

RESUMO SIMPLES - EIXO 3: PRÁTICAS ASSISTENCIAIS DE ENFERMAGEM
NOS DIFERENTES NÍVEIS DE ATENÇÃO À SAÚDE

**GAMIFICAÇÃO NA SALA DE ESPERA EM UMA UBS: RELATO DE
EXPERIÊNCIA SOBRE EDUCAÇÃO EM SAÚDE NO SETEMBRO VERDE.**

Valderlania Ferreira Dos Santos (valderlaniaferreira1718@gmail.com)

Debora Leticia Beserra Silva (leticiabeserra63@gmail.com)

Nataniele Queiroz (natanielelima@aluno.unilab.edu.br)

Queren Sousa (querenhapuquesjj@gmail.com)

Flavia Paula Magalhães Monteiro (flaviapmm@unilab.edu.br)

Introdução: A gamificação consiste em uma estratégia educacional que incorpora elementos característicos do design de jogos em contextos não lúdicos, utilizando mecânicas, dinâmicas e princípios do pensamento de jogos. Essa abordagem estimula a participação ativa dos indivíduos, favorece a adoção de novos comportamentos e contribui para a consolidação de uma aprendizagem mais eficaz. Objetivo: Descrever a experiência de estudantes de enfermagem na aplicação de um jogo gamificado do tipo “verdadeiro ou falso” como estratégia de educação em saúde sobre a campanha do Setembro Verde. Metodologia: Trata-se de um relato de experiência que aborda uma intervenção realizada no mês de setembro de 2025, em uma Unidade Básica de Saúde

(UBS). A proposta consistiu na implementação de uma dinâmica de “verdadeiro ou falso”, composta por perguntas objetivas acompanhadas de breves justificativas, juntamente com a distribuição de folders informativos ao público na sala de espera. A ação visou transformar o tempo de aguarda em uma oportunidade de educação em saúde participativa e efetiva. Resultados: A estratégia gamificada potencializou o engajamento dos pacientes, que mantiveram atenção constante e demonstraram entusiasmo, especialmente motivados pela dinâmica competitiva e pela premiação final. A eficácia da intervenção manifestou-se na busca ativa por esclarecimentos sobre o processo de doação e transplante de órgãos, tanto durante quanto após a atividade, evidenciando que o caráter lúdico do jogo facilitou a compreensão do tema e transformou a sala de espera em um ambiente fértil para a aprendizagem acerca da temática. Conclusão: Em síntese, a gamificação mostrou-se uma estratégia eficaz para a educação em saúde, promovendo participação, motivação e aprendizado de forma dinâmica, além de fortalecer o protagonismo da enfermagem na promoção da saúde.

Palavras-chave: atenção primária à saúde; gamificação; doação de órgãos; educação em saúde; enfermagem.