

## **A GAMIFICAÇÃO COMO RECURSO METODOLÓGICO DE PRÁTICAS DE ENSINO- APRENDIZAGEM: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA**

<sup>1</sup>Daniel David Moreira Bezerra; <sup>2</sup>Sávio Luís Freitas Viana; <sup>3</sup>Felipe Azevedo da Silva Vieira  
<sup>4</sup>Francisco Thiago Paiva Monte, <sup>5</sup>[Maria do Socorro Carneiro Linhares](#)

<sup>1</sup>Acadêmico de Educação Física da Universidade Estadual Vale do Acaraú - Sobral/CE, [danieldav921@gmail.com](mailto:danieldav921@gmail.com) <sup>2</sup>Acadêmico de Enfermagem da Universidade Estadual Vale do Acaraú - Sobral/CE <sup>3</sup>Acadêmico de Ciências Biológicas da Universidade Estadual Vale do Acaraú - Sobral/CE <sup>4</sup>Preceptor do Programa de Educação pelo Trabalho para a Saúde - Sobral/CE, Sobral-CE, <sup>5</sup>Docente do curso de Enfermagem da Universidade Estadual Vale do Acaraú - Sobral/CE.

O Programa de Educação pelo Trabalho para a Saúde (PET-Saúde), é uma ação viabilizada pelo Ministério da Saúde e da Educação, que propõe a integração entre ensino-serviço-comunidade, visto como um dispositivo potente frente ao desenvolvimento de ações que envolvem práticas de ensino, pesquisa e extensão, objetivando o desenvolvimento de uma formação complementar pautada na humanização e no compromisso social. Dentro deste contexto, faz-se necessário a utilização de mecanismos que facilitem a construção de espaços dialógicos e participativos junto aos atores envolvidos, a exemplo das metodologias ativas, como a gamificação. Por definição, a gamificação compreende a utilização de recursos lúdicos para motivar e reter a atenção e participação ativa dos sujeitos nas atividades propostas. Dessa maneira, o presente estudo objetiva relatar a experiência de bolsistas do PET-Saúde em uma atividade de extensão do Pet-Saúde utilizando-se da gamificação como estratégia mobilizadora da prática de ensino-aprendizagem. Trata-se de um estudo descritivo, do tipo relato de experiência, mediado por meio da participação de universitários vinculados ao PET-Saúde da Universidade Estadual Vale do Acaraú (UVA), em uma atividade de extensão desenvolvida no referido Programa. A experiência foi mediada pelos preceptores, utilizando-se da dinâmica conhecida como “passa ou repassa”, por meio do auxílio de um equipamento eletrônico que propunha que o participante que acertasse primeiro o botão de resposta ganharia o direito de responder. Para tanto, os integrantes foram divididos em duas equipes e deveriam responder a um Quiz de 20 perguntas relacionadas aos temas de acessibilidade, estatuto da pessoa com deficiência e interseccionalidade, de modo a fortalecer e consolidar os conhecimentos sobre estes. O momento ocorreu no Centro de Ciências da Saúde (CCS), em agosto de 2024, tendo duração de cerca de 120 minutos. Utilizou-se da observação participante como método viabilizador da coleta de dados. A estratégia utilizada mostrou-se como uma ferramenta potente para a consolidação do conhecimento sobre os temas propostos, bem como para a socialização e descontração entre os participantes, combinando aprendizado com diversão. O formato de perguntas e respostas, aliado ao elemento de competição, incentivou os integrantes a se prepararem, bem como a revisarem conteúdos e pensarem de maneira rápida, exercitando habilidades de agilidade mental e trabalho em equipe. Portanto, utilização de metodologias ativas no processo de ensino-aprendizagem não só concedem a liberdade aos discentes para o desenvolvimento do pensamento crítico, reflexivo e criativo frente aos processos trabalhados em sala de aula, mas também atua frente ao desenvolvimento do protagonismo e na perspectiva da horizontalidade na relação entre educador e educando, estabelecendo o fortalecimento da interdisciplinaridade e interação entre os envolvidos.

Palavras-chave: Metodologias ativas; Ensino; Engajamento.