



## Gamificação no Ensino de Enfermagem: Relato de Experiência no Cuidado à Pessoa Idosa

*Simony Fabíola Lopes Nunes*

Universidade Federal do Maranhão – UFMA, Imperatriz, Brasil

*Vinícius Silva de Araújo*

Universidade Federal do Maranhão – UFMA, Imperatriz, Brasil

*Gabriel Pereira da Silva*

Universidade de São Paulo – USP, Ribeirão Preto, Brasil

### RESUMO

O objetivo deste estudo é relatar e analisar a experiência e as lições aprendidas com o uso de estratégias de ensino baseadas na gamificação para o envolvimento de estudantes de enfermagem no cuidado à pessoa idosa. Realizado entre abril e junho de 2023, o estudo é descritivo e relata a implementação de intervenções metodológicas inspiradas em jogos populares para ensinar sobre o cuidado de enfermagem à saúde da pessoa idosa. Os participantes foram estudantes da disciplina de Enfermagem na Saúde do Idoso, do curso de graduação em enfermagem de uma Instituição de Ensino Superior do Maranhão. Os jogos, desenvolvidos pela monitoria acadêmica em parceria com a Liga Acadêmica de Gerontologia, incluíram um jogo digital no estilo Banco Imobiliário, um jogo de tabuleiro digital sobre sexualidade da pessoa idosa e aprendizagem baseada em problemas. Foram realizadas três ações sistematizadas, compreendendo acolhimento, aplicação das intervenções e avaliação geral dos discentes. Observou-se que o desempenho e o interesse dos estudantes evoluíram satisfatoriamente, evidenciando que a utilização dessas estratégias metodológicas possibilitou reflexões críticas sobre o próprio aprendizado, promovendo um aprendizado colaborativo e permitindo aos alunos atuarem como protagonistas na construção do conhecimento.

Palavras-chave: educação em enfermagem; enfermagem geriátrica; tecnologia educacional; aprendizagem baseada em problemas.

### GAMIFICATION IN NURSING EDUCATION: AN EXPERIENCE REPORT ON CARE FOR OLDER ADULTS

### ABSTRACT

This study reports and analyses an experience using gamification-based teaching strategies to enhance nursing students' engagement in the care of older adults. Conducted between April and June 2023, this descriptive study presents the implementation of educational interventions

inspired by popular games to support learning in geriatric nursing care. Participants were undergraduate nursing students enrolled in a course on older adult health at a higher education institution in Maranhão, Brazil. The activities were developed by academic monitors in partnership with an Academic League of Gerontology and included a digital game inspired by Monopoly, a digital board game addressing older adult sexuality, and problem-based learning strategies. Three structured stages were carried out: student reception, implementation of the interventions, and overall evaluation. The results indicate improvements in students' engagement and performance, suggesting that gamification-based strategies foster critical reflection, promote collaborative learning, and support students' active role in the knowledge construction process.

Keywords: nursing education; geriatric nursing; educational technology; problem-based learning.

## **GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN EN ENFERMERÍA: INFORME DE EXPERIENCIA EN EL CUIDADO DE PERSONAS MAYORES**

### **RESUMEN**

Este estudio presenta y analiza una experiencia y las lecciones aprendidas a partir del uso de estrategias de enseñanza basadas en la gamificación para favorecer la participación de estudiantes de enfermería en el cuidado de personas mayores. Realizado entre abril y junio de 2023, se trata de un estudio descriptivo que aborda la implementación de intervenciones metodológicas inspiradas en juegos populares para la enseñanza del cuidado en salud de personas mayores. Los participantes fueron estudiantes de la asignatura de Enfermería en la Salud del Adulto Mayor, pertenecientes a un curso de grado en enfermería de una institución de educación superior en Maranhão, Brasil. Las actividades, desarrolladas por la monitoría académica en colaboración con la Liga Académica de Gerontología, incluyeron un juego digital de tipo Monopoly, un juego de mesa digital sobre la sexualidad en personas mayores y estrategias de aprendizaje basado en problemas. Se llevaron a cabo tres etapas sistematizadas: acogida, implementación de las intervenciones y evaluación general de los estudiantes. Los resultados evidencian una mejora en el interés y el desempeño estudiantil, indicando que estas estrategias favorecen la reflexión crítica sobre el propio aprendizaje, promueven el aprendizaje colaborativo y fortalecen el papel activo del estudiante en la construcción del conocimiento.

Palabras clave: educación en enfermería; enfermería geriátrica; tecnología educativa; aprendizaje basado en problemas.

### **1 INTRODUÇÃO**

A incorporação de tecnologias digitais tem promovido mudanças significativas nos processos de ensino e aprendizagem na educação contemporânea, favorecendo a adoção de abordagens pedagógicas mais dinâmicas e interativas (Freire, 1996; Moran, 2015). Nesse contexto, o avanço da era digital ampliou o acesso a informações e recursos educacionais, ao mesmo tempo em que possibilitou a diversificação de estratégias mediadas por tecnologias. Recursos como simulações, jogos educacionais e ambientes virtuais interativos têm sido progressivamente incorporados ao ensino, sendo associados ao aumento do engajamento discente e ao aprofundamento da aprendizagem, especialmente na área da saúde (Kapp, 2012).

