



Uso de Gamificação como Recurso de Capacitação em Arboviroses em um Hospital de Urgência e Emergência: Relato de Experiência

Use of Gamification as a Training Resource in Arboviroses in an Emergency Hospital: Experience Report

Beatriz Cândida Silva Santana

Enfermeira apoiadora do Núcleo Hospitalar de Epidemiologia (Hospital Municipal Djalma Marques). <http://lattes.cnpq.br/9638557109648768>

Nilmayra Ramalho Santos

Enfermeira do Hospital Municipal Djalma Marques. <http://lattes.cnpq.br/6827380628017330>

Adya Evany Botelho Moraes

Enfermeira apoiadora do Núcleo Hospitalar de Epidemiologia (Hospital Municipal Djalma Marques). <http://lattes.cnpq.br/3737491201261129>

Sonia Maria Ferreira da Silva Serra

Enfermeira. <http://lattes.cnpq.br/5946170950812720>

Vilma Sousa Melo

Enfermeira do Hospital Municipal Djalma Marques. <http://lattes.cnpq.br/3287443573785376>

Ana Paula Borges Gomes

Enfermeira do Hospital Municipal Djalma Marques. <http://lattes.cnpq.br/8465349127977857>

Resumo: O cenário educacional vem passando por transformações significativas, o que nos leva a repensar as práticas de ensino-aprendizagem, inclusive no contexto da educação continuada. O modelo tradicional de ensino cede espaço à pedagogia problematizadora, que valoriza a autonomia e a construção coletiva do conhecimento. Em ambientes como hospitais públicos, onde a rotina é intensa e o tempo disponível durante os plantões é limitado, a adoção de métodos dinâmicos de aprendizagem torna-se essencial, especialmente para abordar temas recorrentes, mas de grande relevância. Nesse contexto, a gamificação foi escolhida como estratégia por ser rápida, abrangente, inclusiva e objetiva. Por meio de um jogo de tabuleiro com perguntas voltadas à temática das arboviroses, foi possível disseminar o conteúdo e promover o aprendizado entre as equipes de forma lúdica e eficaz.

Palavras-chave: método de ensino; aprendizado ativo; epidemiologia.

Abstract: The educational landscape has undergone significant changes, prompting a rethinking of teaching and learning practices, including those in continuing education. The traditional teaching model is giving way to a problem-posing pedagogy that values autonomy and the collective construction of knowledge. In public hospital settings—where the pace is intense and time during shifts is limited—adopting dynamic learning methods becomes essential, especially for addressing recurring but highly relevant topics. In this context, gamification was chosen as a strategy for being quick, comprehensive, inclusive, and objective. Through a board game featuring questions on the topic of arboviruses, knowledge was effectively disseminated and shared among team members in a playful and engaging way.

Keywords: teaching method; active learning; epidemiology.

INTRODUÇÃO

O cenário da educação vem sofrendo transformações nos últimos anos, de forma que novas compreensões e técnicas têm sido questionadas, e, a partir daí, elaboradas novas propostas e alternativas para sua operacionalização. O modelo tradicional agora abre caminho para uma pedagogia problematizadora, onde o receptor do conhecimento assume uma postura ativa de autonomia e apreensão do conhecimento. A questão de ensinar não se restringe à habilidade de dar aulas, mas engloba a efetivação do conhecimento para levar a aprender. Ensinar e aprender estão interligados, assim, compreende-se que aprendizagem necessita de saber reconstruído e não simplesmente reproduzido de forma mecânica (Paiva *et al.*, 2016).

A preocupação em trabalhar com temas que não são tão inovadores e temáticas frequentemente discutidas nas salas de treinamento, nos faz repensar sobre estas novas técnicas de ensino e aprendizado, pois aulas expositivas pouco motivam e podem se tornar longas e cansativas. Nesse contexto, lançar mão de metodologias de ensino-aprendizagem pode ser o “ponto-chave” para tais questões, visto que, os participantes são, de certa forma, desafiados e envolvidos no processo, tornando-se não apenas espectadores, mas participantes do processo de aprendizagem (Silva *et al.*, 2020; Maranhão e Reis, 2019).

