

ESTRATÉGIAS LÚDICAS COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM ATIVA NO ENSINO DE ENFERMAGEM

Luianne Emily Lobo dos Santos

Monitor Bolsista - Enfermagem

luianne.santos@unifametro.com.br

Karoline Galvão Pereira Paiva

Orientadora

karoline.paiva@professor.unifametro.edu.br

Área Temática: Prática docente e tecnologias educacionais

Área de Conhecimento: Ciências da Saúde

Modalidade: Monitoria

RESUMO

Introdução: A educação em saúde é um processo contínuo que visa à promoção da saúde e à melhoria da qualidade de vida. No contexto da formação em enfermagem, destaca-se como espaço privilegiado para o desenvolvimento de competências pedagógicas, especialmente por meio da monitoria acadêmica. Ao integrar teoria e prática, as ações de monitoria podem favorecer metodologias ativas, como o uso de recursos lúdicos, que contribuem para tornar o aprendizado mais acessível, interativo e significativo, inclusive para públicos leigos. **Objetivo:** Relatar e analisar os impactos do uso de estratégias lúdicas no processo de ensino-aprendizagem de acadêmicos ingressantes do curso de Enfermagem, no contexto de uma atividade de monitoria universitária. **Metodologia:** Trata-se de um estudo descritivo, do tipo relato de experiência, desenvolvido no Centro Universitário Unifametro – Campus Maracanaú, no período de março a junho, com acadêmicos do primeiro semestre do curso de Enfermagem, regularmente matriculados na disciplina de *Biossegurança e Bases do Cuidado de Enfermagem*, no contexto da monitoria da disciplina. Entre os recursos utilizados, destacaram-se os slides temáticos, que faziam correlações entre conteúdos técnicos e elementos da cultura pop, a fim de tornar os temas mais atrativos e compreensíveis; jogos interativos, como o Kahoot; dinâmicas em grupo; práticas simuladas entre os alunos; e discussão de casos clínicos dirigidos, voltados ao desenvolvimento do raciocínio clínico. A participação foi voluntária e contou, na maioria dos encontros, com a presença assídua de boa parte da turma. **Resultados parciais e**



Discussão: A receptividade dos acadêmicos diante das atividades propostas foi positiva, evidenciando o impacto favorável da abordagem lúdica no processo de ensino-aprendizagem.

Observou-se elevado nível de engajamento e interação por parte dos estudantes, que demonstraram entusiasmo ao correlacionar os saberes obtidos em sala de aula com elementos da cultura pop e estratégias interativas, o que tornou o momento de estudo mais fluido e divertido. Durante as atividades, os alunos participaram ativamente, retirando dúvidas, compartilhando percepções e expondo receios e expectativas quanto ao processo de aprendizagem, especialmente por se tratarem de discentes ingressantes no curso. Foram recebidos diversos feedbacks positivos a respeito da acessibilidade e compreensão dos conteúdos trabalhados. Os estudantes relataram que as estratégias utilizadas facilitaram o entendimento das temáticas abordadas e contribuíram para a fixação dos conteúdos, fortalecendo o vínculo entre teoria e prática desde os primeiros momentos da formação acadêmica. **Considerações finais:** Conclui-se que o uso de estratégias lúdicas no ensino-aprendizagem em saúde demonstrou-se uma ferramenta valiosa tanto em contextos acadêmicos quanto em ações voltadas a públicos leigos. A experiência evidenciou que a ludicidade, aliada às metodologias ativas, favorece o engajamento, a compreensão e a retenção dos conteúdos, ao tornar o aprendizado mais acessível, participativo e significativo. Para os acadêmicos participantes, especialmente os ingressantes no curso, a atividade proporcionou um ambiente seguro de troca de saberes, fortalecimento do raciocínio clínico e aproximação entre teoria e prática. Para a monitória, por sua vez, a vivência constituiu um espaço de amadurecimento, desenvolvimento de habilidades pedagógicas e fortalecimento do protagonismo discente. Dessa forma, recomenda-se a continuidade e expansão de iniciativas que integrem ludicidade e metodologias ativas ao processo educativo, tanto na formação em saúde quanto em ações de extensão com a comunidade, uma vez que tais estratégias podem ser aplicadas em diferentes níveis de atenção, especialmente na atenção básica, contribuindo para uma educação em saúde mais inclusiva, eficaz e transformadora.

Palavras-chave: Educação em saúde. Metodologias ativas. Ludicidade. Monitoria acadêmica. Enfermagem.

Referências: PIRES, Maria Raquel Gomes Maia; GUILHEM, Dirce; GÖTTEMS, Leila Bernarda Donato. Jogo (IN)DICA-SUS: estratégia lúdica na aprendizagem sobre o Sistema Único de Saúde. *Texto & Contexto Enfermagem*, Florianópolis, v. 22, n. 2, p. 379–388, abr./jun. 2013. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/tce/a/WC7yWdCDKkksmNT68n9wvdN>. Acesso em: 13 maio 2025. SOARES, Daniele Rocha Barreto et al. O lúdico na educação em saúde: um relato de



II JORNADA CIENTÍFICA

PROMIC 2025



PROMIC



II JORNADA CIENTÍFICA do PROMIC 2025

PROGRAMA DE MONITORIA E INICIAÇÃO CIENTÍFICA
COOPEM - UNIFAMETRO

experiência pelos Anjos da Enfermagem. *Revista de Enfermagem São Lucas*, Porto Velho, 2019. Disponível em: <https://periodicos.saolucas.edu.com>. Acesso em: 13 maio 2025.

