



## **GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA ATIVA NO ENSINO DE SEGURANÇA DO PACIENTE EM URGÊNCIA E EMERGÊNCIA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA**

PRISCILA ASSIS VIDAL

### **RESUMO**

Este relato de experiência descreve a aplicação de uma gamificação na disciplina de Segurança do Paciente em Urgência e Emergência, ministrada para alunos de pós-graduação em uma faculdade particular de Campo Grande - MS. A justificativa da proposta foi baseada na necessidade de aumentar o engajamento dos alunos em temas críticos, utilizando metodologias ativas que facilitam a aprendizagem. O principal objetivo foi revisar os conceitos de segurança do paciente por meio de uma abordagem lúdica e interativa, promovendo uma maior assimilação do conteúdo. A gamificação foi estruturada com base no jogo "Jumanji", dividindo a turma em quatro grupos, cada um com seu avatar. Recursos de áudio, como a música tema do filme, foram utilizados para criar uma atmosfera imersiva. A atividade foi realizada no domingo pela manhã, visando aumentar o engajamento dos alunos em um período considerado mais desafiador para a concentração. Os alunos avançavam em um tabuleiro virtual ao responder 24 charadas elaboradas com base em referências do Ministério da Saúde e do Programa Nacional de Segurança do Paciente. Erros forçavam os grupos a recuar, e o primeiro a chegar ao centro do tabuleiro "vencia" o jogo. Recursos de áudio, como a trilha sonora do filme, foram incorporados para aumentar a imersão. Ao final da atividade, foi aplicado um formulário de feedback. Dos 27 alunos que responderam, 100% deram nota 10 para a didática, e os comentários foram extremamente positivos, destacando a dinâmica e a relevância da aula. Conclui-se que a gamificação foi bem-sucedida, demonstrando ser uma estratégia eficaz para o ensino de temas complexos em saúde. O formato interativo motivou os alunos, melhorando o engajamento e a retenção dos conceitos, especialmente em momentos mais desafiadores, como aulas aos domingos.

**Palavras-chave:** Metodologias ativas; Engajamento; Tecnologias educacionais; Ensino inovador; Educação em saúde.

### **1 INTRODUÇÃO**

A segurança do paciente é um dos pilares fundamentais na prestação de cuidados em saúde, especialmente em ambientes críticos como os de urgência e emergência. Nesse contexto, onde decisões rápidas e precisas são cruciais, a minimização de erros pode fazer a diferença entre a vida e a morte. As unidades de urgência e emergência são caracterizadas pela alta complexidade dos casos atendidos, que frequentemente envolvem situações de risco elevado e a necessidade de uma resposta imediata das equipes de saúde. Neste cenário, garantir a segurança do paciente não implica apenas na adoção de protocolos e diretrizes rigorosas, mas também na capacitação contínua dos profissionais envolvidos. O conhecimento sobre práticas seguras, a identificação de riscos e a promoção de um ambiente seguro são essenciais para prevenir eventos adversos e melhorar os desfechos clínicos, tornando-se indispensáveis para a qualidade do atendimento prestado (Brasil, 2014).

Além da alta pressão e complexidade do atendimento, a segurança do paciente em urgência e emergência requer uma abordagem multidisciplinar, onde todos os membros da equipe devem estar alinhados em relação aos objetivos de cuidado e às melhores práticas. É fundamental que os profissionais reconheçam a importância da comunicação eficaz, do trabalho em equipe e da gestão de riscos para a promoção de uma cultura de segurança. Em muitos casos, a urgência de intervenções pode levar a uma falta de atenção a detalhes cruciais, o que torna ainda mais evidente a necessidade de um forte compromisso com a formação e atualização dos profissionais. Dessa forma, a implementação de práticas educacionais robustas e centradas no aluno se torna essencial para a criação de um ambiente de cuidado que priorize a segurança e o bem-estar do paciente (Brasil, 2014).