Tais métodos ressaltam a importância da participação ativa, saindo do estágio de espectador, para uma postura de protagonista (Maranhão e Reis, 2019).

Dentre as diferentes propostas de ensino, os jogos são apontados como meios de agregar diferentes formas de captação de conteúdos e aprendizados, pois despertam a curiosidade e engajamento. O estímulo e a integração entre os participantes torna o ambiente dinâmico, objetivo e eficiente (Japiassu e Rached, 2020). Recebe o nome de Gamificação a utilização de cartas, tabuleiros, peças e outros recursos com o objetivo educacional como meio de engajar e promover a aprendizagem (Carvalho; Santos; Freitas, 2023).

É possível perceber que há diferentes métodos ativos de aprendizado e a sua utilização pode variar de acordo com o propósito, o tipo de conteúdo mediado e o perfil dos aprendizes. O tema de Arboviroses, escolhido, foi selecionado pela necessidade sazonal das doenças e o número de casos no Estado, fato que refletiu no número de casos suspeitos e confirmados no Hospital Municipal Djalma Marques, no ano de 2024.

Para sucesso das metodologias é necessário que o objetivo esteja bem definido, e de certa forma, as condições favoráveis e desfavoráveis para a aplicação do método.

Na literatura, a utilização de jogos na educação é bem consolidada, descrita pela sua potencialidade fortalecimento do processo de ensino-aprendizagem, por

sua dinamicidade e integração da teoria com a prática, ser seguro na aprendizagem, sobre liderança, trabalho em equipe, comunicação, motivação e interpretação de situações clínicas que favorecem a compreensão dos conteúdos (Gratão, Silva e Aredes, 2025).

Com o objetivo de engajar a equipe, tal como a necessidade de participação dos profissionais nas ações de educação permanente, o método de ensino foi escolhido a partir do questionamento: Como se pode trabalhar temas tão amplamente difundidos de forma simples, objetiva, eficaz e abrangente?

A partir da leitura de artigos que tratavam de Metodologias Ativas, a gamificação, através do jogo de tabuleiro, foi a forma escolhida para aplicar os treinamentos, por considerarmos sua dinâmica, pela sua objetividade, abrangência e simplicidade, além da possibilidade de ser aplicado de forma rápida.

METODOLOGIA

Estudo do tipo relato de experiência, com o propósito de descrever o processo de aplicação da Gamificação com Metodologia de Aprendizado dentro de um Hospital de Urgência e Emergência, em São Luís.

Definição do Objetivo Educativo

O desenvolvimento do jogo de tabuleiro teve como objetivo principal promover a educação em saúde por meio de uma metodologia lúdica e participativa, abordando o tema das arboviroses. A proposta buscou facilitar o entendimento de conceitos relacionados à prevenção, diagnóstico e manejo das doenças, com base em documentos oficiais do Ministério da Saúde, sendo eles: Dengue: Diagnóstico e Manejo Clínico – 5ª edição e Guia de Vigilância em Saúde – 6ª edição.

Design e Confecção dos Materiais

A elaboração do jogo contou com a participação de uma criança convidada, cuja contribuição foi fundamental para o design e estruturação do tabuleiro, das cartas, do dado e dos pinos. A opção de pedir a contribuição de uma criança no processo ocorreu considerando a valorização da criatividade e familiaridade com jogos de tabuleiro, contribuindo para uma “validação” da proposta, no aspecto estético e funcional.

Estrutura e Dinâmica do Tabuleiro

O tabuleiro foi construído em formato de percurso, com casas numeradas sequencialmente, incluindo uma linha de partida e uma linha de chegada. Algumas casas foram marcadas com comandos especiais, dispostos de forma aleatória, com o objetivo de surpreender os jogadores e estimular a atenção. Com comandos: retire uma pergunta-desafio ou “volte para o início” ou “avance 3 casas”.

