

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

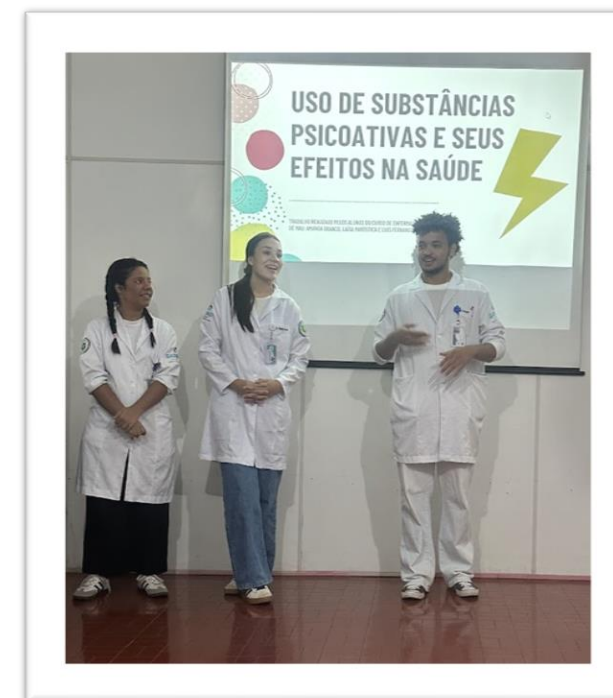
Ma. Rubia Paixão Benedicto

Dra. Larissa Horta Ester

INTRODUÇÃO

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.

OBJETIVO

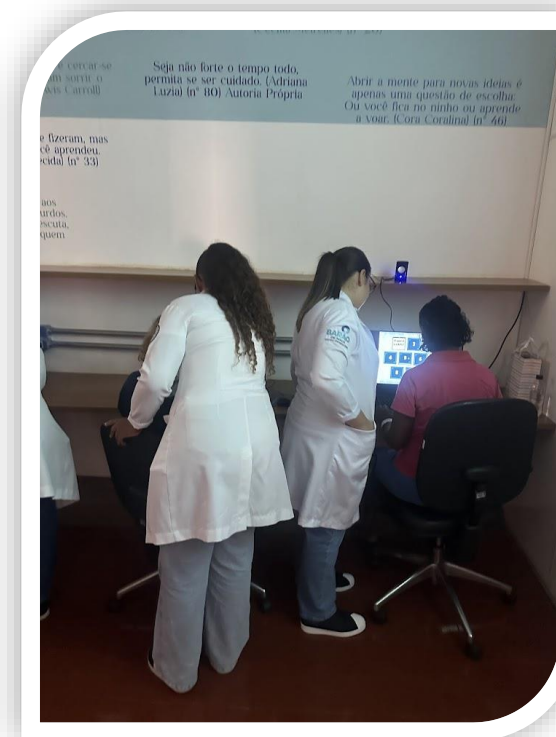
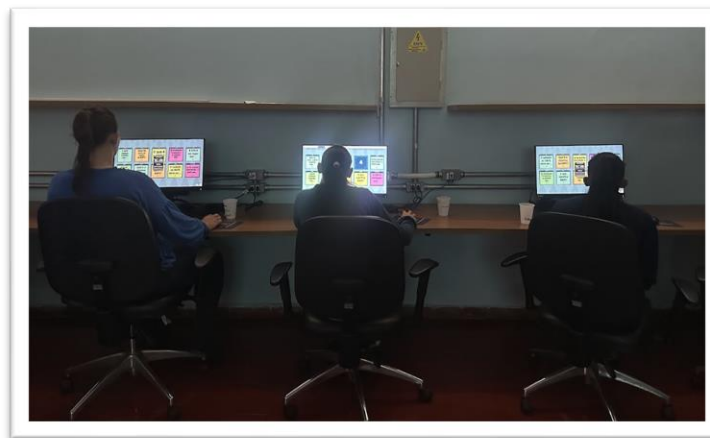
Descrever a experiência de ensino e aprendizagem de estudantes de graduação em Enfermagem, durante a realização de atividades educativas com pessoas em internação psiquiátrica, utilizando a **gamificação** como metodologia ativa, no contexto de um **projeto de extensão universitária** realizado no Hospital Santa Tereza de Ribeirão Preto.

METODOLOGIA

- Projeto realizado no **segundo semestre de 2025**, como atividade prática da disciplina de Assistência de Enfermagem em Saúde Mental.
- Participantes: **19 estudantes e 41 pessoas internadas** no Hospital Santa Tereza.
- Os estudantes foram organizados em grupos de trabalho e encarregados de planejar, desenvolver e aplicar jogos interativos, utilizando plataformas digitais, com base em temáticas previamente definidas:
 - Drogas psicoativas
 - Saúde da mulher
 - Autocuidado
 - Psicofármacos
 - Técnicas de relaxamento
 - Higiene pessoal
 - Rede de Atenção Psicossocial (RAPS)

