na rodada;
3. O tempo limite de resposta após pressionar o botão é de 10 segundos, indicado pelo mediador do jogo;
4. As perguntas serão do tipo múltipla escolha, de opções A, B, C e D, cabendo a resposta de 1 alternativa como a adequada a pergunta que for realizada;

5. As perguntas serão lidas em voz alta pelo mediador, assim como será projetado via projetor visual, de modo a facilitar a leitura e arguição de cada equipe;
6. O jogador que pressionar o botão primeiro, poderá nos 10 segundos que sucedem o poder de resposta, confirmar rapidamente sua escolha de resposta com sua equipe;
7. Caso ambas equipes não exerçam o poder de pressionar o botão para resposta, em 1 minuto, caberá ao mediador elencar qual a equipe que deverá responder, privilegiando a que estiver com menos pontos ou, em caso de empate, decidir ao acaso.
8. Cada pergunta vale 1 ponto, em caso de erro a equipe adversária pontua 1 ponto, em caso de repasse, a equipe que repassou não pontua nada, a equipe adversária se acertar ganha 2 pontos e, se errar, não pontua. Em resumo, conforme a Figura 3:

Figura 3: Fluxograma com as regras de pontuação do jogo



Fonte: Os autores.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A utilização da gamificação, por meio do jogo passa ou repassa, foi uma experiência ímpar que contribuiu como uma ferramenta para o processo de ensino e aprendizagem na disciplina saúde da família. A construção e efetivação dessa estratégia se deparou com dificuldades, entretanto, foi possível verificar várias potencialidades que se encontram no quadro 1.

A cooperação é uma potencialidade presente, pois verifica-se um entrosamento durante as discussões para a resolução das questões problema, corroborando com tal potencialidade, um estudo menciona que a utilização de jogos no processo ensino-aprendizagem funciona proporcionando a possibilidade de combinar atividades de aprendizagem como feedback, testes e repetição espaçada com participação ativa e autonomia, bem como experiências positivas para os alunos (XU et al., 2023).

Em relação a motivação, pode-se verificar que foi primordial para a execução do jogo passa ou repassa, pois observa-se a interação dos participantes com o professor e o monitor, ou seja, trata-se de um aspecto relevante, pois a motivação intrínseca permite inserir elementos como pontuações, níveis de progresso e recompensas, nesse sentido, a gamificação estimula a persistência e a superação de desafios, criando um senso de realização e satisfação. Essa motivação intrínseca é um poderoso impulsor para o desenvolvimento do pensamento crítico, resolução de problemas e aquisição de habilidades essenciais para o século XXI (PAN et al., 2021).

Quadro 1. Potencialidades e dificuldades na implementação da gamificação

POTENCIALIDADES	DIFICULDADES
1. Cooperação	1. Falta de tempo
2. Motivação	2. Infraestrutura
3. Interdisciplinaridade	3. Recursos

Fonte: Os autores.

Quanto a interdisciplinaridade o jogo educativo pode ser uma ferramenta metodológica importante para o processo de ensino e aprendizagem nos conteúdos de diversas disciplinas, de forma transversal os conteúdos podem ser trabalhados por meio de textos e elaboração de questões para discussão e interação dos estudantes, ou seja, os pesquisadores deste estudo conseguiram trabalhar vários conteúdos, não somente de forma expositiva, mas combinando e relacionando com mecanismos e recursos que potencializem o aprendizado do conteúdo e a construção do conhecimento (OLIVEIRA et al., 2018).

Dentre as dificuldades observadas no planejamento e implementação do jogo “Passa ou repassa”, observou-se a falta de recursos, de tempo, e de infraestrutura pois foi necessária a elaboração da máquina o que exigiu por parte do monitor e do docente responsável pela disciplina a apropriação de conhecimentos técnicos e recursos financeiros para a aquisição das peças para a elaboração de uma máquina de baixo custo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo passa ou repassa no processo de ensino-aprendizagem na disciplina Saúde da Família, foi uma importante ferramenta, por auxiliar o professor, promovendo motivação, cooperação e interdisciplinaridade.

Nesse sentido, a gamificação é metodologia ativa fundamental ao processo de ensino-aprendizagem, que possibilita criar um ambiente lúdico e interativo, para que os estudantes possam aprender de forma cooperativa e dinâmica.

REFERÊNCIAS

- BYUSA, Edwin; KAMPIRE, Edwige; MWESIGYE, Adrian Rwekaza. Game-based learning approach on students' motivation and understanding of chemistry concepts: A systematic review of literature. **Heliyon**, 2022.
- PAN, Liuxia et al. How to implement game-based learning in a smart classroom? A model based on a systematic literature review and Delphi method. **Frontiers in psychology**, v. 12, p. 749837, 2021.
- OESTREICH, Julie H.; GUY, Jason W. Game-based learning in pharmacy education. **Pharmacy**, v. 10, n. 1, p. 11, 2022.
- OLIVEIRA, Antonio L. et al. O jogo educativo como recurso interdisciplinar no ensino de química. 2018.
- SILVA, SALES, CASTRO. Gamificação como estratégia de aprendizagem ativa no ensino de Física. **Revista Brasileira de Ensino de Física**, vol. 41, nº 4, e20180309, 2019.
- XU, Maosen et al. Game-based learning in medical education. **Frontiers in Public Health**, v. 11, p. 1113682, 2023.