Neste cenário, o desenho instrucional se apresenta como uma abordagem crítica para a formação de profissionais competentes e conscientes da importância da segurança do paciente. O desenho instrucional refere-se ao planejamento e à organização de atividades de ensino de maneira a facilitar a aprendizagem efetiva e significativa. Essa metodologia considera as necessidades dos alunos, os objetivos de aprendizagem e as melhores práticas pedagógicas para garantir que o conteúdo seja transmitido de forma clara e eficiente. Quando aplicado na formação em urgência e emergência, o desenho instrucional permite que os alunos se familiarizem com situações complexas e aprendam a aplicar os conceitos de segurança de maneira prática. Ao estruturar a aprendizagem em contextos que simulam a realidade do atendimento, os alunos podem desenvolver competências essenciais e habilidades práticas que serão cruciais em sua futura atuação profissional (Kenski; Medeiros; Órdeas, 2019).

As tecnologias educacionais oferecem ferramentas poderosas para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, permitindo a criação de experiências interativas e envolventes. O uso de plataformas digitais, recursos multimídia e técnicas de gamificação não apenas transforma a forma como o conteúdo é apresentado, mas também estimula a participação ativa e a colaboração entre os estudantes. Além disso, a integração de recursos tecnológicos na educação em saúde proporciona uma abordagem mais flexível e adaptável, atendendo a diferentes estilos de aprendizagem e promovendo um ambiente inclusivo. Em um mundo cada vez mais digital, é imperativo que a formação de profissionais de saúde esteja alinhada às novas realidades tecnológicas, garantindo que eles sejam capazes de utilizar essas ferramentas de maneira eficaz em sua prática diária (Almeida, 2021).

A aplicação de metodologias ativas, como a gamificação, no ensino de segurança do paciente em urgência e emergência destaca-se como uma estratégia inovadora para engajar os alunos e facilitar a compreensão de conceitos críticos. Ao transformar o aprendizado em uma experiência lúdica e interativa, é possível estimular o raciocínio crítico, a tomada de decisões e o trabalho em equipe. Essas abordagens não apenas aumentam o interesse dos alunos pelo tema, mas também preparam profissionais mais aptos a enfrentar os desafios do cotidiano na prática clínica, contribuindo para a promoção de um ambiente seguro e eficiente no atendimento ao paciente (Ferreira; Costa, 2023).

A escolha de integrar a gamificação na formação sobre segurança do paciente se justifica pela necessidade de inovar nas metodologias de ensino, especialmente em um campo tão crítico como a urgência e emergência. A gamificação permite que os alunos se envolvam de maneira mais significativa, promovendo não apenas a retenção de conhecimento, mas também a aplicação prática das teorias discutidas. Essa metodologia proporciona um ambiente de aprendizado dinâmico, onde os estudantes podem experimentar, errar e aprender com os erros em um espaço seguro, preparando-os para situações reais de pressão.

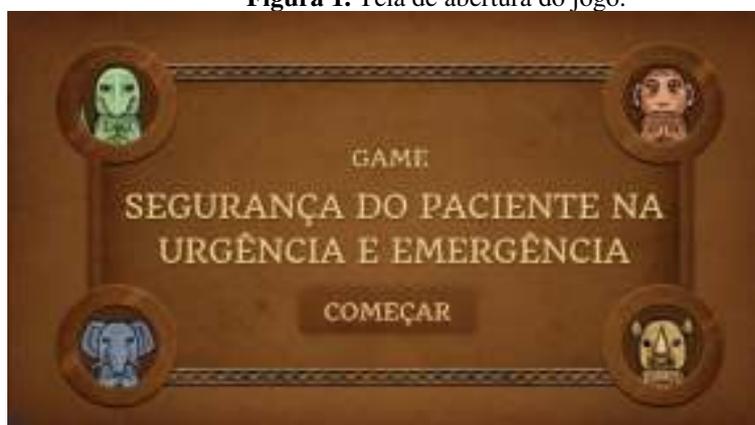
Além disso, a utilização de recursos tecnológicos na educação em saúde é fundamental para alinhar o aprendizado às expectativas e necessidades da geração atual de alunos, que estão cada vez mais familiarizados com ambientes digitais e interativos. A proposta de criar um jogo que simula situações de urgência e emergência não só torna a experiência de aprendizagem