Para quantificar as casas a serem avançadas, a movimentação dos participantes pelo tabuleiro, o número obtido pelo lançamento dos dados era o determinante.

Elaboração das Cartas Temáticas

As cartas foram elaboradas manualmente (figura 2), contendo perguntas e comandos relacionados à temática das arboviroses. As questões abordadas foram extraídas diretamente dos manuais do Ministério da Saúde.

As cartas eram escolhidas aleatoriamente após embaralhadas, pois os níveis das perguntas variavam entre fáceis, médias e difíceis (perguntas desafiadoras). O conteúdo incluía temas como sinais e sintomas, prevenção, controle vetorial e aspectos clínicos das arboviroses.

Definição das Regras e Aplicação do Jogo

As regras do jogo foi previamente definidas, com possibilidade de ajustes conforme o número de participantes. As partidas podiam ser realizadas nas seguintes modalidades:

- Individual: “um contra um”;
- Duplas;
- Equipes com até seis participantes.

A seleção dos participantes foi realizada com base na disponibilidade dos membros da equipe no setor durante o período de aplicação. A cada rodada, os jogadores lançavam o dado, moviam-se pelo tabuleiro e cumpriam o comando da casa onde paravam, geralmente associado à retirada de uma carta temática. Em casos de resposta incorreta, o facilitador (designado como “juiz”) realizava uma breve explicação sobre o conteúdo da questão, promovendo o aprendizado coletivo.

Modalidade de Aplicação

Aplicação do jogo foi realizada de forma presencial, considerando a limitação de acesso e habilidades digitais por parte de alguns participantes. A modalidade presencial favoreceu a interação, a cooperação e o debate entre os participantes, ampliando o potencial pedagógico da atividade.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A busca por metodologias ativas com estratégia de ensino-aprendizagem impulsiona a criação de métodos que contribuem para a formação de competências essenciais para estimular reflexões sobre temas, fortalecimento de saberes, pensamento crítico e tomada de decisões.

Metodologias Ativas Inclusivas

Pensar em uma tecnologia de ensino que não dependesse da utilização da internet ou de dispositivos eletrônicos para realizá-los, foi uma forma de incluir parte da população mais velha de funcionários que não possuíam essa habilidade.

Segundo Menezes *et al.* (2021), a exclusão digital entre idosos é intensificada por fatores como baixa familiaridade com tecnologias, acesso limitado a dispositivos e ausência de apoio pedagógico adequado.

Estudos realizados através de análise de artigos acadêmicos relatam que uma percepção positiva do envelhecimento e a satisfação com a vida aumentariam a possibilidade do uso de tecnologias, sugerindo mais estudos qualitativos defendendo a importância das tecnologias a esta população (Huang e Oteng, 2023).

Resistência dos Profissionais a Participarem das Atividades de Ensino

Alguns desafios para a aplicação da Gamificação se destacaram: a resistência dos profissionais, a necessidade de deixar, por menor que fosse o tempo, as atividades devido à sobrecarga de atividades. Segundo Parentes *et al.* (2024), e em consonância com os achados existe uma dificuldade em sensibilizar o profissional a aderir às atividades devido ao desinteresse e a desmotivação associadas à carga de trabalho. Evidenciou ainda que a implementação de ações de educação permanente enfrenta barreiras significativas, como a resistência dos profissionais à mudança, a sobrecarga de trabalho e a elevada rotatividade de pessoal, fatores que dificultam a liberação das equipes para atividades educativas.

Efeitos Positivos Observados

Dentre os aspectos bem-sucedidos da ação, observou-se que, uma vez iniciado o processo de aprendizagem por meio da metodologia adotada, a motivação e o senso de competitividade atuaram como importantes estímulos à participação dos envolvidos.

A presença de competição e colaboração constituem elementos centrais nos jogos, embora não ocorram, necessariamente, de forma simultânea. A competição entre grupos favorece a interação e cria um contexto propício ao alcance dos objetivos propostos. A dimensão lúdica, por sua vez, não pode ser negligenciada, pois proporciona sensação de prazer e engajamento. Ademais, o “erro” integra o processo de jogo, configurando-se como uma oportunidade de aprendizado. Diferentemente da aprendizagem sistemática tradicional, em que o erro é, muitas vezes, rejeitado, a sua inclusão e aceitação como parte do processo estimula a reflexão crítica e, conseqüentemente, promove a aprendizagem (Fardo, 2013).

