

Experiências Imersivas e Gamificadas no Curso Técnico em Enfermagem

Pâmmela Tarcila Coelho Moraes ¹

Resumo

Entende-se que a tecnologia para fins educacionais pode criar um ambiente de apoio e incentivo. Na investigação, a plataforma Kahoot, Mentimeter, Seppo e Medroom foi utilizado no Curso Técnico em Enfermagem. O artigo aborda as Dificuldade do ensino com gamificação nas UCs Prestar Assistência de Enfermagem no Período Gestacional, Parto, Puerpério e ao Recém-nascido e Prestar Cuidados de Enfermagem de Higiene, Conforto e Monitoramento das Condições Clínicas. Na pesquisa aplicou-se o questionário com o propósito de avaliar a utilização da gamificação em sala de aula. Verificou-se que existe aceitação ao uso da gamificação com experiência no aprendizado.

Palavras-chave: Gamificação. Educação Profissional. Jogos. Aprendizado.

Abstract

It is understood that technology for educational purposes can create a supportive and encouraging environment. In the investigation, the Kahoot, Mentimeter, Seppo and Medroom platform was used in the Nursing Technical Course. The article addresses the Difficulty of teaching with gamification in the UCs Provide Nursing Assistance in the Gestational Period, Delivery, Puerperium and the Newborn and Provide Nursing Care in Hygiene, Comfort and Monitoring of Clinical Conditions. In the research, a questionnaire was applied with the purpose of evaluating the use of gamification in the classroom. It was found that there is acceptance of the use of gamification with learning experience.

Keywords: Gamification. Professional education. Games. Apprenticeship.

Introdução

A tecnologia pode ser definida como a ação de produzir ou recriar um objeto para agir em conjunto com a natureza, com a finalidade de promover melhorias individuais ou coletiva. Com o avanço da tecnologia, elas começaram a ser utilizadas também no processo de ensino-aprendizagem (KLEIN; CANEVESI; FEIX; GRESELE; WILHELM, 2020). Entende-se que a tecnologia para fins educacionais pode criar um ambiente de apoio e incentivo, onde alunos e professores têm a oportunidade de desenvolver suas habilidades e transformá-las, para isso se faz necessário conhecer sobre os benefícios da tecnologia na educação (PINTO, et al, 2022).

Tecnologias educacionais, como o Medroom e Óculos de Realidade Virtual na área da saúde, como mencionado por JAMBASSI (2023), desempenham papel crucial. Elas permitem simulações realistas de ambientes hospitalares, capacitando os alunos com experiências práticas virtuais para situações futuras.

Situação Problema

¹ Bacharel em Enfermagem, FAMAZ; E-mail: Pammelatarcila@gmail.com

Este estudo visa responder a seguinte questão: As experiências imersivas e gamificadas no curso técnico em enfermagem torna o processo de aprendizagem mais dinâmico e cooperativo?

Justificativa

Este estudo ressalta que a integração de experiências imersivas e gamificadas no curso técnico em enfermagem melhora a experiência de aprendizado, tornando-a mais prazerosa para os alunos. Através dos jogos, é possível promover uma abordagem de aprendizagem lúdica que incentiva a colaboração em atividades de resolução de problemas e tomada de decisões.

Objetivos

O objetivo deste estudo foi avaliar a experiência do aluno ao utilizar ferramentas tecnológicas gamificadas, como o Mentimeter, Kahoot, Seppo e Medroom, em aula na educação em saúde, por meio da aplicação do modelo de aceitação de tecnologia (TAM). Assim os objetivos específicos visam: Identificar a utilidade percebida, a facilidade de uso, a atitude para o uso, a intenção comportamental e uso real de cada uma das ferramentas pelos alunos.

Metodologia

O estudo utilizou o modelo TAM para avaliar as ferramentas tecnológicas Mentimeter, Kahoot, Seppo e Medroom em relação à experiência dos alunos na educação em saúde. Para cada uma das ferramentas, foram aplicadas 12 questões do TAM, adaptadas do estudo de Davis e Bogozzi (1989), com escala de Likert de 5 pontos (discordo plenamente a concordo plenamente).