Nesse cenário, observa-se uma reconfiguração das práticas pedagógicas, com maior valorização de estratégias que colocam o estudante no centro do processo de aprendizagem (Silveira; Cogo, 2017).

Paralelamente, as metodologias ativas, como a aprendizagem baseada em problemas, têm se consolidado como alternativas ao modelo tradicional, ao estimular o raciocínio clínico, a tomada de decisão e a participação ativa dos estudantes (Palheta *et al.*, 2020; Gonçalves *et al.*, 2020). No entanto, embora tais abordagens contribuam para o desenvolvimento de competências, sua aplicação em contextos específicos, como o cuidado à pessoa idosa, ainda apresenta desafios relacionados à complexidade clínica e à necessidade de integração entre teoria e prática.

Nesse cenário, a gamificação emerge como uma estratégia promissora ao incorporar elementos lúdicos e interativos capazes de potencializar o engajamento e a aprendizagem significativa. Estudos indicam que o uso de jogos educacionais na formação em enfermagem pode favorecer o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e clínicas (Rodrigues *et al.*, 2020; Fernandes *et al.*, 2018). Contudo, evidências apontam que o engajamento promovido por essas estratégias nem sempre se traduz em ganhos consistentes de aprendizagem, especialmente quando não há estrutura pedagógica bem definida (Werbach; Hunter, 2012).

Diante dessas limitações, torna-se necessário aprofundar a compreensão conceitual da gamificação, considerando que sua efetividade não se restringe à incorporação de elementos lúdicos, mas à forma como esses são integrados ao processo de ensino-aprendizagem. Nesse sentido, a gamificação pode ser compreendida como a utilização de elementos de jogos em contextos não lúdicos (Deterding *et al.*, 2011), bem como um processo orientado à criação de experiências significativas para os participantes (Huotari; Hamari, 2012). Quando articulada à teoria da aprendizagem significativa de Ausubel (2003), essa abordagem pode favorecer a construção de conhecimentos mais duradouros, ao relacionar novos conteúdos às experiências prévias dos estudantes. Contudo, sua efetividade depende de um desenho instrucional consistente, que vá além da dimensão motivacional e promova aprendizagens relevantes.

Nessa perspectiva, tais abordagens pedagógicas têm se mostrado relevantes para o desenvolvimento de competências clínicas e transversais, incluindo colaboração, comunicação, liderança e tomada de decisão. Essas abordagens estimulam o pensamento crítico e a argumentação fundamentada em evidências, favorecendo a construção de uma postura reflexiva por parte dos estudantes (Silva *et al.*, 2022).

No âmbito da educação em enfermagem, a adoção de métodos interativos, como simulações, estudos de caso e jogos educacionais, tem sido associada ao aumento do

engajamento e à melhor integração entre teoria e prática (Rodrigues et al., 2020; Fernandes *et al.*, 2018). Tais estratégias possibilitam a aplicação do conhecimento em situações contextualizadas, contribuindo para a compreensão e retenção dos conteúdos.

A abordagem interativa favorece o desenvolvimento de competências essenciais à prática profissional, como trabalho em equipe, comunicação e resolução de problemas. A participação ativa no processo de aprendizagem fortalece a confiança dos estudantes e amplia sua preparação para os desafios da profissão, ao mesmo tempo em que estimula o pensamento crítico e a troca de conhecimentos entre pares e docentes (Fernandes *et al.*, 2018).

Entretanto, à luz das discussões sobre gamificação, é importante destacar que o engajamento, embora relevante, não garante, por si só, a aprendizagem significativa, entendida como a integração substantiva entre novos conhecimentos e estruturas cognitivas prévias (Ausubel, 2003). A efetividade dessas abordagens depende de sua articulação com estruturas pedagógicas que favoreçam o desenvolvimento do raciocínio clínico e da tomada de decisão, evitando práticas centradas apenas na motivação ou na superficialidade da interação. Nesse sentido, o uso de tecnologias educacionais deve ser compreendido como um meio, e não como um fim, no processo formativo em saúde.

Apesar desses avanços, no campo da enfermagem gerontológica, ainda são limitados os estudos que exploram o uso da gamificação como ferramenta pedagógica voltada ao cuidado à pessoa idosa, apesar da crescente demanda por profissionais capacitados para atuar nesse contexto. Tal lacuna evidencia a necessidade de investigar estratégias inovadoras que articulem conhecimento técnico, raciocínio clínico e tomada de decisão em situações relacionadas ao envelhecimento. Diante disso, o presente estudo tem por objetivo relatar e analisar a experiência e as lições aprendidas com o uso de estratégias de ensino baseadas na gamificação para o envolvimento de estudantes de enfermagem no cuidado à pessoa idosa.