Gaalen *et al.* (2021) relatam que dentre todos os artigos analisados em sua revisão, não houve resultados negativos no uso da gamificação na educação de profissionais de saúde. Segundo ele, todos os estudos utilizados na sua análise descreveram sobre resultados positivos em comparação ao grupo de controle.

Capacidade de Desenvolver Temáticas através da Gamificação

Para assegurar o êxito na abordagem de temas relevantes à equipe assistencial, é fundamental considerar os desafios inerentes ao processo. Métodos tradicionais nem sempre se mostram eficazes para promover o engajamento ou sensibilizar todos os participantes. Ao longo das capacitações, observou-se que, além de proporcionar um espaço de aprendizagem, a metodologia adotada favoreceu a cooperação e a sensibilização, potencializadas pela proximidade e pelo vínculo estabelecido com a equipe.

Segundo Tavares *et al.* (2025) a implementação de métodos ativos de aprendizagem via gamificação foi decisivo para alavancar o engajamento da equipe de Enfermagem em treinamentos de educação continuada, com um significativo aumento na participação: de apenas 30% no formato presencial tradicional, para 40% com EAD em 2021, chegando a 70% em 2024 após a introdução das iniciativas gamificadas. Esse aumento foi acompanhado por impacto positivo na satisfação dos participantes e na eficácia das ações formativas. Os autores concluem que estratégias ágeis não apenas fortalecem o papel do educador no serviço de saúde, mas também promovem excelência na educação continuada. A conjugação de educação, aprendizado e diversão contribui para o aprimoramento contínuo e fortalecimento da equipe assistencial.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados obtidos neste estudo reforçam que a aplicação de metodologias ativas, com destaque para a gamificação, constituem um recurso pedagógico capaz de potencializar o engajamento e a participação de equipes assistenciais em contextos de urgência e emergência. Segundo Van Gaalen *et al.* (2021), a inserção de elementos lúdicos promove a motivação intrínseca, facilita a retenção de conhecimento e estimula a colaboração entre os participantes, aspectos também evidenciados nas ações desenvolvidas neste trabalho.

A promoção de competição saudável e a valorização do erro como oportunidade de aprendizado, conforme defendido por Fardo (2013), mostraram-se estratégias eficazes para criar um ambiente seguro e participativo. Essa abordagem contrasta com métodos tradicionais, que nem sempre são suficientes para sensibilizar e mobilizar profissionais (Tavares *et al.*, 2025).

No cenário hospitalar, especialmente em serviços de urgência e emergência, onde as demandas assistenciais são intensas, a adoção de estratégias mais dinâmicas e contextualizadas é fundamental para assegurar a efetividade das capacitações (Oliveira *et al.*, 2021). Além disso, barreiras como a baixa familiaridade com recursos digitais, especialmente entre profissionais mais velhos, podem limitar a adesão a novas tecnologias, exigindo ações inclusivas e acessíveis.

Portanto, a experiência descrita neste estudo confirma o potencial da gamificação como ferramenta de transformação na educação continuada em saúde,

promovendo não apenas aquisição de conhecimento, mas também integração de equipe, comunicação eficaz e reflexão crítica sobre as práticas assistenciais. Recomenda-se que futuras investigações explorem o impacto dessas metodologias no desempenho clínico e nos indicadores de qualidade do cuidado, a fim de consolidar sua aplicação em larga escala.