Os dados foram coletados por meio de questionário, utilizando a plataforma Forms da Microsoft, e a população do estudo foi composta por 32 alunos de uma instituição educacional em saúde.

Análise dos Resultados

Nesta seção, apresentaremos os resultados do TAM aplicado aos alunos do curso Técnico em Enfermagem em relação a quatro ferramentas: Mentimeter, Kahoot, Seppo e Medroom. Os dados coletados foram representados graficamente nas Figuras 1 a 4, que mostram a percepção dos alunos sobre a usabilidade percebida (UP), facilidade de uso percebida (FUP), utilidade percebida (AU) e intenção comportamental de uso (IC) de cada uma dessas ferramentas. A análise desses resultados permitirá uma posterior discussão sobre a aceitação das ferramentas pelos alunos do curso Técnico em Enfermagem.

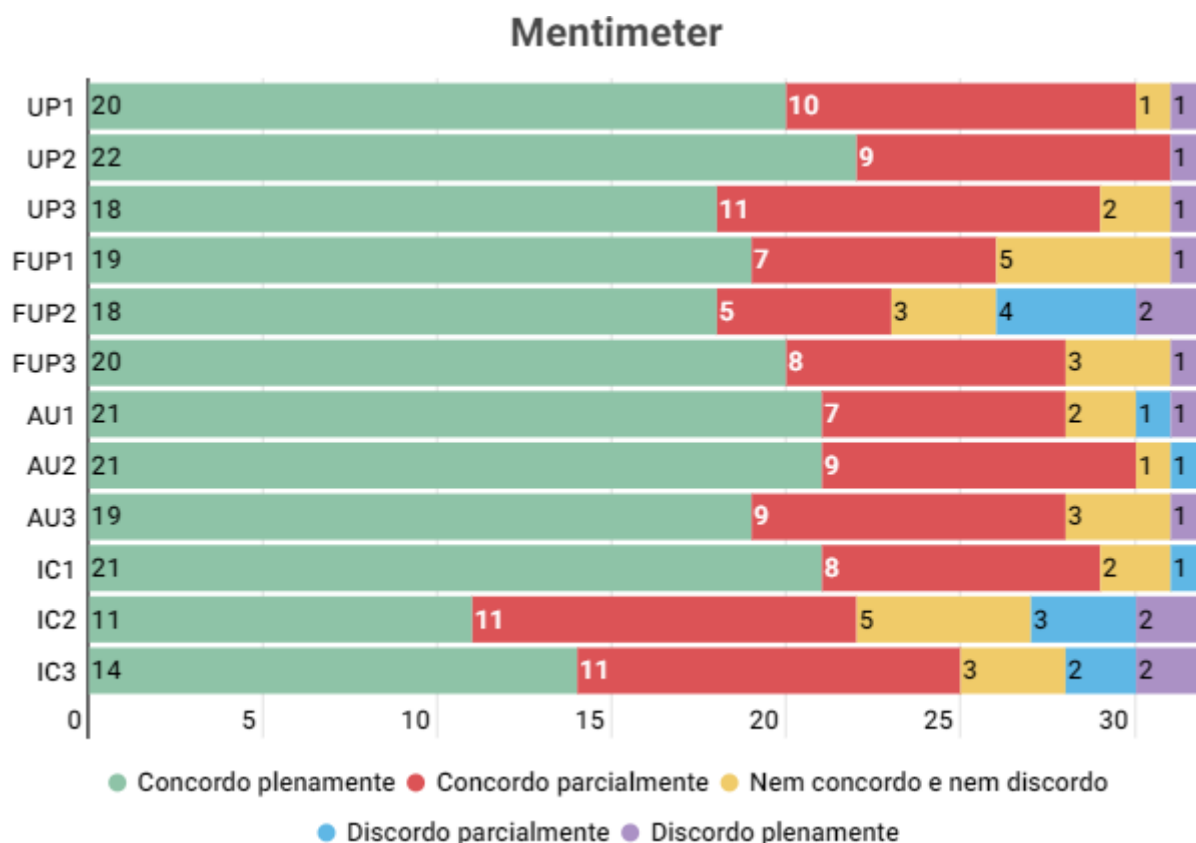


Figura 1. Resultados do TAM para a ferramenta Mentimeter

Analisando os dados do TAM para o Mentimeter Figura 1 revela uma percepção favorável quanto à usabilidade, facilidade, utilidade e intenção de uso da ferramenta. Essa percepção positiva pode ser atribuída à interatividade em tempo real com o público, feedback instantâneo e recursos para gráficos dinâmicos, oferecidos pelo Mentimeter.

Os resultados apontaram que os alunos tiveram uma alta percepção da usabilidade do Mentimeter, com média de concordância de 19,4 (UP e FUP) e também perceberam a utilidade da ferramenta de forma positiva, com média de concordância de 20,3 (AU). Quanto à intenção de uso, a média foi de 17,8 (IC), indicando uma tendência para futuras utilizações do Mentimeter em apresentações e aulas. Contudo, alguns participantes acharam discordância em relação às escalas, sugerindo possíveis melhorias na adaptação da ferramenta às necessidades do público-alvo.