mais rica, mas também reflete as práticas contemporâneas no campo da educação, onde o aprendizado ativo e a colaboração são essenciais para a formação de profissionais competentes e comprometidos com a segurança do paciente. Com isso, busca-se não apenas transmitir conhecimento, mas também cultivar um senso de responsabilidade e ética profissional, que são imprescindíveis na atuação na área da saúde.

## 2 RELATO DE CASO/EXPERIÊNCIA

Recentemente, tive a oportunidade de ministrar a disciplina de Segurança do Paciente na Urgência e Emergência para alunos de pós-graduação de uma determinada faculdade particular na cidade de Campo Grande - MS. A ideia central foi a criação de uma gamificação inspirada no famoso jogo do filme "Jumanji". O objetivo era tornar a aprendizagem mais dinâmica e significativa, permitindo que os alunos aplicassem os conceitos teóricos discutidos durante as aulas em um ambiente lúdico e colaborativo.

**Figura 1.** Tela de abertura do jogo.



Fonte: Autoria própria.

A atividade foi organizada da seguinte forma: dividi a turma em quatro grupos, e cada grupo foi responsável por jogar um dado, percorrendo um tabuleiro virtual que criei especialmente para essa atividade. O tabuleiro continha casas com diferentes desafios, e quando um grupo caía em uma casa que apresentava uma charada, eles precisavam respondê-la corretamente. Além disso, inseri recursos de áudio, incluindo a música típica do jogo, para tornar a experiência ainda mais imersiva. Essa combinação de elementos visuais e sonoros ajudou a criar uma atmosfera envolvente e dinâmica, propiciando uma maior conexão com o conteúdo abordado.

**Figura 2.** Imagem do tabuleiro com avatares e o dado.

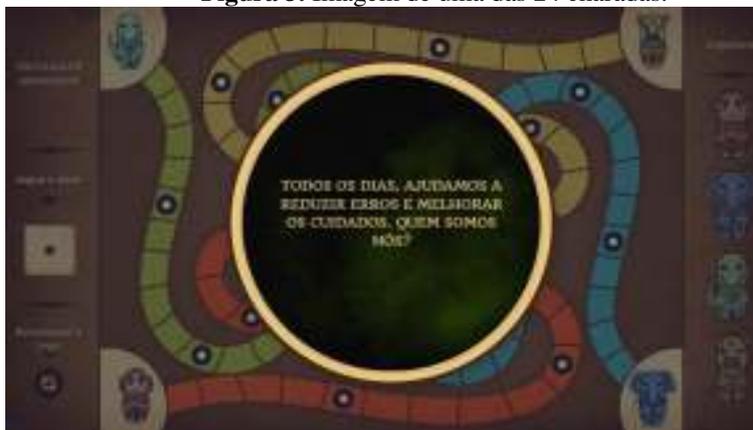


Fonte: Autoria própria.

Para desenvolver as charadas, criei um total de 24 questões sobre segurança do paciente, fundamentadas em referências bibliográficas do Ministério da Saúde e do Programa Nacional

de Segurança do Paciente. Caso não conseguissem responder, tinham que retroceder três casas, incorporando uma camada de estratégia e competitividade ao jogo. Além disso, cada grupo possuía seu próprio avatar, o que tornava a experiência mais personalizada e envolvente. O grupo que chegasse primeiro ao centro do tabuleiro seria o vencedor, simbolizando a “liberdade” de deixar a aula, em alusão à narrativa do filme, onde os personagens ficam presos em um jogo até cumprirem seus desafios.

