

PROJETO DE ENSINO PRÁTICO NA ASSISTÊNCIA DE ENFERMAGEM EM SAÚDE MENTAL: EDUCAÇÃO EM SAÚDE POR MEIO DA GAMIFICAÇÃO

Rubia Paixão Benedicto¹

rubia.paixao@baraodemaua.br

Larissa Horta Esper²

larissa.horta@baraodemaua.br

Centro Universitário Barão de Mauá

A assistência de enfermagem em saúde mental compreende, além do cuidado clínico, a promoção da educação em saúde, contribuindo para o fortalecimento do autocuidado e para a adesão ao tratamento. Em contextos de internação psiquiátrica, ações educativas adquirem papel central ao favorecerem a reabilitação psicossocial e o empoderamento dos indivíduos. Nesse cenário, a gamificação tem se destacado como uma abordagem inovadora, ao oferecer um ambiente de aprendizagem dinâmico, interativo e acessível, capaz de despertar o interesse e o engajamento dos participantes. O uso de jogos e tecnologias digitais como estratégia de ensino permite ampliar as possibilidades de desenvolvimento cognitivo, social e terapêutico, o que a torna especialmente pertinente na assistência em saúde mental. Descrever a experiência de ensino e aprendizagem de estudantes de graduação em Enfermagem durante a realização de atividades educativas com pessoas em internação psiquiátrica, utilizando a gamificação como metodologia ativa, no contexto de um projeto de extensão universitária realizado no Hospital Santa Tereza de Ribeirão Preto.

¹ Mestra em Programa de Enfermagem Psiquiátrica pela Escola de Enfermagem de Ribeirão Preto - Universidade de São Paulo, EERP-USP, Especialista em Gestão da Atenção à Saúde pelo Hospital Sírio-Libanês, SIRIO-LIBANÊS, Brasil. Docente do Centro Universitário Barão de Mauá.

² Doutora em Departamento de obstetrícia e ginecologia pela University of North Carolina Chapel Hill, UNC, Estados Unidos. Doutora e Mestra em Saúde mental pela Universidade de São Paulo, USP, Brasil. Docente do Centro Universitário Barão de Mauá.

O projeto de extensão foi desenvolvido no segundo semestre letivo de 2025, como parte das atividades práticas da disciplina de Assistência de Enfermagem em Saúde Mental, vinculada ao curso de graduação em Enfermagem. Participaram da experiência 19 estudantes e 41 pessoas internadas no Hospital Santa Tereza. Os discentes foram organizados em grupos e incumbidos de planejar e aplicar jogos interativos baseados em temas previamente definidos: drogas psicoativas, saúde da mulher, autocuidado, psicofármacos, técnicas de relaxamento, higiene pessoal e rede de atenção psicossocial (RAPS). As atividades ocorreram na sala de informática do hospital, com mediação dos estudantes e acompanhamento docente. Para avaliar a atividade, foram utilizados questionários estruturados com escala Likert, aplicados aos participantes e aos próprios discentes, que também elaboraram autoavaliações qualitativas sobre a experiência. Resultados: Os dados evidenciaram alta aceitação da metodologia entre os participantes: 97,6% afirmaram ter aprendido algo novo, enquanto 90,2% consideraram o tema abordado muito interessante e expressaram desejo de participar de atividades semelhantes no futuro. Além disso, todos relataram nunca ter participado anteriormente de atividades educativas baseadas em gamificação, destacando o caráter inovador da proposta. A autoavaliação discente indicou satisfação geral com a experiência, sendo os aspectos de clareza temática, participação ativa, criatividade e comunicação avaliados em nota máxima por mais de 80%. No entanto, aspectos como planejamento e organização foram identificados como pontos que necessitam de aperfeiçoamento. A experiência extensionista contribuiu significativamente para a formação dos discentes, ao possibilitar o desenvolvimento de competências pedagógicas, comunicacionais e relacionais essenciais à prática profissional humanizada. A utilização da gamificação como estratégia educativa demonstrou ser eficaz ao favorecer o engajamento dos participantes, ampliar a compreensão dos conteúdos trabalhados e estimular práticas de autocuidado. Ademais, a vivência permitiu integrar teoria e prática de maneira crítica e reflexiva, reafirmando o papel transformador das ações de extensão universitária na formação cidadã e no compromisso social da Enfermagem.

Palavras-chaves: Enfermagem em Saúde Mental. Educação em Saúde. Jogos Educativos.