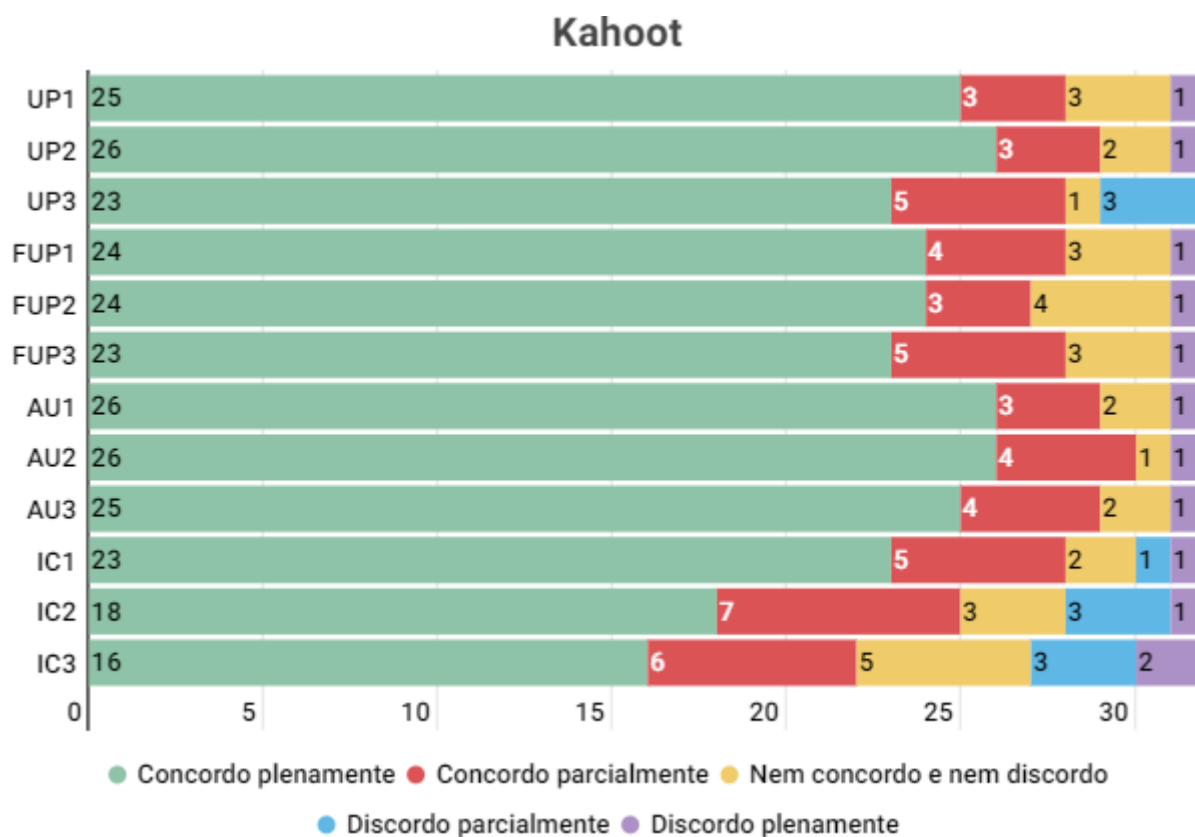


Figura 2. Resultados do TAM para a ferramenta Kahoot

Os resultados indicam que a maioria dos participantes concordou plenamente ou parcialmente 25,4 nas escalas UP e FUP,, indicando uma percepção positiva sobre a usabilidade, facilidade de uso, utilidade e intenção comportamental de uso da ferramenta Kahoot. No entanto, média 23,4 na escala UP3 e de 18,4 na escala IC2, observa-se um número maior de respostas na opção "Discordo parcialmente" ou "Discordo plenamente", o que pode indicar algumas dificuldades ou desafios encontrados pelos participantes ao utilizar a ferramenta.