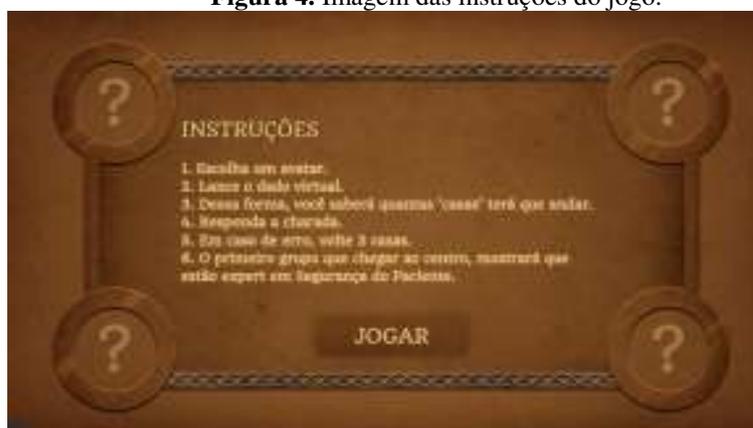
**Figura 3.** Imagem de uma das 24 charadas.



Fonte: Autoria própria.

Antes do início do jogo, apresentei um trecho do filme para contextualizar a proposta e proporcionar um momento descontraído e divertido. A exibição do clipe ajudou a despertar o interesse dos alunos e a preparar o ambiente para a atividade. Em seguida, expliquei detalhadamente as regras do jogo e as expectativas de participação. A gamificação foi desenvolvida em uma plataforma de software de autoria, que permitiu a personalização do conteúdo e a criação de uma experiência visualmente atraente e interativa.

**Figura 4.** Imagem das instruções do jogo.



Fonte: Autoria própria.

A aula foi realizada em um sábado durante todo o dia e se estendeu até o domingo pela manhã. Escolhi o domingo para a realização do jogo, pois reconheci que a gamificação poderia aumentar o engajamento dos alunos em um dia em que poderiam estar menos motivados para aprender. Ao final da atividade, enviei um formulário para coletar feedback dos alunos sobre a experiência, buscando entender a eficácia da gamificação como ferramenta de ensino e como ela impactou na aprendizagem dos conceitos de segurança do paciente.

Dos 27 alunos que responderam ao formulário, 100% deram nota 10 para a didática da aula. A pergunta "De 0 a 10, qual nota você daria para a didática do professor?" recebeu uma resposta unânime de excelência, refletindo a satisfação geral com a abordagem utilizada. Além disso, as sugestões e críticas dos alunos foram muito positivas e construtivas. Alguns dos comentários destacados incluem: "Tudo excelente", "A aula foi bem dinâmica e positiva",

"Aula muito boa, aproveitamento 100%", "Ótima aula e didática", "Aula foi bem dinâmica e maravilhosa", e "Excelente aula, parabéns".

Esses feedbacks demonstram que a proposta de gamificação foi bem recebida e que a metodologia utilizada contribuiu para um ambiente de aprendizagem ativo e engajado. As respostas como "Ótima profissional, está de parabéns" e "Achei a aula e as didáticas muito boas e importantes. Obrigada professora pela dedicação" reforçam a importância de utilizar metodologias inovadoras no ensino. Essa experiência não só facilitou a compreensão dos temas abordados, mas também promoveu a interação entre os grupos, favorecendo a troca de conhecimentos e a construção coletiva de aprendizado.

Essa atividade reforçou a importância de metodologias inovadoras no ensino, especialmente em áreas críticas da saúde, onde o aprendizado contínuo e a aplicação prática do conhecimento são essenciais para garantir a segurança e o bem-estar dos pacientes. Com base no feedback obtido, é evidente que a gamificação não apenas atendeu às expectativas, mas também proporcionou uma experiência de aprendizagem significativa, incentivando os alunos a continuarem explorando o tema da segurança do paciente em suas futuras práticas profissionais.