## **2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

Este relato de experiência, de caráter descritivo, foi realizado entre abril e junho de 2023 e aborda a elaboração de estratégias metodológicas de gamificação inspiradas em jogos populares, com o objetivo de ensinar o cuidado de enfermagem à saúde da pessoa idosa. Enquanto abordagem qualitativa, o relato de experiência possibilita a sistematização e análise crítica de práticas desenvolvidas em contextos reais, contribuindo para a produção de conhecimento a partir da reflexão sobre intervenções educacionais (Minayo, 2012). Trata-se de um delineamento adequado à compreensão de fenômenos complexos em contextos específicos, ao considerar a interação entre sujeitos, práticas e ambiente (Yin, 2016).

Os participantes foram estudantes matriculados na disciplina de Enfermagem na Saúde do Idoso, do curso de Graduação em Enfermagem de uma Instituição de Ensino Superior no Maranhão.

Considerando a natureza da intervenção pedagógica, a experiência foi organizada em três etapas metodológicas articuladas: análise do contexto e planejamento da atividade, implementação das estratégias de ensino e reflexão sobre o processo de aprendizagem.

## **2.1 Fase 1: Contexto organizacional e Planejamento da atividade**

A equipe responsável pela execução da atividade foi composta por três monitores, que eram também extensionistas e membros ativos da Liga Acadêmica de Gerontologia, além da docente responsável pela disciplina de Saúde do Idoso no curso de Enfermagem. Os monitores, estudantes do curso e participantes da extensão universitária, desempenharam um papel fundamental na condução das atividades e na interação direta com os demais alunos. Sua experiência como extensionistas possibilitou uma aplicação prática e eficaz das estratégias de gamificação, ao mesmo tempo em que contribuíram para a difusão do conhecimento gerontológico entre os discentes. A docente, por sua vez, assumiu a supervisão e orientação das atividades, garantindo que estas estivessem alinhadas aos objetivos da disciplina e ao escopo do projeto de extensão.

Na fase inicial de avaliação do contexto organizacional e planejamento, a equipe realizou uma análise detalhada do ambiente em que a atividade seria desenvolvida. Essa avaliação incluiu a compreensão das características do cenário universitário, identificando recursos físicos disponíveis, como infraestrutura, acesso a tecnologias e apoio institucional, que poderiam ser aproveitados para potencializar a atividade. Além disso, foram consideradas as limitações e desafios existentes, com o intuito de antecipar possíveis obstáculos e planejar soluções adequadas.

Simultaneamente, a equipe realizou um levantamento das necessidades dos participantes, que envolveu a compreensão das expectativas dos estudantes em relação à experiência, bem como das demandas específicas relacionadas à área de saúde do idoso. Essa etapa foi essencial para alinhar a atividade às expectativas dos participantes.

Com base nas informações coletadas durante a análise do contexto e das necessidades dos estudantes, a equipe definiu os objetivos específicos da atividade. Esses objetivos estabeleceram o propósito e a direção da atividade, servindo como guia para todas as etapas subsequentes. Um plano detalhado foi elaborado, delineando cuidadosamente cada passo a ser seguido para a implementação.

Finalmente, o cronograma das atividades foi criado para estabelecer uma sequência lógica e ordenada das ações, permitindo a distribuição adequada do tempo e dos recursos, e assegurando que a atividade progredisse de forma eficiente e satisfatória.

## **2.2 Fase 2: Implementação**

A adoção e implementação dos jogos na atividade da disciplina Enfermagem na Saúde do Idoso ocorreram no primeiro semestre de 2023, em colaboração com as atividades extensionistas da Liga Acadêmica de Gerontologia. Esta parceria visou integrar estratégias de ensino inovadoras focadas na temática do cuidado com a pessoa idosa. Durante o semestre, foram elaboradas e implementadas três estratégias de ensino distintas, que se destacam pela abordagem prática e interativa:

### *2.2.1 Jogo 1: Gamificação inspirado no Banco Imobiliário (Monopoly)*

Para abordar o tema de Avaliação Geriátrica Ampla (AGA) foi escolhido a adaptação do jogo Banco Imobiliário, um icônico jogo de tabuleiro apreciado por diversas gerações, amplamente reconhecido por sua mecânica que envolve transações imobiliárias, propriedades e investimentos. O jogo foi adaptado de maneira virtual na plataforma de desenvolvimento de jogos *Genially*. Para um caráter educacional e informativo de relevância foram elaborados três avatares para que a turma de discentes fossem divididos em três grupos na sala, dada a quantidade de pessoas na turma. A divisão ocorreu de maneira igualitária, na qual o grupo como um todo respondia à pergunta de forma conjunta, tendo apenas o líder como referência durante as respostas, responsável por girar o dado virtual para determinar quem começa o jogo. O jogo que ocorreu no mês março de 2023 teve por objetivo avaliar de forma interativa os conhecimentos dos discentes sobre a temática da AGA.

Vinte discentes participaram do jogo que consistia na pontuação por acerto de questões representadas por 40 cards contendo perguntas numeradas e organizadas em respostas de verdadeira (V) ou falso (F). A cada resposta correta, o participante poderia "monopolizar" uma casa no tabuleiro, colocando suas mobílias na casa correspondente à pergunta. O tabuleiro também incluía nove seções especiais com ícones maiores, onde a docente responsável pela disciplina e monitores fornecia especificações adicionais, como "acerte a próxima pergunta e tire uma casa de um oponente." Além disso, o jogo incluía casas marcadas como "SIMULAÇÃO MINI EXAME DO ESTADO MENTAL (MEEM)" em determinadas partes do tabuleiro. Quando um jogador alcançava uma dessas seções, os moderadores selecionavam aleatoriamente um membro do grupo para encenar uma consulta de enfermagem à pessoa idosa.