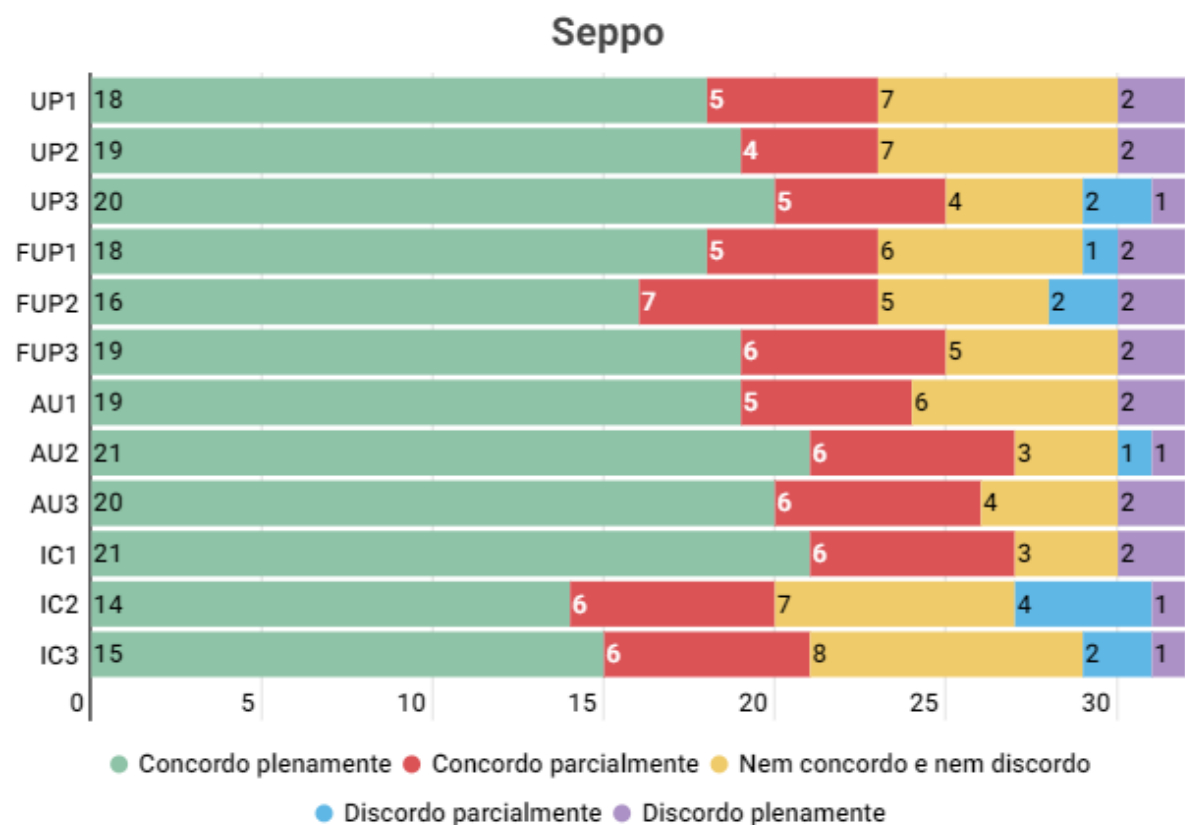


Figura 3. Resultados do TAM para a ferramenta Seppo

No que se refere à intenção comportamental de uso (IC), embora os índices de concordância plena em média 14,4 não tenham sido muito altos, os alunos demonstraram, em geral, um nível de concordância parcial ou concordância plena em relação à utilização futura da ferramenta. Isso sugere que, apesar das dificuldades percebidas na usabilidade como, em detalhamento, as etapas das atividades e facilidade de uso, os alunos ainda veem valor na utilização da ferramenta Seppo no contexto do curso Técnico em Enfermagem.

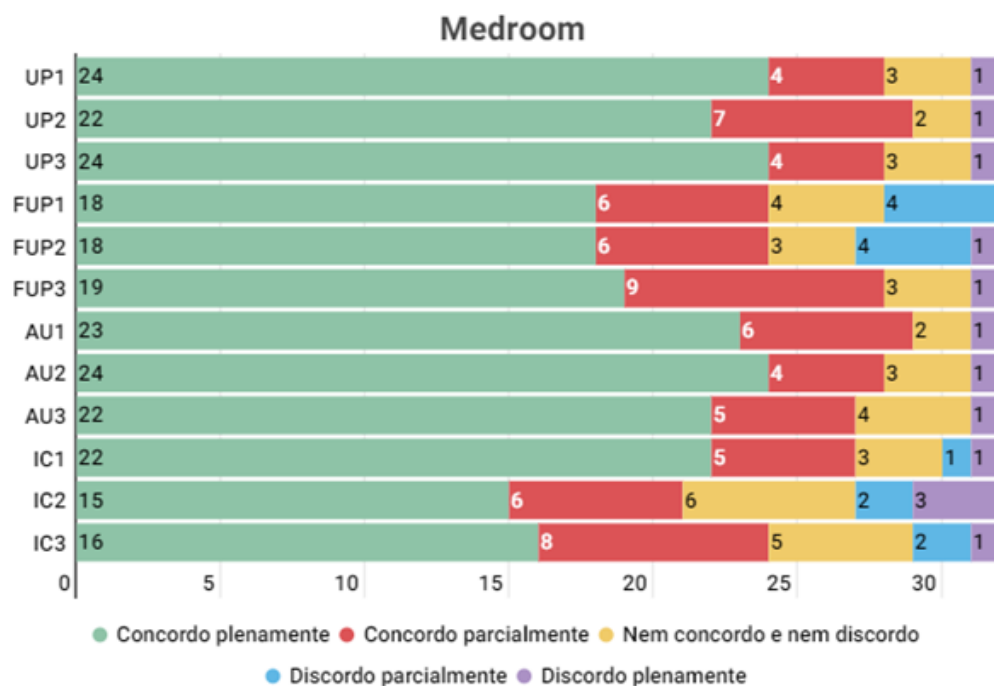


Figura 4. Resultados do TAM para a ferramenta Medroom

Analisando a tabela com os resultados do TAM para a Medroom, podemos observar que a maioria dos alunos concorda plenamente ou concorda parcialmente com média de 24,4 na escala sobre a utilização da ferramenta (valores mais altos na escala). As questões referentes à Utilidade percebida (UP) e Facilidade de uso percebida (FUP) apresentaram resultados mais positivos, com um maior número de alunos concordando plenamente ou parcialmente. Já nas questões referentes à Intenção Comportamental (IC), podemos observar que as respostas estão mais distribuídas, com uma quantidade significativa de alunos nem concordando nem discordando.

