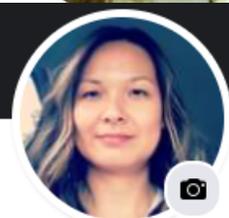


USO DA GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO-APRENDIZAGEM DE ACADÊMICOS E EDUCAÇÃO EM SAÚDE À POPULAÇÃO



Lilian Donizete Pimenta Nogueira. Enfermeira. Doutoranda em Ciências. Professora do Curso de Enfermagem do Centro Universitário Barão de Mauá. E-mail: lilian.pimenta@baraodemaua.br



Lauren Suemi Kawata. Enfermeira. Doutora em Ciências. Professora do Curso de Enfermagem do Centro Universitário Barão de Mauá. E-mail: lauren.suemi@baraodemaua.br



Caroline Cândido Garcia Leal. Enfermeira. Doutora em Ciências. Professora do Curso de Enfermagem do Centro Universitário Barão de Mauá. E-mail: caroline.candido@baraodemaua.br

INTRODUÇÃO



Fonte: Febrasgo.org.br

- O **Aleitamento Materno** (AM): mais sábia estratégia natural de vínculo, afeto, proteção e nutrição para a criança e a mais sensível, econômica e eficaz intervenção para **redução da morbimortalidade infantil**.
- **Gamificação**: uso dos elementos da estrutura de jogos para estimular, engajar e motivar para ação.
- Importante: promover atividades de **educação em saúde** sobre AM, sendo o uso de **jogos** uma metodologia que favorece o processo de **aprendizagem**.

OBJETIVO



- 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 AM.

METODOLOGIA

- A atividade foi realizada junto às ações do “Agosto Dourado”, promovidas pela coordenadora de AM da Secretaria Municipal de Saúde de Ribeirão Preto.
- A Liga Acadêmica de Enfermagem em Saúde da Mulher e Aleitamento Materno desenvolveu um jogo com uma **roleta** contendo **perguntas** diversas sobre AM, visando a participação da **comunidade** de forma **interativa**.



Fonte: própria autoria.

METODOLOGIA

- 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 AM.**



Fonte: própria autoria.

RESULTADOS



- 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.

RESULTADOS

- **Positivos**, tendo em vista o engajamento dos integrantes da Liga e da grande demanda de participantes de diversas idades: **maior alcance de informações**.



Fonte: própria autoria.

GAMIFICAÇÃO:

Boa aceitação na elaboração e na aplicação por parte dos integrantes da Liga e na interação com os participantes.

Excelente recurso no alcance do aprendizado da amamentação para acadêmicos e população, de forma descontraída e agradável.

Estratégia de baixo custo e boa adesão de todos os envolvidos na atividade, colaborando para a promoção e incentivo ao AM.

CONSIDERAÇÕES FINAIS



Fonte: Google.com.br

- Desenvolvimento de **competência** (conhecimento, habilidade e atitudes) para atuação em educação em saúde junto à **comunidade**, com **inovação**, considerando **valores** sociais e econômicos.
- Acadêmicos assumiram **responsabilidades**, souberam **agir** na condução do jogo, mobilizaram recursos, comprometeram-se, tiveram **visão estratégica** e **comunicaram-se** de forma adequada.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Atenção à Saúde. Departamento de Atenção Básica. Saúde da criança: aleitamento materno e alimentação complementar. (Cadernos de atenção básica, n. 23) 2. ed. Brasília, DF: Ministério da Saúde, 2015. 184 p.

BRASIL. Ministério da saúde. Secretaria de atenção a saúde. Departamento de atenção básica. Saúde da criança- nutrição infantil: aleitamento materno e alimentação complementar (Série A Normas e Manuais Técnicos). Cadernos de atenção básica, n.23, Brasília, 2009.