A pessoa idosa era representada por aluno escolhido ao acaso de outro grupo, e a entrevista deveria seguir as recomendações de avaliação da escala do MEEM. Essa etapa do tabuleiro possui pontuação de duas mobílias de casas devido ao seu nível de dificuldade. O objetivo do jogo era que cada grupo colocasse suas nove mobílias no tabuleiro.

Assim, o grupo que monopolizava o maior número de mobílias de casas ao final do jogo era o vencedor. Este jogo associou entretenimento com aprendizado, incentivando a compreensão do tópico da AGA, de forma interativa e divertida.

### 2.2.2 *Jogo 2: Jogo Educação Sexual da Pessoa Idosa*

Desenvolvido de maneira virtual e hospedado na plataforma *Genially*, representou uma adaptação de Abordagem Virtual apoiada em Clássico Jogo de Tabuleiro. Composto por 34 seções dispostas no tabuleiro, o principal objetivo era que os jogadores alcançassem a linha de chegada em primeiro lugar. A estética do jogo foi concebida com diversas cores, refletindo a diversidade de elementos inerentes ao tema abordado, proporcionando uma experiência rica e imersiva.

O jogo acomodou quatro participantes, determinados por meio do lançamento de dados a fim de estabelecer a ordem de início. Adicionalmente, a divisão da sala ocorreu de maneira equitativa em quatro grupos de nove alunos, nos quais as perguntas foram distribuídas aleatoriamente. Tais questionamentos abordavam mitos, diretrizes e assuntos relativos à temática da sexualidade da pessoa idosa.

O tabuleiro compreendeu nove seções especiais, das quais uma, localizada na 30ª posição, fazia o jogador retornar ao ponto de partida. Ademais, quatro cartas com representações de corações encontram-se dispostas aleatoriamente pelo tabuleiro, com a especificação de que "*Quem estiver à sua frente ocupará a mesma casa que a sua*" este detalhe visava promover noções de proximidade e contextualização quanto à aproximação, incentivando a competição ao fazer com que o oponente que estava à frente retorne para a mesma casa, mesmo que estivesse à frente. O tabuleiro também inclui dois compartimentos com um símbolo de termômetro, onde a especificação é "*Está esquentando! Avance uma casa!*", e dois com símbolo de cadeado em formato de coração, com a inscrição "*Você fica sem jogar por uma rodada*". Esses elementos proporcionam diversão e dinamismo ao jogo, tornando-o altamente competitivo. Ao final, apenas um jogador (grupo) seria declarado vencedor, consolidando essa experiência como abordagem educativa e emocionante para todos os participantes.

### 2.2.3 Jogo 3: Aprendizagem baseada em problemas

Após as aulas ministradas sobre a temática de síndromes geriátricas e condições comuns na geriatria, foi realizado um terceiro jogo com base em problemas, através de casos clínicos.

O jogo foi desenvolvido e hospedado na plataforma *Genially*, oferecendo uma experiência interativa e lúdica devido à sua abordagem dinâmica. Focado em problemas geriátricos, o jogo visava avaliar o conhecimento dos participantes sobre síndromes geriátricas e condições comuns na geriatria, utilizando dois casos clínicos. Embora não houvesse um vencedor, cada grupo recebeu um caso clínico específico para estudar. Os participantes foram desafiados a ordenar suas ações em resposta às síndromes apresentadas, o que proporcionou uma valiosa oportunidade para interação e discussão. Perguntas adicionais, ocultas em caixas de seleção, permitiram que os participantes testassem seus conhecimentos. Posteriormente, a docente revelou as respostas corretas à turma, enriquecendo o aprendizado e a compreensão do tema.

### 2.3 Fase 3: Reflexão sobre a Temática na Aprendizagem Baseada em Jogos

Reconhecendo que a reflexão é um componente essencial do processo de aprendizagem, cada jogo foi seguido por uma sessão de reflexão sobre a temática abordada. Esse momento proporcionou aos alunos a oportunidade de avaliar suas estratégias de aprendizagem, os conhecimentos adquiridos e a evolução desse conhecimento através da participação ativa.

Para avaliar a eficácia das estratégias de ensino baseadas em jogos, foi aplicado um formulário digital (Google Forms) contendo perguntas elaboradas para obter insights sobre a percepção dos participantes. O formulário incluiu questões sobre as regras do jogo, o design do jogo, a metodologia de gamificação e a satisfação com o material didático utilizado. A análise das respostas permitiu avaliar a eficácia da estratégia educacional. O formulário continha seis perguntas: quatro objetivas (P4 a P6) e duas subjetivas (P1 e P7), cujas respostas foram analisadas para compreender melhor a eficácia e o impacto das abordagens adotadas.

