

SILVEIRA; Joseane Stahl¹, SILVA; Lyana Duarte Borba Da², MARTINS; Roberta Mielczarski³

RESUMO

Introdução: A educação na área da saúde é algo dinâmico e desafiador para os educadores que trabalham com a qualificação continuada dos profissionais. Pensando a educação no contexto de um hospital-universitário, onde a rotina de trabalho de profissionais é intensa, variada e com uma pluralidade de formações, a necessidade de utilização de recursos tecnológicos para o desenvolvimento de ações educativas aumenta, sendo importante a revisão sistemática de estratégias que instiguem o engajamento do público ao qual se destina. **Objetivo:** Relatar os resultados de um curso EAD com metodologia de gamificação. **Metodologia:** Análise qualitativa dos resultados das avaliações de satisfação do curso. **Resultados:** É indispensável repensar metodologias e formas para atrair a participação de todos os colaboradores, principalmente quando falamos de educação de adultos e de temas que devem ser revisados constantemente. A busca por essas inovações culminou no desenvolvimento e aplicação de um game para a capacitação dos colaboradores do hospital, frente a um tema cuja necessidade é de revisão anual: incêndio e outras emergências. Analisando os relatos individuais dos profissionais que realizaram o curso a distância e responderam de forma voluntária a avaliação de satisfação percebemos de forma explícita a aprovação do uso dessa metodologia, que proporcionou uma maior interatividade com o conteúdo. Nessa análise foi possível identificar que a utilização de uma metodologia gamificada trouxe maior motivação por parte dos participantes, pois muitos relatam que no curso eles encontraram uma visão mais realista para os problemas que encontram em seu dia-a-dia, além da possibilidade de experienciar estas situações sem os riscos que a realidade impõe. No período de abril de 2020 a agosto de 2021, 7979 colaboradores realizaram o curso, destes 5.115 responderam a pesquisa. Das respostas obtidas 94% consideraram o curso como “bom ou ótimo”. **Conclusão:** Este resultado demonstra que, embora essa ainda seja uma prática inovadora para a educação no hospital, a utilização de metodologias gamificadas devem ser mais exploradas, uma vez que possibilita uma experiência diferenciada à qual proporciona uma resignificação ao processo de aprendizagem do educando.

PALAVRAS-CHAVE: educação na saúde, tecnologia da informação e comunicação (TICs)

¹ Instituição Não Informada, jstahl@hcpa.edu.br

² Instituição Não Informada, ldbsilva@hcpa.edu.br

³ Instituição Não Informada, rmielczarski@hcpa.edu.br