

USO DA GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO- APRENDIZAGEM DE ACADÊMICOS E EDUCAÇÃO EM SAÚDE À POPULAÇÃO

Lilian Pimenta Nogueira ¹

lilian.pimenta@baraodemaua.br

Lauren Suemi Kawata ²

lauren.suemi@baraodemaua.br

Caroline Cândido Garcia Leal ³

caroline.candido@baraodemaua.br

Centro Universitário Barão de Mauá

O aleitamento materno é a mais sábia estratégia natural de vínculo, afeto, proteção e nutrição para a criança e constitui a mais sensível, econômica e eficaz intervenção para redução da morbimortalidade infantil. A gamificação consiste no uso dos elementos da estrutura de jogos para estimular, engajar e motivar para ação. É de suma importância promover atividades de educação em saúde sobre aleitamento materno, sendo o uso de jogos uma metodologia que favorece o processo de aprendizagem. O presente trabalho busca descrever atividade de educação em saúde, utilizando a gamificação, realizada junto à comunidade por integrantes de uma Liga Acadêmica, visando a promoção e incentivo ao aleitamento materno. A atividade foi realizada junto às ações do “Agosto Dourado”, promovidas pela Coordenadora de Aleitamento Materno da Secretaria Municipal de Saúde de

¹ Doutoranda em Enfermagem em Saúde Pública pela Universidade de São Paulo, USP. Mestra em Enfermagem em Saúde Pública pela Universidade de São Paulo, USP. Docente do Centro Universitário Barão de Mauá.

² Doutora em Ciências pela Universidade de São Paulo, USP. Mestra em Enfermagem em Saúde Pública pela Universidade de São Paulo, USP. Docente do Centro Universitário Barão de Mauá.

³ Doutora e Mestra em Ciências pela Universidade de São Paulo, USP. Docente do Centro Universitário Barão de Mauá.

Ribeirão Preto. A Liga Acadêmica de Enfermagem em Saúde da Mulher e Aleitamento Materno desenvolveu um jogo com uma roleta contendo perguntas diversas sobre aleitamento materno, visando a participação da comunidade de forma interativa. Para a elaboração do jogo, os integrantes da Liga partiram de um roteiro contendo alguns elementos da gamificação: voluntariedade, regras, objetivos e feedbacks. Os objetivos do jogo eram promover e incentivar o aleitamento materno. Os integrantes necessitaram de conhecimento acerca do conteúdo abordado e desenvolveram criatividade no processo de elaboração do jogo e das questões da roleta. Os participantes respondiam voluntariamente às questões e, por meio do feedback, esclareciam dúvidas, ampliando o conhecimento sobre a temática abordada. A ação, apesar de pontual, demonstrou resultados positivos, tendo em vista o engajamento dos integrantes da Liga e da grande demanda de participantes de diversas idades, com isso maior alcance de informações repassadas. Logo, a gamificação foi um excelente recurso no alcance do aprendizado da amamentação tanto para acadêmicos quanto para a população, de forma descontraída e agradável, tendo boa aceitação na elaboração e na aplicação por parte dos integrantes da Liga e na interação com os participantes, além de ser uma estratégia de baixo custo e apresentando boa adesão de todos os envolvidos na atividade, colaborando para a promoção e incentivo do aleitamento materno. O uso da gamificação pelos integrantes da Liga permitiu o desenvolvimento de competência (conhecimento, habilidade e atitudes) para atuação em educação em saúde junto à comunidade, com inovação, considerando valores sociais e econômicos. Dentre as habilidades e atitudes estimuladas e aplicadas no processo de elaboração e aplicação do jogo, podemos destacar que os acadêmicos assumiram responsabilidades, souberam agir na condução do jogo, mobilizaram recursos, comprometeram-se, tiveram visão estratégica e comunicaram-se de forma adequada, no contexto em que estavam inseridos.

Palavras-chaves: Aleitamento materno. Educação permanente. Metodologias ativas.