Quadro 1 – Jogo 1: Gamificação inspirado em Banco Imobiliário (Monopoly)

<b>P1</b>	<b>R1:</b> As respostas à pergunta sobre a facilidade de entendimento das regras do jogo educativo (Banco Imobiliário) revelaram que a maioria dos participantes as considerou de fácil compreensão. Alguns participantes inicialmente enfrentaram desafios devido à falta de experiência com o jogo, mas rapidamente assimilaram as regras.
<b>P2</b>	<b>R2:</b> A avaliação do design/layout do jogo criado recebeu, em sua maioria, notas positivas, com a maioria dos participantes atribuindo notas entre 8, 9 e 10.

<b>P3</b>	<b>R3:</b> Quando questionados sobre a metodologia educativa baseada em gamificação, todos os participantes responderam de forma positiva, enfatizando que a abordagem foi motivadora e entusiástica.
<b>P4</b>	<b>R4:</b> A satisfação com a metodologia de gamificação foi unânime, com todos os participantes expressando contentamento.
<b>P5</b>	<b>R5:</b> No que diz respeito ao material didático utilizado, a maioria dos participantes demonstrou alto grau de satisfação, com a maioria indicando "Muito satisfeito" e "Satisfeito".
<b>P6</b>	<b>R6:</b> Em relação à duração do jogo, a maioria dos participantes considerou-a adequada para atender às expectativas, embora algumas tenham expressado insatisfação com o tempo.
<b>P7</b>	<p><b>R7:</b> A avaliação das respostas à pergunta sobre o interesse em realizar outras oficinas de AGA utilizando a estratégia de jogos é positiva e sugere uma recepção favorável à abordagem. Os participantes expressaram seu interesse de várias maneiras, demonstrando entusiasmo em continuar com esse método educativo, sendo destacado alguns pontos-</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. A maioria dos participantes expressou um claro interesse em participar de futuras oficinas, respondendo com "Sim."</li> <li>2. Vários participantes mencionaram apreciar a abordagem interativa e dinâmica das oficinas, afirmando que isso os auxiliou na compreensão de tópicos específicos. Isso ressalta a eficácia da estratégia de jogos como uma ferramenta de aprendizado envolvente.</li> <li>3. Algumas respostas sugeriram oportunidades de melhoria, como a adição de mais funcionalidades para incentivar a competitividade. Isso reflete um interesse ativo na otimização da experiência de aprendizado.</li> <li>4. Uma resposta ressaltou a importância de prévia familiarização com o tema antes de aplicá-lo ao jogo, destacando a eficácia do método em reforçar a compreensão do conteúdo.</li> <li>5. A abordagem da gamificação e o formato do jogo foram elogiados como auxílios valiosos na compreensão dos conteúdos, valorizando essa estratégia educativa.</li> </ol>

Fonte: Elaboração própria (2025). Legenda: *P1* (Pergunta Número 1) e *R1* (Resposta da pergunta número 1).

Diante das respostas positivas e do interesse demonstrado pelos participantes em relação à estratégia de gamificação e à realização de futuras oficinas sobre AGA com jogos, optamos por incorporar um tabuleiro digital para o próximo assunto que aborda a sexualidade na terceira idade, porque, alguns participantes destacaram o interesse em maior competitividade, e a inclusão de um tabuleiro se alinha diretamente a essa demanda (Quadro 2).

Quadro 2 – Jogo 2: Jogo de Educação Sexual da Pessoa Idosa

<b>P1</b>	<b>R1:</b> A maioria dos participantes considerou as regras claras. No início, houve uma breve explicação das regras. Várias respostas indicaram que as regras foram compreendidas facilmente, e a maioria dos participantes respondeu "Sim."
<b>P2</b>	<b>R2:</b> A avaliação do design/layout foi positiva, com a maioria dos participantes atribuindo notas entre 8 e 10.
<b>P3</b>	<b>R3:</b> Todos os participantes expressaram entusiasmo com a metodologia de gamificação, respondendo de forma positiva.

<b>P4</b>	<b>R4:</b> Todos os participantes concordaram que o método utilizado foi eficaz para auxiliar na compreensão do conteúdo.
<b>P5</b>	<b>R5:</b> Os participantes demonstraram alto grau de satisfação, selecionando "Muito satisfeito," e uma pessoa escolheu "Satisfeito."
<b>P6</b>	<b>R6:</b> Todos os participantes consideraram a duração do jogo adequada para atender às expectativas.
<b>P7</b>	<b>R7:</b> Os participantes manifestaram interesse em continuar a usar a estratégia do jogo em atividades futuras. Eles destacaram a dinâmica, atratividade e a eficácia dessa abordagem para o aprendizado.

Fonte: elaboração própria (2025). Legenda: *P1* (Pergunta Número 1) e *R1* (Resposta da pergunta número 1)

No desenvolvimento deste novo jogo educativo, foram implementadas as principais recomendações oriundas da avaliação anterior. Entre as melhorias, destacam-se a apresentação mais clara das regras, o aprimoramento do design/layout e um foco renovado na motivação e no engajamento dos participantes. Além disso, a duração do jogo foi ajustada para melhor atender às expectativas dos jogadores, garantindo que eles permanecessem envolvidos e participativos durante toda a atividade.

