

## ESTRATÉGIAS EDUCACIONAIS REMOTAS EM UM PROGRAMA DE RESIDÊNCIA MULTIPROFISSIONAL EM MEIO À PANDEMIA PELO CORONAVÍRUS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

REMOTE EDUCATIONAL STRATEGIES IN A MULTIPROFESSIONAL RESIDENCY PROGRAM IN THE CORONAVIRUS PANDEMIC SCENARIO: AN EXPERIENCE REPORT

ESTRATEGIAS EDUCATIVAS REMOTAS EN UN PROGRAMA DE RESIDENCIA MULTIPROFESIONAL EN MEDIO DE LA PANDEMIA DE CORONAVIRUS: UN INFORME DE EXPERIENCIA

Rosielle Alves de Moura<sup>1</sup>  
Dalila Machado Botelho Oliveira<sup>2</sup>  
Tássio Fernandes Cunha<sup>3</sup>  
Laura Sousa Oliveira Costa Bezerra<sup>4</sup>  
Carolina Leite Ossege<sup>5</sup>  
Raíssa de Aquino Rodrigues Ferreira<sup>6</sup>  
Suderlan Sabino Leandro<sup>7</sup>

### Resumo

Este artigo teve por objetivo descrever o processo de adaptação das atividades pedagógicas e implementação da estratégia de gamificação pelo Programa de Residência Multiprofissional em Gestão de Políticas Públicas para a Saúde da Escola Superior de Ciências da Saúde do Distrito Federal, frente às adversidades enfrentadas no cenário de pandemia pelo coronavírus. Trata-se do relato de experiência de residentes e preceptores quanto à implementação das atividades pedagógicas adaptadas para o ensino remoto síncrono emergencial, no período de abril a julho de 2020. Essas atividades foram realizadas por meio do método da gamificação, denominadas "Que a força esteja com o SUS!", e as ferramentas utilizadas foram o *Google Classroom*, *Google Meet* e o *Instagram* - consideradas tecnologias digitais de apoio. Nos encontros virtuais, abordaram-se temas diversos, como a avaliação de políticas públicas, competências para o gestor 4.0, gerenciamento de informação em saúde e gestão do cuidado. Foi possível identificar potencialidades e os desafios com a experiência da gamificação - engajamento de todos os membros do programa de residência;

---

<sup>1</sup> Residente em Gestão de Políticas Públicas para a Saúde pela Escola Superior de Ciências da Saúde do Distrito Federal (ESCS/DF).

<sup>2</sup> Residente em Gestão de Políticas Públicas para a Saúde pela Escola Superior de Ciências da Saúde do Distrito Federal (ESCS/DF).

<sup>3</sup> Residente em Gestão de Políticas Públicas para a Saúde pela Escola Superior de Ciências da Saúde do Distrito Federal (ESCS/DF).

<sup>4</sup> Residente em Gestão de Políticas Públicas para a Saúde pela Escola Superior de Ciências da Saúde do Distrito Federal (ESCS/DF).

<sup>5</sup> Residente em Gestão de Políticas Públicas para a Saúde pela Escola Superior de Ciências da Saúde do Distrito Federal (ESCS/DF).

<sup>6</sup> Cirurgião Dentista na Secretaria de Estado de Saúde do Distrito Federal / Escola Superior de Ciências da Saúde

<sup>7</sup> Doutor em Enfermagem. Enfermeiro na Secretaria de Estado de Saúde do Distrito Federal / Escola Superior de Ciências da Saúde. Coordenador e professor no Curso de Graduação em Enfermagem do Centro Universitário do Distrito Federal.

autonomia e protagonismo de residentes; necessidade de ajustes no planejamento e cronograma de atividades. O uso da gamificação mostrou-se positivo e satisfatório enquanto estratégia educacional para a formação e qualificação dos residentes, conferindo continuidade ao processo de ensino-aprendizagem em meio à pandemia pelo coronavírus.

