



Jogos digitais no ensino superior em cursos da área da saúde: uma revisão bibliográfica

Categoria: Pesquisa e inovação

¹Leandro Xavier da Silva, ¹José Antonio da Silva Ferreira Junior, ²Leticia Corrêa Vaz,
²Ederson Nunes Bueno, ³Andrelize Ferreira Corrêa, ⁴Mauren Assis Souza

¹Discente de graduação, Universidade Federal do Pampa, Campus Uruguaiiana

²Discente de mestrado, Universidade Federal do Pampa, Campus Uruguaiiana

³Graduada em Educação Física, Universidade Federal do Pampa, Campus
Uruguaiiana

⁴Docente, da Universidade Federal do Pampa, Campus Uruguaiiana

leandroxavier.aluno@unipampa.edu.br

As metodologias ativas têm como propósito fazer com que o aluno tenha diferentes formas de receber o conteúdo estudado, facilitando seu processo de ensino-aprendizagem. Com elas, o aluno traça sua biografia acadêmica como protagonista de todo o processo. Um dos métodos empregados nas metodologias ativas são os jogos educacionais, que possibilitam ao aluno uma aprendizagem que o motive e instigue através da ludicidade. Em seu formato digital, os jogos poderão ser apresentados em diversos modelos e também disponível para acesso em plataforma web e mobile, facilitando o acesso de seus usuários. A literatura nos mostra que a utilização de jogos digitais para fins educacionais tem gerado resultados positivos em diversas áreas de ensino, dentre elas a área da saúde. Considerando os dados supracitados, o objetivo do presente trabalho foi analisar o impacto da utilização de jogos digitais na aprendizagem dos alunos de cursos de graduação da área da saúde. Para isso foi realizada uma revisão bibliográfica através das plataformas PubMed e ERIC, onde foram pesquisados os seguintes termos: “*educational games*” e “*digital games*” publicados entre 2014 e 2019. Foram encontrados 40 artigos, destes foram selecionados 8 artigos que estavam de acordo com os critérios pré-estabelecidos, que eram: artigos que utilizaram jogos digitais, que realizaram trabalhos experimentais e que fossem de áreas da saúde. Os trabalhos de Janssen et al., 2015, Phungoen et al., 2020, Lam et al., 2018 e Koivisto et al., 2016 mostraram em seus resultados que a

interação que o aluno tem com o jogo digital, como forma de aprendizado, corrobora para um melhor processo de ensino-aprendizado, na percepção de seus déficits, bem como suas potencialidades na matéria estudada. Os alunos demonstraram forte envolvimento com o jogo, isso fez com que seu aprendizado fosse potencializado e isso foi mensurado através de questionários pré e pós intervenção. Outro ponto importante, que foi levantado nos artigos de Fleischmann e Ariel 2016 e Chaves et al., 2020, é que, através da utilização dessas ferramentas os alunos tiveram um maior interesse nas aulas e através de relatos mostraram-se satisfeitos com elas. Nos estudos de Fleischmann e Ariel 2016, Courtier et al., 2016 e Chan et al., 2017, foram questionadas as interações entre aula expositiva e com a utilização de jogos. Se observou que o uso de jogos auxilia na aprendizagem dos estudantes e pode ser considerado um forte aliado nesse processo. Outro fator interessante, é que com o uso desses recursos denota-se um aumento do papel ativo durante a construção do conhecimento do estudante. Portanto, concluímos que a utilização de jogos no ambiente acadêmico é positiva e melhora o processo de ensino aprendizagem, através de um maior interesse e envolvimento dos alunos com os jogos utilizados.

Agradecimentos: Agradeço a FAPERGS e CAPES pelo apoio financeiro e ao PPGMCF.

Palavras-chave: jogos digitais – jogos educacionais – ensino superior