

## GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE URGÊNCIA E EMERGÊNCIA: EXPERIÊNCIA COM PLATAFORMAS VIRTUAIS EM MONITORIA DE ENFERMAGEM

Fernanda Gonzaga Fontinele<sup>1</sup>  
Francisco Arlysson da Silva Veríssimo<sup>2</sup>

**Introdução:** O processo de ensino-aprendizagem tornou-se cada vez mais dinâmico e ativo, exigindo atualização constante de professores, preceptores, monitores e demais profissionais envolvidos na transmissão do conhecimento. A gamificação, por meio de jogos virtuais em plataformas como Kahoot e Blooket, tem se mostrado uma estratégia eficaz para a aplicação e o aprofundamento de conteúdos de forma interativa, didática e de fácil assimilação. **Objetivo:** Este estudo relata a experiência de utilização dessas plataformas como suporte ao ensino-aprendizagem na monitoria da disciplina de Atendimento Pré-Hospitalar (APH), com alunos do oitavo semestre do curso de bacharelado em Enfermagem da Faculdade Princesa do Oeste (FPO), durante os semestres letivos de 2025. **Metodologia:** Trata-se de um estudo descritivo, do tipo relato de experiência, em que foram aplicados jogos virtuais abordando temas complexos e relevantes, como Protocolo de Trauma (ATLS), Suporte Básico de Vida (BLS) e Intoxicações Exógenas. As atividades ocorreram em quatro encontros de monitoria, realizados presencialmente com suporte digital, registrando alta adesão dos alunos e aumento significativo do engajamento e da motivação. **Resultados e Discussão:** A utilização das plataformas digitais de gamificação, Kahoot e Blooket, na monitoria da disciplina de Atendimento Pré-Hospitalar (APH) com os acadêmicos do oitavo semestre do curso de Enfermagem, se deu de forma planejada e complementar aos conteúdos teóricos e práticos abordados em sala. As atividades foram implementadas ao longo do primeiro e segundo semestres letivos de 2025, buscando reforçar temas relevantes da urgência e emergência de maneira dinâmica e participativa. Os jogos foram aplicados em um total de 04 encontros de monitoria. A adesão dos alunos foi expressiva, com uma média de 12 participantes por sessão de um total de 20, indicando um alto nível de engajamento voluntário nas atividades de monitoria. Do ponto de vista do monitor, a implementação da gamificação revelou-se uma

---

<sup>1</sup>Discente do curso de bacharelado em enfermagem da Faculdade Princesa do Oeste-FPO;Email: [fernanda.gonzaga@alu.fpo.edu.br](mailto:fernanda.gonzaga@alu.fpo.edu.br);

<sup>2</sup>Docente do curso de bacharelado em enfermagem da Faculdade Princesa do Oeste-FPO;Emai: [arlysson.verissimo@fpo.edu.br](mailto:arlysson.verissimo@fpo.edu.br);

metodologia de ensino não apenas prazerosa, mas inegavelmente eficiente nos resultados de aprendizagem. A aplicação do método foi recebida com grande receptividade pelos alunos, que demonstraram um visível aumento no interesse e na motivação para a aquisição do conhecimento. Foi notável como a dinâmica da monitoria melhorou consideravelmente, transformando momentos que poderiam ser de revisão passiva em sessões ativas e competitivas. A metodologia se mostrou particularmente eficaz em auxiliar na mitigação de dificuldades percebidas em relação aos conteúdos mais complexos e desafiadores, permitindo a identificação imediata de lacunas de conhecimento e o reforço do aprendizado de forma lúdica. O ambiente de jogo proporcionado pelo Kahoot e Blooket estimulou a participação ativa, a discussão e a fixação do conteúdo de maneira mais duradoura e significativa. **Considerações Finais:** A gamificação revelou-se uma metodologia eficaz, promovendo a participação ativa, a identificação de lacunas de conhecimento e a fixação duradoura dos conteúdos.

**Palavras-chave:** Ambientes Virtuais de aprendizagem, gamificação, aprendizagem baseada em video games.

#### **Referências:**

ARAÚJO, JULIANA ANDRÉIA DUARTE. FORMAÇÃO EM PRECEPTORIA PARA PROFISSIONAIS DA SAÚDE: DESDOBRAMENTOS DE UMA PESQUISA APRECIATIVA COM ENFERMEIROS.

DE JESUS, Adriely Barbosa et al. ESTRATÉGIAS PARA UM ENSINO DINÂMICO NO AMBIENTE DIGITAL: METODOLOGIAS ATIVAS E TECNOLOGIA. **Missioneira**, v. 27, n. 3, p. 3-9, 2025.

SANTOS, José Leonardo Cruz. Gamificação como estratégia de aprendizagem em aulas remotas: uma revisão sistemática. 2024.

VARELA, Simone. Tecnologias, educação e sociabilidades: desigualdades sociais e digitais em momentos de crises pandêmicas. 2024.