Impacto do Estudo

Este estudo contribui para entender a experiências imersivas e gamificadas no curso técnico em enfermagem.

Conclusão

Os resultados indicaram que os alunos se mostraram receptivos às ferramentas tecnológicas, demonstrando uma visão positiva sobre seu uso. Isso sugere um promissor potencial para aplicação na área da saúde. Estratégias de capacitação para os docente são essenciais para garantir uma utilização eficaz das ferramentas.

Referências

- ALVES, L. Educação remota: entre a ilusão e a realidade. *Interfaces Científicas-Educação*, v. 8, n. 3, p. 348-365, 2020.
- AUREO, M. Aplicações da realidade virtual na medicina. *sanarmed*, 2019. Disponível em: Acesso em: 10 de março. de 2020.
- BELL, T; WITTEN, I. H. and FELLOWS, M. 2011. *Computer Science Unplugged*. Ensinando Ciência da Computação sem o uso do computador. Tradução por: Luciano Porto Barreto. Disponível em: . Acesso em 10 de março de 2020.
- BRITO, V.F.N. Metaverso: Estado da arte e estudo de caso da plataforma Spatial. *PEER REVIEW*, Vol. 5, Nº 3, 2023.
- CABRITA, J. História da Realidade virtual | parte 1. *bichosgeeks*, 2018. Disponível em: Acesso em: 20 de AGO. de 2020.
- CAMARGO, M.A.F; SOUZA, V.O. A importância da motivação no processo ensino-aprendizagem. *Revista Thema*.v.16, n. 3, p. 598-606, set. 2019.
- COSCARRELLI, C.V. Tecnologias para aprender. São Paulo: Parábola, 2019
- CORTÊS, M.A. kahoot como uma estratégia de aprendizagem no ensino de ciências morfofuncionais: uma revisão integrativa. *Rev. Ciênc. Méd. Biol.*, Salvador, v. 21, n. 2, p. 267-273, maio/ago. 2022
- DAROS, T. Por que inovar na educação? In: CAMARGO, F.; DAROS, T. *A sala de aula inovadora*. (pp. 3- 7) Porto Alegre: Penso, 2018.
- DAVIS, F. D. (1986). *A technology acceptance model for empirically testing new end-user information systems: theory and results* (Doctoral dissertation).
- DAVIS, F. D., BAGOZZI, R., & WARSHAW, P. R. (1989). User acceptance of computer technology: a comparison of two theoretical models. *Management Science*, 5(8), 982-1003. <https://doi.org/10.1287/mnsc.35.8.982>
- DELIBERADOR, M. S.; KOWALTOWSKI, D. C. C. K. O Jogo como Ferramenta de Apoio ao Programa Arquitetônico de Escolas Públicas. *PARC Pesquisa em Arquitetura e Construção*, Campinas – SP, v. 6, n. 2, p. 85-102, junho 2015. Disponível em . Acesso em: 10 de jun. 2020
- Disponível em: <https://sae.digital/gamificacao-na-educacao/>. Acesso em 05 de março de 2023.
- Disponível em: <https://kahoot.com/>. Acesso em 09/03 de março de 2023.
- FARDO, M. L. A gamificação como método: Estudo de elementos dos games aplicados em Processos de ensino e aprendizagem. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Caxias do Sul, Rio Grande do Sul. Acesso em 25 mar. 2021, <https://repositorio.ucs.br/handle/11338/457>
- FERNANDES, M.M; STROHSCHOEN, A.A.G. Gamificação do ensino da Educação Física Escolar em tempos de Pandemia Covid 19. *Educitec - Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico*, Manaus (AM), v. 8, e202122, 2022.