### **3 DISCUSSÃO**

A segurança do paciente é um aspecto fundamental na prática da enfermagem, especialmente em ambientes de urgência e emergência, onde as decisões rápidas e precisas são cruciais. As estatísticas mostram que eventos adversos podem ocorrer com frequência elevada nesses contextos, resultando em complicações graves e até mesmo em óbitos. Portanto, a promoção de uma cultura de segurança é vital para garantir que os profissionais de saúde estejam constantemente atualizados e preparados para enfrentar os desafios do atendimento emergencial. A gamificação, ao ser utilizada como estratégia de ensino, promove um ambiente propício para que os alunos compreendam a importância da segurança do paciente de maneira interativa e envolvente.

A gamificação oferece uma abordagem inovadora que pode enriquecer a experiência de aprendizagem. Com a criação de um jogo inspirado no filme "Jumanji", os alunos foram desafiados a aplicar os conhecimentos teóricos discutidos em sala de aula de forma prática e lúdica. Essa metodologia ativa não apenas promoveu a fixação dos conteúdos, mas também incentivou o trabalho em equipe e a competição saudável, elementos que podem aumentar o engajamento dos alunos e a motivação para aprender.

A criação de 24 charadas baseadas em referências do Ministério da Saúde e do Programa Nacional de Segurança do Paciente foi uma estratégia eficaz para estimular o raciocínio crítico e a análise dos alunos sobre temas relevantes. As charadas foram elaboradas para promover discussões sobre situações que podem ocorrer na prática clínica e os cuidados necessários para garantir a segurança dos pacientes. Esse tipo de atividade permite que os alunos explorem não apenas o conhecimento teórico, mas também a aplicação prática em cenários da vida real.

Além disso, o uso de avatares personalizados para cada grupo proporcionou uma dimensão adicional à experiência de gamificação. Essa personalização cria um sentido de pertencimento e identidade entre os alunos, favorecendo a interação e o envolvimento durante a atividade. Quando os alunos se sentem parte de um grupo, a dinâmica da aprendizagem se transforma, pois, eles se tornam mais propensos a colaborar e a compartilhar ideias, refletindo sobre os desafios que enfrentam na prática da enfermagem.

A exibição do trecho do filme "Jumanji" antes da atividade teve um papel importante na preparação dos alunos para a gamificação. Essa abordagem não apenas contextualizou o jogo, mas também trouxe uma leveza ao ambiente de aprendizado. O humor e a criatividade são ferramentas poderosas para reduzir a ansiedade e o estresse, especialmente em um contexto acadêmico desafiador como o da pós-graduação. A utilização de recursos audiovisuais, como

vídeos, pode estimular a atenção e facilitar a compreensão dos conteúdos abordados, tornando as aulas mais dinâmicas.

A aplicação de um formulário de feedback após a atividade permitiu avaliar a eficácia da abordagem gamificada. O fato de 100% dos alunos atribuírem nota 10 à didática da aula é um indicativo positivo de que a metodologia aplicada foi bem-sucedida. Os comentários dos alunos revelam uma forte aceitação da proposta, destacando a importância de aulas dinâmicas e engajadoras na formação de profissionais de saúde. Esse retorno é essencial para aprimorar as práticas pedagógicas e ajustar as estratégias de ensino conforme as necessidades dos alunos.

A atividade também destacou a relevância do aprendizado colaborativo. A interação entre os grupos durante o jogo não apenas favoreceu o aprendizado do conteúdo, mas também proporcionou uma oportunidade de discussão sobre as diferentes abordagens para a segurança do paciente. Esse tipo de interação social é fundamental no contexto educacional, pois permite que os alunos aprendam uns com os outros, compartilhem experiências e desenvolvam habilidades sociais e de comunicação essenciais para a prática profissional.