REFERÊNCIAS

- CARVALHO, M. L. A.; SANTOS, A. Z. G.; FREITAS, G. R. M. **EducaSim: Educação em Saúde através da Gamificação**. Revista Extensão & Sociedade, v. 15, n. 1, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/2177-9465-EAN-2024-0080pt>. Acesso em: 29 jul. 2025.
- GRATÃO, B. G.; SILVA, G. O.; AREDES, N. D. A. **Desenvolvimento e validação do jogo PedCresce sobre consulta de enfermagem à criança**. Revista Escola Anna Nery, v. 29, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/2177-9465-EAN-2024-0080pt>. Acesso em: 29 jul. 2025.
- HUANG, G.; OTENG, S. A. **Gerontotecnologia para melhor cuidado e qualidade de vida aos idosos: uma revisão sistemática da literatura**. European Journal of Ageing, v. 20, p. 27, 2023. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10433-023-00776-9>. Acesso em: 29 jul. 2025.
- JAPIASSU, R. B.; RACHED, C. D. A. **A gamificação no processo de ensino-aprendizagem: uma revisão integrativa**. Revista Educação em Foco, ed. 12, 2020. Disponível em: https://portal.unisepe.com.br/unifia/wp-content/uploads/sites/10001/2020/03/Renato-Revista-Educac_a_o-em-Foco.pdf. Acesso em: 3 abr. 2024.
- MARANHÃO, K. M.; REIS, A. C. S. **Recurso de gamificação e materiais manipulativos como proposta de metodologia ativa para motivação e aprendizagem no curso de graduação em odontologia**. Revista Brasileira de Educação e Saúde, v. 9, n. 3, p. 1-7, jul./set. 2019. Disponível em: [link longo]. Acesso em: 3 abr. 2024.
- MARANHÃO. Secretaria de Estado. **Alerta Epidemiológico nº 5. Rede CIEVS: Vigilância, Alerta e Resposta em Emergências em Saúde Pública**. Alerta Epidemiológico, São Luís, mar. 2024. Disponível em: [link]. Acesso em: 10 abr. 2024.
- MENEZES, F.; DORNELES, R.; CUNHA, M.; LIMA, F. **The effects of COVID-19 on the digital literacy of the elderly: norms for digital inclusion**. Frontiers in Education, v. 6, 2021. Disponível em: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/educ.2021.716025/full>. Acesso em: 7 ago. 2025.
- PAIVA, M. R. F.; PARENTE, J. R. F.; BRANDÃO, I. R.; QUEIROZ, A. H. B. **Metodologias ativas de ensino-aprendizagem: revisão integrativa**. Revista Sanare, Sobral, v. 15, n. 2, p. 145-153, jun./dez. 2016. Disponível em: <https://sanare.emnuvens.com.br/sanare/article/view/1049>. Acesso em: 18 abr. 2024.

SILVA, L. A. R.; JUNIOR, O. P.; COSTA, P. R.; RENOVATO, R. D.; SALES, C. M. **O Arco de Manguerez como metodologia ativa na formação continuada em saúde.** Revista Interfaces Científicas, Aracaju, v. 8, n. 3, p. 41-54, 2020.

SILVA, T. R.; REIS, V. C. S.; SOUSA, D. V.; BRITO, M. J. L.; SOUSA, P. F. **Educação permanente para qualidade e segurança do paciente em hospital acreditado.** Acta Paulista de Enfermagem, São Paulo, v. 35, eAPE02692, 2022. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ape/a/56dmfgJTWX5tSZ7GK6rkLzJ/>. Acesso em: 1 ago. 2025.

TAVARES, M. V. C.; RODRIGUES, N. C.; PINHEIRO, E. B.; SANTOS, A. P. G. **Potencializando o engajamento: estratégias ativas para aumentar a participação em treinamentos.** Revista Nursing, São Paulo, v. 20, n. 3295, p. 1-12, 2025. Disponível em: <https://revistanursing.com.br/index.php/revistanursing/article/view/3295>. Acesso em: 1 ago. 2025.

VAN GAALEN, A. E. J.; BROUWER, J.; SCHÖNROCK-ADEMA, J. *et al.* **Gamificação da educação em profissões da saúde: uma revisão sistemática.** Advances in Health Sciences Education, v. 26, p. 683–711, 2021. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10459-020-10000-3>.