

# USO DE JOGOS COMO ESTRATÉGIA DE APRENDIZAGEM NA MONITORIA DA DISCIPLINA DE ENFERMAGEM NO PROCESSO DE CUIDAR DO ADULTO NA ATENÇÃO BÁSICA DE SAÚDE

Maria de Jesus Araujo De Oliveira, Emanuela Aparecida Teixeira Gueiros, Marcos Venícios de Oliveira Lopes

**INTRODUÇÃO:** No contexto da pandemia e com aulas remotas, o uso de jogos digitais facilitou o processo de aprendizagem, uma vez que, além de serem divertidos, permitem uma maior interação, sendo versáteis e adaptáveis a diversos tipos de assuntos e tendo feedbacks positivos quando utilizados corretamente. **OBJETIVO:** Relatar a experiência do uso de jogos digitais como metodologia ativa na monitoria sobre PNI, Rede de Frio e Calendário Vacinal. **METODOLOGIA:** Trata-se de um relato de experiência sobre a utilização de jogos no software PowerPoint como estratégia para a monitoria da disciplina “Enfermagem no Processo de Cuidar do Adulto na Atenção Básica de Saúde”. **RESULTADOS:** Foram aplicados dois jogos, um sobre PNI e Rede de Frio, o primeiro era composto por 10 questões de múltipla escolha e de certo ou errado. Ao responder as questões, independente de sua resposta, o aluno era direcionado para uma explicação sobre o assunto. O segundo jogo foi aplicado ao final de uma monitoria síncrona, abordando o Calendário vacinal, e tratava-se de um tabuleiro digital de 10 questões, no qual os alunos respondiam às questões por meio do microfone ou chat do google meet. Neste jogo, à medida que acertavam as questões, avançavam as casas do tabuleiro. Como ponto positivo dos jogos, têm-se relatos de alunos que acessaram e isso ajudou na fixação dos conteúdos, tanto com as questões como com as explicações ao final. Entretanto, outros alunos relataram que por ser utilizado o PowerPoint, o acesso é dificultado, pois é necessário um computador, então, como forma de tornar o conteúdo dos jogos mais acessível, as questões e os feedbacks foram passados para um formulário do google, que pode ser acessado tanto pelo computador, como pelo celular. **CONCLUSÃO:** O uso de jogos digitais e formulários, possuem um grande potencial de aplicabilidade nesse cenário de ensino remoto, pois auxiliam, facilitam o aprendizado e a fixação de variados assuntos.

Palavras-chave: JOGOS. ENSINO. ENFERMAGEM.