METODOLOGIA

- As atividades ocorreram na sala de informática do hospital, com mediação dos discentes e supervisão docente.
- Avaliação por:
 - Questionário com escala Likert aplicado aos participantes e estudantes
 - Autoavaliação qualitativa dos discentes



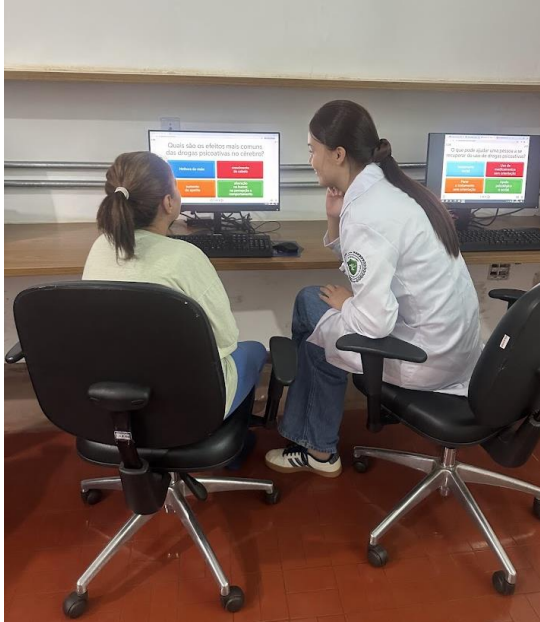
RESULTADOS

Foram realizadas ao todo **07 oficinas educativas**, conduzidas por **19 estudantes** e alcançaram **41 pessoas** em situação de internação psiquiátrica em unidades de crise no Hospital Santa Tereza de Ribeirão Preto.

A análise dos resultados revelou **forte aceitação da metodologia pelos participantes**:

- **90,2%** consideraram o tema "muito interessante"
- **85,4%** compreenderam totalmente o conteúdo
- **87,8%** participaram ativamente
- **97,6%** relataram aprendizado em saúde
- **90,2%** demonstraram interesse em participar de futuras ações educativas
- **100%** afirmaram nunca ter participado de atividades com gamificação, destacando o caráter inovador da proposta





RESULTADOS

Na **autoavaliação discente**, destacaram-se:

- **94,1%** avaliaram positivamente a clareza e relevância do tema
- **82,4%** reconheceram a eficácia da comunicação e da apresentação oral
- **88,2%** atribuíram nota máxima à criatividade e uso de materiais
- Como pontos a aprimorar: **35,3%** atribuíram nota 4 ao planejamento e organização, e **29,4%** às estratégias educativas utilizadas

Os discentes relataram avanços em competências como:

- **Criatividade** na elaboração dos jogos
- **Autonomia** na condução das oficinas
- **Comunicação terapêutica** ajustada à realidade dos participantes

RESULTADOS

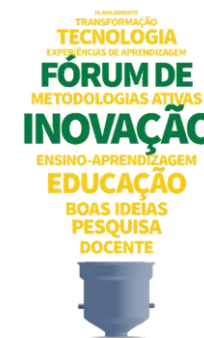
Depoimentos dos estudantes:

“Foi uma experiência única, que me tirou da zona de conforto e me fez refletir sobre como o lúdico pode ser potente na reabilitação de pacientes.”

“Aprendi a escutar com mais atenção e a adaptar a linguagem conforme o nível de compreensão de cada paciente.”

“Desenvolver o jogo foi desafiador, mas me fez estudar com mais profundidade o tema. Na hora de aplicar, percebi o quanto é importante saber conduzir um grupo com empatia.”

“Foi muito gratificante ver os pacientes engajados, sorrindo e participando. Isso nos dá um novo olhar sobre o que é cuidado.”



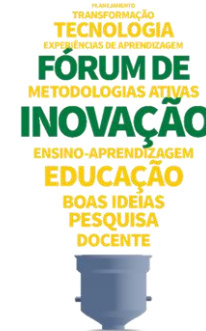
CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência extensionista proporcionou aos discentes uma vivência prática enriquecedora, aliando teoria e prática sob uma perspectiva **ética, crítica e humanizada**.

A gamificação demonstrou-se uma ferramenta eficaz para:

- Estimular o engajamento dos pacientes
- Facilitar a compreensão de temas complexos
- Promover o autocuidado e a adesão ao tratamento

A iniciativa reafirma o potencial transformador da extensão universitária, promovendo uma formação qualificada e sensível às necessidades da saúde mental.





OBRIGADA!



UNIDADE CENTRAL

Rua Ramos de Azevedo, 423
Jd. Paulista - Ribeirão Preto/SP

UNIDADE ITARARÉ

Rua Itararé, 94 - Jd. Paulista
Ribeirão Preto/SP

UNIDADE ITAÍZIA

Av. Itatiaia, 1.176 - Jd. Sumaré
Ribeirão Preto/SP

UNIDADE INDEPENDÊNCIA

Rua José Curvelo da Silveira Jr., 110
Jd. Califórnia - Ribeirão Preto/SP

UNIDADE CAMILO

Rua Camilo de Mattos, 2211
Jd. Paulista - Ribeirão Preto/SP

0800 18 35 66

www.baraodemaua.br