

O uso de jogos educacionais no ensino na área da saúde

Tainá Aparecida Haubert, discente de graduação, Universidade La Salle, Campus Canoas

Leandro Xavier da Silva, Colaborador, Núcleo de Pesquisa em Ensino de Fisiologia (NUPEF)

Letícia Corrêa Vaz, discente de pós-graduação, Universidade Federal do Pampa, Campus Uruguaiana

Mauren Assis de Souza, docente, Universidade Federal do Pampa

e-mail primeiro autor: tainahaubert1997@gmail.com

O uso de metodologias ativas é bem consolidado na literatura científica como um método eficaz de ensino e aprendizagem em comparação com a metodologia tradicional. Entre as ferramentas existentes, podemos citar o uso de jogos educacionais com o intuito de ampliar o ganho de conhecimentos em relação a uma determinada área. Os jogos podem ser utilizados em várias fases, por exemplo, para revisar o conteúdo ensinado e com isso, somar juntamente com a aula de método tradicional. Referente ao uso desta e outras metodologias ativas, um campo amplo de aplicação é no ensino superior, para auxiliar na formação dos estudantes de diversas graduações. Desse modo, uma das áreas que se pode utilizar é a da saúde, em que a mesma possui disciplinas, por exemplo a bioquímica e a fisiologia, que logo nos primeiros semestres acabam gerando dificuldades na compreensão de seu conteúdo pelos alunos. Em relação a essas disciplinas, elas são consideradas de base para os cursos da saúde, pois abrangem tópicos importantes do funcionamento do corpo humano e, acabam sendo complexas para os estudantes, pois necessitam de um conhecimento prévio advindo do ensino médio. Nesse sentido, é necessário conhecer os impactos do uso de jogos educativos entre os estudantes, para continuar com a disseminação do conhecimento científico das metodologias ativas e assim melhorar a educação. Portanto, o objetivo deste trabalho é analisar o impacto da utilização dos jogos educacionais nas disciplinas de base dos cursos de graduação da área da saúde. Pensando nisso, foi realizada uma revisão sistemática nas plataformas PubMed e Eric. Os artigos foram pesquisados entre os anos de 2015 a 2021, com as palavras-chaves "Educational Game" e "Digital Game" no idioma inglês, e ainda, os artigos precisavam ter sua coleta de dados realizadas em cursos de graduação na área da saúde. Seguindo no que concerne aos critérios de inclusão, foi estabelecido que a revista em que o artigo foi publicado deveria ter o Qualis Capes de no mínimo B2 na área de ciências biológicas II, com a finalidade de garantir maior rigor metodológico aos estudos. Como critérios de exclusão, foi instituído que seria eliminado estudos que não tivessem um protocolo bem delimitado de pesquisa bem como artigos de revisão

Comentado [LX1]: Revisar essa frase

sistemática ou sistemática com meta-análise. Ademais, para selecionar os estudos foi realizado uma varredura utilizando o programa Endnote®, a fim de marcar as duplicações e serem excluídas. Logo após a leitura crítica dos resumos, os artigos selecionados tiveram seus textos completos lidos. Como resultados, foram escolhidos 7 artigos após a triagem, e todos foram coletados pelo indexador PubMed, sendo 6 deles da Revista *Advances In Physiology Education* e 1 da Revista *Plos One*. As categorias dos jogos utilizados pelos estudos foram 6 de estrutura física e 1 através de um aplicativo mobile para smartphone, em meio destes, 4 foram do tipo jogos de cartas, 1 de quebra-cabeça, 1 jogo do tipo Quizz no formato online. Se tratando do número de alunos, um total de 537 participaram e estes mesmos avaliados de 5 cursos de graduação diferentes, foram eles: Enfermagem, Farmácia, Fisioterapia, Odontologia e Medicina. Em geral, quando perguntado aos alunos suas percepções referente aos jogos, os resultados foram satisfatórios, sendo que em 4 dos 7 artigos, os discentes concordaram em quase 100% que aprovaram a ferramenta de ensino. Entretanto, houve também resultados negativos, como, que não era necessário o uso dessa atividade e que a aula expositiva era superior do que a metodologia ativa. Porém, o número de alunos que avaliaram de forma desfavorável foi de baixo índice. Também foi analisado o desempenho dos estudantes nos jogos e os dados indicaram um excelente êxito. Junto disso, em todos os estudos selecionados houve associação positiva entre o uso dos jogos com o aprendizado. Portanto, com estes achados, concluímos que a utilização de jogos educacionais possuem grande potencial como ferramenta complementar para o processo de ensino e aprendizagem. Os achados desta pesquisa, corroboram mostrando a grande adesão dos discentes em relação a iniciativa.

Palavras-chaves: Jogos Educacionais; Metodologias Ativas; Área da Saúde?.