Esses ajustes, realizados com base nas avaliações prévias, não apenas aperfeiçoaram o design do jogo, mas também demonstraram a aplicação eficaz das melhores práticas e das lições aprendidas, resultando em um método de gamificação ainda mais competitivo e impactante no contexto educativo.

Para avaliar mais detalhadamente o impacto da gamificação, foi realizada uma análise abrangente de outro jogo educativo. Este jogo visou consolidar as melhores práticas e lições aprendidas em todos os jogos anteriores, com o objetivo de aprimorar a eficácia do ensino por meio da gamificação. Nesta versão, o questionário de satisfação foi estrategicamente colocado no último slide da apresentação, em formato de QR Code (Quick Response Code). Isso permitiu que os alunos, ao escanear o código com seus celulares, fossem redirecionados diretamente ao formulário no Google Forms, facilitando a coleta imediata de feedback. Essa abordagem teve como objetivo capturar as impressões dos alunos de forma mais eficaz e ágil, contribuindo para o contínuo aprimoramento dos jogos educativos.

### 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A introdução e o desenvolvimento de três jogos interativos para o ensino de cuidados de enfermagem a pessoas idosas demonstraram ser uma estratégia pedagógica eficaz. Esses jogos não apenas tornaram o ensino mais atraente e dinâmico, mas também envolveram ativamente os alunos, contribuindo para um aprendizado mais eficaz. Monitores e docentes

observaram que essa abordagem promoveu um ambiente educacional mais estimulante e interativo.

Os resultados indicam que, além de favorecerem a mediação e a aprendizagem de conteúdos, os jogos atuam como estratégias motivacionais, em consonância com os princípios das metodologias ativas de aprendizagem (Freire, 1996; Moran, 2015). Ademais, ao incorporarem elementos de engajamento e ludicidade, aproximam-se das contribuições da gamificação aplicadas à educação em saúde, conforme discutido por Kapp (2012).

A utilização de um jogo de tabuleiro, de um método computadorizado e de simulações para representar situações da vida real mostrou-se relevante para a manutenção da atenção dos estudantes. Tais recursos tecnológicos contribuíram para a criação de um ambiente interativo e potencialmente engajador, sendo consistentes com evidências de jogos sérios aplicados à saúde, como o *Falls Sensei*, que indicam potencial dessas estratégias para apoiar processos de aprendizagem e tomada de decisão (Money *et al.*, 2019). Contudo, é importante destacar que a efetividade da gamificação no contexto da educação em enfermagem depende do alinhamento entre objetivos pedagógicos, desenho instrucional e estratégias de avaliação. Nesse sentido, tais achados reforçam o papel dos jogos educativos como estratégias pedagógicas relevantes no campo da saúde.

Jogos educativos voltados para o cuidado em saúde oferecem uma forma lúdica e interativa de aprendizado, que estimula o engajamento dos estudantes. Tais abordagens pedagógicas têm o potencial de transformar a assimilação do conhecimento, tornando o processo de aprendizagem mais envolvente e eficaz (Chrizostimo *et al.*, 2021). Além disso, essas estratégias inovadoras ampliam os horizontes da educação em enfermagem, abrindo novas possibilidades para a formação de profissionais de saúde, permitindo o desenvolvimento de habilidades cognitivas e técnicas de maneira dinâmica e adaptada às demandas contemporâneas (Younas; Maddigan, 2019).

Na educação em enfermagem, a aprendizagem baseada em problemas, como simulações virtuais de casos clínicos de síndromes geriátricas, oferece oportunidades valiosas para o desenvolvimento de raciocínio clínico e intervenção crítica (Brown Tyo; McCurry, 2019). Essas estratégias de ensino proporcionam um ambiente seguro para a prática e o aprimoramento de habilidades clínicas, capacitando os futuros profissionais a enfrentarem desafios reais com maior segurança e eficácia na tomada de decisões. A evolução contínua da educação em enfermagem é imperativa para formar profissionais altamente capacitados e preparados para atender às necessidades da sociedade (Silveira *et al.*, 2017).

A equipe executora observou um grande interesse dos estudantes de enfermagem de saúde do idoso na utilização de jogos como atividade de aprendizagem, destacando-os como uma estratégia inovadora e eficaz para o aprimoramento do pensamento clínico em enfermagem gerontológica. Isso aumentou sua autoconfiança e capacidade de retenção de conteúdo. Nesse sentido, Younas e Maddigan (2019) e enfatizam que a implementação de ferramentas que promovam estratégias de ensino e aprendizagem é essencial para impulsionar iniciativas educacionais e elevar a qualidade da assistência prestada aos idosos.

A experiência relatada neste artigo revela que o uso de jogos, especialmente com a incorporação de tecnologia, pode facilitar o envolvimento dos estudantes de enfermagem, tornando-se uma atividade educativa e transformadora. Além disso, para monitores e extensionistas, a utilização de jogos como complemento aos métodos tradicionais de ensino acrescentou conhecimentos em gerontologia e habilidades técnicas no design e desenvolvimento de jogos.

