



## A IMPORTÂNCIA DA GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO CONTINUADA EM SAÚDE

Karolyne Sarti Sessa Largura<sup>1</sup>

A gamificação surgiu em 1980, no Brasil onde as pessoas começaram a descobrir nos jogos um espaço de prazer e entretenimento. O termo “gamificação” foi cunhado pela primeira vez em 2002, por Nick Pelling, e só ganhou popularidade em 2010, através de Jane McGonigal, autora do livro *A realidade em jogo*, onde a autora pode mostrar como os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Segundo esta autora se fossem somadas todas as horas jogadas de um determinado game online desde sua criação, teriam sido gastos 5,93 bilhões de anos na resolução de problemas de um mundo virtual. Diante desta afirmação é possível se fazer uma reflexão sobre quais resultados seriam obtidos, por exemplo, se o mesmo esforço fosse investido na resolução de problemas do mundo real, tais como a erradicação da pobreza extrema, o aquecimento global, a questão da mobilidade nas grandes cidades ou a pesquisa para a cura de uma doença grave. Essa associação é possível de ser entendida, quando paramos para pensar no que pode dar mais prazer a população em geral, como por exemplo: Jogar 2h de um jogo que lhe auxilie a resolver um problema, ou ficar 2h em uma reunião para tentar achar soluções importantes? Ao responder estas perguntas a autora chegou a conclusão que: É possível se utilizar de ferramentas mais prazerosas como a gamificação para auxiliar a resolução de problemas. Com a mente livre e com algumas regras impostas como em qualquer jogo é possível traçar objetivos, metas e alcançar resultados maravilhosos com uma equipe de profissionais formados ou com alunos em formação. A gamificação se refere ao uso de jogos orientados no ambiente profissional ou educacional, onde os games

---

<sup>1</sup> Docente do curso de Enfermagem da FESV.



**Anais do Seminário de Pesquisa e  
Produtividade da FESV e FESVV**

podem transformar as tarefas das empresas, faculdades e escolas, introduzindo a dimensão social do trabalho a partir destas atividades, com objetivo de resolver problemas práticos, despertar a motivação, gerar engajamento, satisfação pessoal e promover a educação de um determinado tema estimulando a criatividade e inovação. A utilização desta ferramenta (Gamificação) como metodologia ativa de ensino auxiliam os professores e profissionais de saúde a entusiasmar mais seu público alvo a fim de gerar um maior desenvolvimento educacional. Com esse estímulo pretende-se que a educação seja tratada de uma forma mais lúdica e possa ser enxergada como uma atividade prazerosa e assertiva, principalmente em uma época onde o conteúdo aprendido em sala de aula, pode ser facilmente encontrado nas plataformas de ensino EAD e aulas virtuais gravadas. Sendo assim possível fazer com que o aluno atue executando os jogos propostos bem como criando jogos a fim de estimular seu grau de desenvolvimento criativo, pessoal e estimular cada vez mais a busca pelo aprendizado. Objetivo: Relatar a importância da utilização da gamificação como ferramenta para a educação. Metodologia: Revisão Bibliográfica de artigos e livros sobre a gamificação e sua relação com a educação continuada de 2010 a 2021. Conclusão: Utilização de jogos como estratégia na área educacional é extremamente importante e atual, porém, pouco explorada na área da saúde e da educação por falta de conhecimento de alguns profissionais e até mesmo dificuldade de manuseio de ferramentas de ensino digitais. Estamos em uma época alavancada pelo período da pandemia de crescimento digital constante, onde nossos alunos buscam por uma aula que seja mais próxima de sua realidade, onde eles possam utilizar de elementos do seu dia a dia e que gerem prazer na hora de se desenvolver profissionalmente, nossos alunos mudaram de perfil em sua grande maioria e hoje muitos são os que não procuram seu desenvolvimento dentro de uma biblioteca, e sim em ambientes virtuais, vídeos e artigos. É visível o avanço que as aulas online, plataformas de ensino EAD e jogos interativos em sala de aula cresceram com a pandemia, onde foi necessário se reinventar em vários pontos, principalmente dentro da área educacional, tivemos



## **Anais do Seminário de Pesquisa e Produtividade da FESV e FESVV**

que nos adequar na marra as ferramentas que antes eram poucos utilizadas. Por isso a gamificação ganha uma proporção ainda maior, por ser capaz de trazer conteúdo importantes e sérios de uma forma mais descontraída e divertida, onde aprender se torna parte de um processo ligado a diversão e não só a obrigação.

**Palavras-chave:** gamificação, saúde, educação em saúde.

### **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

MACGONIGAL, J. **A Realidade em Jogo**. São Paulo: Best Seller, 2017.

BEHAR, P. A. **Modelos Pedagógicos em Educação à Distância**. [Internet]. 2009 [cited 2015 Aug 18]. Available from: <http://www.nuted.ufrgs.br/oa/arqueads/apoio/modelospedagogicos.pdf>.