A experiência com a gamificação na disciplina de Segurança do Paciente em Urgência e Emergência exemplifica como metodologias ativas podem transformar o ensino e a aprendizagem na área da saúde. A implementação de jogos e atividades lúdicas no ambiente acadêmico não apenas torna o aprendizado mais prazeroso, mas também contribui para a formação de profissionais mais críticos, reflexivos e preparados para enfrentar os desafios do atendimento de emergência. Essa abordagem inovadora deve ser incentivada e explorada em futuras aulas, promovendo um ambiente educacional que valoriza a segurança do paciente e a formação contínua dos profissionais de saúde.

#### **4 CONCLUSÃO**

A experiência de gamificação aplicada na disciplina de Segurança do Paciente para alunos de pós-graduação em Urgência e Emergência revelou-se não apenas eficaz, mas essencial para a formação de profissionais mais engajados e preparados para enfrentar os desafios da prática clínica. A combinação de teorias relevantes com atividades lúdicas proporcionou um ambiente de aprendizado dinâmico, no qual os alunos puderam interagir, colaborar e aplicar os conhecimentos adquiridos de forma prática e reflexiva. O uso de recursos como música e a contextualização através do filme "Jumanji" não apenas tornaram a aula mais atrativa, mas também reforçaram a importância da segurança do paciente de maneira memorável.

Os resultados obtidos através do feedback dos alunos foram extremamente positivos, indicando que a abordagem utilizada não só atendeu às expectativas, mas também promoveu um nível elevado de satisfação. A nota máxima atribuída à didática e os comentários elogiosos ressaltam a eficácia das metodologias ativas no ensino da saúde, evidenciando que os alunos valorizaram a dinâmica proposta e a relevância do conteúdo abordado. Esses dados reforçam a importância de se investir em estratégias pedagógicas inovadoras que fomentem um aprendizado mais significativo e envolvente.

Essa experiência destacou a necessidade de uma formação contínua e atualizada para os profissionais da saúde, especialmente em áreas críticas como a urgência e emergência. Ao proporcionar um espaço para discussões críticas e interativas, a gamificação contribuiu para que os alunos não apenas compreendessem os conceitos teóricos, mas também desenvolvessem habilidades práticas que serão essenciais em suas carreiras. O aprendizado colaborativo e a troca de experiências entre os alunos foram aspectos fundamentais que enriqueceram a formação e promoveram uma reflexão aprofundada sobre a segurança do paciente.

A implementação de atividades gamificadas na educação em saúde é uma estratégia promissora que deve ser cada vez mais explorada e aprimorada. A experiência obtida não apenas confirma a eficácia desse método de ensino, mas também aponta para um caminho de

inovação pedagógica que, se bem estruturado, pode transformar a formação dos profissionais de saúde e, conseqüentemente, a qualidade do atendimento prestado à população. É fundamental que educadores e instituições busquem integrar essas abordagens em suas práticas, visando sempre o aprimoramento da formação e a segurança do paciente.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, T. R. Avaliação da aprendizagem em cursos autoinstrucionais na área da saúde: Desafios e perspectivas. **Revista de Saúde Pública**, n. 55, 2021.

BRASIL. Ministério da Saúde. **Documento de referência para o Programa Nacional de Segurança do Paciente** / Ministério da Saúde; Fundação Oswaldo Cruz; Agência Nacional de Vigilância Sanitária. – Brasília: Ministério da Saúde, 2014.

FERREIRA, A. L.; COSTA, V. M. Avaliações formativas em cursos autoinstrucionais: Estratégias para monitoramento. **Revista de Educação em Saúde**, n. 6, v. 1, 2023.

KENSKI, V.M.; MEDEIROS, R.A.; ORDÉAS, J. Ensino superior em tempos mediados pelas tecnologias digitais. Dossiê tecnologias e a educação a distância no ensino superior, v. 28, n. 1, 2019.