Como limitação, ressalta-se que a aplicação de jogos em turmas numerosas impõe exigências estruturais e pedagógicas que tensionam a efetividade da estratégia, incluindo a necessidade de adequação do espaço físico, disponibilidade de recursos tecnológicos e acesso a uma rede Wi-Fi estável, elementos que, quando insuficientes, podem comprometer não apenas a operacionalização das atividades, mas também a validade dos processos avaliativos. Ademais, em contextos de grande escala, a mediação docente tende a se tornar mais difusa, com redução do acompanhamento individualizado e risco de engajamento superficial, o que pode limitar a profundidade da aprendizagem. A literatura em gamificação problematiza tais aspectos ao evidenciar que, sem desenho instrucional rigoroso, essas abordagens podem privilegiar dinâmicas de participação em detrimento de resultados educacionais consistentes (Fardo, 2013; Werbach; Hunter, 2012). Nesse sentido, embora os resultados do presente estudo indiquem ganhos em motivação e participação, tais achados devem ser interpretados à luz dessas limitações, reforçando a necessidade de planejamento pedagógico e suporte institucional adequados para a implementação sustentável dessa estratégia.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A experiência descrita, fundamentada em epistemologias social-construcionistas de ensino e aprendizagem, evidenciou-se como um instrumento valioso para a promoção de um ensino mais crítico e colaborativo. Ao incentivar os alunos a refletirem sobre seus próprios processos de aprendizado e a engajarem-se em práticas colaborativas, o projeto contribuiu significativamente para o desenvolvimento de competências interpessoais e metacognitivas,

essenciais tanto para o sucesso acadêmico quanto para a atuação em contextos profissionais e sociais.

O compromisso com uma pedagogia baseada na construção conjunta do conhecimento demonstra a importância de práticas educativas que transcendem a simples transmissão de conteúdos, promovendo um aprendizado que é ao mesmo tempo reflexivo e transformador. A adoção de tecnologias educacionais para aumentar a interatividade entre alunos e professores reflete uma adaptação relevante às exigências contemporâneas, destacando a importância da inovação pedagógica na educação superior.

Esses elementos, quando integrados, oferecem contribuições substanciais ao conhecimento extensionista, ao propor abordagens que potencializam o processo de ensino-aprendizagem em temas de grande relevância social, como os cuidados à pessoa idosa. Sugere-se que estudos futuros explorem mais profundamente a eficácia dessas práticas e a ampliação das possibilidades de interatividade proporcionadas pelas tecnologias educacionais, a fim de fortalecer ainda mais o impacto da extensão universitária no contexto educacional e social.

## **CONTRIBUIÇÃO DE CADA AUTOR**

Os autores V.S.A. e G.P.S. participaram da concepção, construção do projeto, e do planejamento do artigo, além de contribuírem para a obtenção, interpretação dos dados e redação do manuscrito. O autor S.F.L.N. atuou como orientador e coordenador, supervisionando todas as atividades desenvolvidas no projeto, além de realizar a revisão crítica e intelectual do artigo. Todos os autores revisaram e aprovaram a versão final do manuscrito para publicação.

## **REFERÊNCIAS**

AUSUBEL, D. P. *Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva*. Lisboa: Plátano, 2003.

BROWN TYO, M.; MCCURRY, M. K. An integrative review of clinical reasoning teaching strategies and outcome evaluation in nursing education. *Nursing Education Perspectives*, v. 40, n. 1, p. 11-17, 2019. DOI: <https://doi.org/10.1097/01.NEP.0000000000000375>.

CHRIZOSTIMO, M. M.; CALDAS, C. P. Formação profissional de enfermeiro gerontológico: revisão integrativa. *Research, Society and Development*, v. 10, n. 11, 2021. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/19813>. Acesso em: 7 abr. 2026.

DETERDING, S.; DIXON, D.; KHALED, R.; NACKE, L. From game design elements to gamefulness: defining “gamification”. In: *Proceedings of the 15th International Academic*

*MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*. Tampere: ACM, 2011. p. 9–15. DOI: <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>.

FARDO, Marcelo Luis. A gamificação aplicada em ambientes de APRENDIZAGEM. *RENOTE*, Porto Alegre, v. 11, n. 1, 2013. DOI: <https://doi.org/10.22456/1679-1916.41629>. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/41629>. Acesso em: 7 abr. 2026.

FERNANDES, C. S. N. N.; ÂNGELO, M. Estratégias lúdicas utilizadas em enfermagem: uma revisão integrativa. *Avances en Enfermería*, v. 36, n. 1, p. 88–98, 2018. DOI: <https://doi.org/10.15446/av.enferm.v36n1.635534>.

FREIRE, P. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GONÇALVES, M. F.; GONÇALVES, A. M.; GONÇALVES, I. M. F. Aprendizagem baseada em problemas: uma abordagem no ensino superior na área da saúde. *Práticas Educativas, Memórias e Oralidades – Revista Pemo*, v. 2, n. 1, p. 1–12, 2020. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/revpemo/article/view/3676>. Acesso em: 7 abr. 2026.

HUOTARI, K.; HAMARI, J. Defining gamification: a service marketing perspective. *In: Proceedings of the 16th International Academic MindTrek Conference*. Tampere: ACM, 2012. p. 17-22. DOI: <https://doi.org/10.1145/2393132.2393137>.

