

JOGOS MORTAIS DA ENFERMAGEM: Aprendizagem criativa utilizando a gamificação

Autores: Emily Fonseca Silva; Tatiane Rodrigues de Souza; Tony Clecio Bezerra de Souza; Gislane Beatriz Cabral Pereira; Larissa Irene da Silva

Introdução: O uso de jogos e gamificação no nível superior é um desafio para professores e consequentemente para estudantes que vivem a era digital, marcada pela acelerada transformação tecnológica. Nesse contexto, há necessidade de acrescentar o ingrediente criatividade a formação dos estudantes. Tendo em vista estudos iniciais sobre a temática, foi proposta uma atividade interdisciplinar como instrumento de avaliação do semestre para estimular o raciocínio clínico e a confluência de gerações (professores, terceiro e sétimo semestre de enfermagem).

Objetivo: Demonstrar conhecimento de fisiologia e anatomia aplicada a enfermagem de uma forma leve e divertida por meio de jogos e da gamificação. **Método:** Os jogos mortais, nome intitulado pela atividade ter sido realizada na data que se comemora o Halloween no Brasil (31/10/18), foram realizados por etapas, as atividades foram desenvolvidas em grupo, em duplas e individualmente, com perguntas diversas (fáceis, médio e difícil) dos temas estudados ao longo do semestre. **Resultados:** Com os jogos mortais foi possível desenvolver mais ainda as habilidades adquiridas na teoria-prática referentes aos conhecimentos prévios de: exame físico céfalo-caudal, biossegurança e alguns procedimentos de enfermagem. Tivemos a oportunidade de trabalhar em equipe, e interagir com alunos do sétimo semestre de enfermagem da disciplina de didática aplicada a enfermagem. **Considerações finais:** O primeiro contato com a turma de outros semestres nos deixou ansiosos, com receio de não conseguir cumprir com as atividades propostas pelas facilitadoras, com o passar do tempo fomos ganhando mais segurança e as dinâmicas permitiram o desenvolvimento de um instinto de competição de forma sadia e prazerosa, além de que foi um momento no qual aplicamos os conhecimentos das disciplinas envolvidas. Vimos que há necessidade de se incorporar cada vez mais as tecnologias da informação e comunicação para fins educacionais, gostamos da integração proporcionada entre os estudantes das disciplinas de anatomia aplicada a enfermagem, fisiologia aplicada a enfermagem e didática aplicada a enfermagem e sem dúvida alguma a temática Halloween, data que coincidiu com a realização da atividade nos motivou a nos caracterizarmos e entrarmos no clima da atividade proposta.

Palavras-chave: Jogos recreativos, enfermagem, educação em saúde.