- GROSSI, F.S; CAPP, E; NIENOV, O.H. Kahoot e mentimeter. PPG em Ciências da Saúde: Ginecologia e Obstetrícia – UFRGS, 2020.
- HUNGARO, T.A; KURIHARA, A.C.Z.S; PEREIRA, A.S; SARAIVA, K. Jogos sérios e Gamificação: um novo modelo para educação em saúde. Revista Eletrônica Acervo Saúde. V.13, n. 9, 2021.
- JAMBASSI, D.A.G.C. Metaverso no Ensino Superior: Possibilidades e Desafios. Painel Metaverso, Florianópolis, SC, v. 2, e000009, 2023.
- LAÉRCIO, F.G.S; FONSECA, L.R. Proposta de Jogo Educativo para a Educação Ambiental no Ensino Básico. Revista brasileira de educação ambiental. São Paulo, v. 17, n. 1, p. 09-27, 2022.
- MARTINS, S.C.B. et al. Tecnologias na educação em tempos de pandemia: uma discussão (im)pertinente. Universidade Federal do Paraná, 2020.
- MORAIS, R.A; REIS, D.A. Recursos digitais como instrumentos didáticos: utilização do Mentimeter para uma aula interativa. Research, Society and Development, v. 11, n. 11, e23111133128, 2022.
- MOURA, T. N. B. D. et al. (2019). Elaboração e validação de jogo educativo para smartphone sobre hábitos de vida saudáveis para adolescentes. Texto & Contexto-Enfermagem, 28. <https://doi.org/10.1590/1980-265X-TCE-2018-0252>
- NETO, L.T.R; PENTEADO, C.F.O; CARVALHO, L.A. Gamificação como Ferramenta para o Processo de Ensino e Aprendizagem: uma revisão integrativa. Perspectivas em Diálogo, Naviraí, v. 10, n. 22, p. 313-327, jan./mar. 2023.
- PINTO, M.S. et al. Benefícios do uso de tecnologias digitais na aprendizagem. Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), 2022.
- ROCHA, R. A.; FISCARELLI, S. H.; RODRIGUES, R. A. Caminhos para a inovação no contexto educativo e escolar: o papel da mídia-educação, Revista on line de Política e Gestão Educacional, 24(1), 270-284, 2020
- ROCHA, D.R. O uso do Mentimeter como Recurso de Aprendizagem em Tempos de Ensino Remoto. Congresso Internacional de Educação e Geotecnologias. Julho, 2021.
- SANTOS, A.J.R.G; ABESSA, D.M.S. Realidade Virtual como Ferramenta de Sensibilização do Público na Conservação da Biodiversidade Marinha. Revbea, São Paulo, V.16, No5:46-73, 2021.
- SEPPO. (2021). Plataforma Seppo para aprendizagem e treinamento mobile gamified. Acesso em 09 abr.,2023, <https://seppo.io/pt>
- SILVEIRA, S. R. et al. O Papel dos licenciados em computação no apoio ao ensino remoto em tempos de isolamento social devido à pandemia da COVID-19. 2020. Série Educar-Volume 40, Prática Docente, p. 35.
- SOUZA, J.G. et al. Em direção à caracterização de tecnologias imersivas como apoio ao ensino de algoritmos e programação. Instituto Federal norte de minas gerais, 2021.
- SOUZA, M.G.R. et al. Percepção sobre a dinâmica do Jogo InteRaps com estudantes de curso de graduação da saúde. R. Saúde Públ. Paraná. 2022 Set; 5(3):1-17
- VARGAS, A.Q.R; WERLANG, R.B. Inserção da Gamificação no Ensino de Ciência: Modalidade Remota. Experiências em Ensino de Ciências V.17, N.2, 2022.
- VELHO, D.F. O idoso em quarentena e o impacto da Tecnologia em sua Vida. Rosa dos Ventos, Caxias do Sul, vol.12, núm. Esp.3, 2020.
- VIDAL, A. S.; MIGUEL, J. R. As Tecnologias Digitais na Educação Contemporânea /Digital Technologies in Contemporary Education. ID on line REVISTA DE PSICOLOGIA, v. 14, n. 50, p. 366-379, 30 maio 2020.
- VIEIRA, K. M. et al. Vida de Estudante Durante a Pandemia: Isolamento Social, Ensino Remoto e Satisfação com a Vida. EaD em Foco, v. 10, n. 3, e1147, 2020.