KAPP, K. M. *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

MINAYO, M. C. S. *O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde*. 12. ed. São Paulo: Hucitec, 2012.

MONEY, A. G.; ATWAL, A.; BOYCE, E.; GABER, S.; WINDEATT, S.; ALEXANDROU, K. Falls Sensei: a serious 3D exploration game to enable the detection of extrinsic home fall hazards for older adults. *BMC Medical Informatics and Decision Making*, v. 19, p. 1–16, 2019. DOI: <https://doi.org/10.1186/s12911-019-0808-x>.

MORAN, J. M. *Mudando a educação com metodologias ativas*. In: SOUZA, C. A.; MORALES, O. E. T. (org.). *Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens*. Ponta Grossa: UEPG, 2015. p. 15–33.

PALHETA, A. M. S.; CECAGNO, D.; MARQUES, V. A.; BIANA, C. B.; BRAGA, L. R.; CECAGNO, S. Formação do enfermeiro por meio de metodologias ativas de ensino e aprendizado: influências no exercício profissional. *Interface – Comunicação, Saúde, Educação*, v. 24, e190368, 2020. DOI: <https://doi.org/10.1590/Interface.1903683>.

RODRIGUES, S. B.; MARINHO, E. M.; OLIVEIRA, G. R.; SILVA, L. A. S.; MACHADO, R. M.; SANTOS, R. C. Inverted classroom: construction of playful games for teaching undergraduate nursing. *Research, Society and Development*, v. 9, n. 12, e4891210679, 2020. DOI: <https://doi.org/10.33448/rsd-v9i12.106795>.

SILVA, S. A.; SILVA, N. M.; QUEIROZ, T. D. R.; NASCIMENTO, E. G. C.; MAIA, A. M. L. R. Uso da gamificação no processo ensino-aprendizagem de agravos em saúde pública com adolescentes: um relato de experiência. *Revista Extensão & Sociedade*, v. 13, n. 1, p. 178–

192, 2022. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/extensoesociedade/article/view/28321>. Acesso em: 7 abr. 2026.

SILVEIRA, M. S.; COGO, A. L. P. Contribuições das tecnologias educacionais digitais no ensino de habilidades de enfermagem: revisão integrativa. *Revista Gaúcha de Enfermagem*, v. 38, n. 2, e66204, 2017. DOI: <https://doi.org/10.1590/1983-1447.2017.02.66204>.


YIN, R. K. *Pesquisa qualitativa do início ao fim*. Porto Alegre: Penso, 2016.

YOUNAS, A.; MADDIGAN, J. Proposing a policy framework for nursing education for fostering compassion in nursing students: a critical review. *Journal of Advanced Nursing*, v. 75, n. 8, p. 1621-1636, 2019. DOI: <https://doi.org/10.1111/jan.13946>.

WERBACH, K.; HUNTER, D. *For the win: how game thinking can revolutionize your business*. Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012.

## **SOBRE OS AUTORES**

*Simony Fabiola Lopes Nunes* é doutora (2022) e mestra (2015) em Enfermagem pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Especialista em Residência Multiprofissional em Saúde pelo Hospital Universitário da Universidade Federal do Maranhão (2009) e em Atenção à Saúde da Pessoa Idosa pela UFSC (2015). Graduada em Enfermagem pelo Centro Universitário do Maranhão (2006). Atualmente, é docente do curso de Graduação em Enfermagem da Universidade Federal do Maranhão e atua na Coordenação-Geral de Políticas de Envelhecimento Ativo e Saudável e Desenho Universal da Secretaria Nacional de Direitos da Pessoa Idosa do Ministério dos Direitos Humanos e da Cidadania.

 [sflnunes@hotmail.com](mailto:sflnunes@hotmail.com)


 <https://orcid.org/0000-0003-4613-8542>

*Vinicius Silva de Araujo* é graduado em Licenciatura em Letras – Português e Inglês pela UNICESUMAR e graduando em Enfermagem pela Universidade Federal do Maranhão (UFMA). Atualmente, é docente da Escola Técnica Imperador.

 [vinicius.sa@discente.ufma.br](mailto:vinicius.sa@discente.ufma.br)

 <https://orcid.org/0009-0000-8983-6047>

*Gabriel Pereira da Silva* é mestrando em Enfermagem Psiquiátrica pela Escola de Enfermagem de Ribeirão Preto da Universidade de São Paulo (EERP-USP). Pós-graduado em Enfermagem Psiquiátrica pela Faculdade Holística (FAHOL). Graduated in Nursing by the Universidade Federal do Maranhão (2024). Integra o Laboratório de Pesquisas Sociais em Saúde e Enfermagem (LASSEn), vinculado à EERP-USP. Desenvolve estudos nas áreas de saúde mental, sexualidade e gênero e saúde de populações vulneráveis.

 [sflnunes@hotmail.com](mailto:sflnunes@hotmail.com)

 <https://orcid.org/0009-0000-8983-6047>

*Recebido em 20 de mar.de 2025.  
Aprovado em 04 de abr. de 2026.  
Publicado em 13 de maio de 2026.*