**Palavras-chave:** Educação Baseada em Competências; Pandemias; Tecnologia Educacional.

### **Abstract**

This article aimed to describe the adapted pedagogical process and the gamification strategy implementation by the Multiprofessional Residency Program in Public Health Policies Management at the School of Health Sciences of the Federal District, about the adversities faced in the coronavirus pandemic scenario. This is the report of the experience of residents and tutors regarding pedagogical activities implementation, adapted for emergency synchronous remote education, from April to July 2020. These activities were carried out using the gamification method, called "May the force be with SUS!", and the tools used were Google Classroom, Google Meet and Instagram - considered digital support technologies. In the virtual meetings, various topics were addressed, such as the evaluation of public policies, competencies for manager 4.0, health information and care management. It was possible to identify potentialities and challenges with the experience of gamification - all members of the residency program got involved; residents autonomy and protagonism; adjustments in the activities planning and schedule. The use of gamification proved to be positive and satisfactory as an educational strategy for residents training and qualification, giving continuity to the teaching-learning process in the midst of the coronavirus pandemic.

**Key words:** Competency-Based Education; Pandemics; Educational Technology.

### **Resumen**

Este artículo tuvo como objetivo describir el proceso de adaptación de las actividades pedagógicas y la implementación de la estrategia de gamificación por el Programa de Residencia Multiprofesional en Gestión de Políticas de Salud Pública en la Facultad de Ciencias de la Salud del Distrito Federal, frente a las adversidades enfrentadas en el escenario pandemia por coronavirus. Este es el informe de la experiencia de los residentes y tutores con respecto a la implementación de actividades pedagógicas adaptadas para la educación remota de emergencia, en el período de abril a julio de 2020. Estas actividades se llevaron a cabo utilizando el método de gamificación, llamado "Que la fuerza esté con SUS!", y cómo las herramientas utilizadas fueron Google Classroom, Google Meet e Instagram - tecnologías de soporte digital. En reuniones virtuales, abordamos varios temas, como la evaluación de políticas públicas, habilidades para el gerente 4.0, gestión de información de salud y gestión de la atención. Fue posible identificar potenciales y desafíos con la experiencia de gamificación: compromiso de todos los miembros del programa de residencia; autonomía y protagonismo de los residentes; necesidad de ajustes en la planificación y el cronograma de actividades. El uso de la gamificación resultó ser positivo y satisfactorio como estrategia educativa para la capacitación y calificación de los residentes, proporcionando el proceso de enseñanza-aprendizaje en medio de la pandemia de coronavirus.

**Palabras-clave:** Educación Basada en Competencias; Pandemias; Tecnología Educacional.

## Introdução

As Residências Multiprofissionais em Saúde foram instituídas pela Lei nº 11.129, de 30 de junho de 2005, e são uma modalidade de ensino de pós-graduação *lato sensu*. Um dos seus eixos norteadores é a formação integral e interdisciplinar por profissionais qualificados (BRASIL, 2005). No contexto do Distrito Federal (DF), a Escola Superior de Ciências da Saúde (ESCS) utiliza metodologias ativas de ensino-aprendizagem e oferta anualmente vagas de residência. Da carga horária total de 5.760 horas, 20% são dedicadas para atividades teóricas (DISTRITO FEDERAL, 2015).

A formação de profissionais de saúde é essencial para a manutenção do sistema público, visando articular teoria e prática, aproximando o ensino à realidade dos serviços (SOUZA; FERREIRA, 2019). A problematização do cenário real de trabalho é potente enquanto ferramenta transformadora da prática profissional e, nesse sentido, doenças emergentes possuem impacto sobre o processo de formação do residente (BRASIL, 2014; BRASIL, 2020a; BRASIL, 2020b).

Um exemplo disso é infecção causada pelo novo coronavírus (Covid-19), cujo agente é o vírus SARS-CoV-2, a qual apresenta alta transmissibilidade e foi caracterizada pela Organização Mundial da Saúde (OMS) como emergência de saúde pública de relevância internacional (BRASIL, 2020a; BRASIL, 2020b). Até o momento não há vacina disponível, as medidas de maior efetividade consistem na restrição de deslocamento e no isolamento social (BRASIL, 2020c).

Dessa forma, todas as áreas da sociedade precisaram se adaptar e pensar em alternativas para superar os desafios impostos pelo cenário de pandemia. Uma delas consiste na educação a distância, por meio do avanço tecnológico e seus múltiplos recursos (DE OLIVEIRA; DE SOUZA, 2020).

Dentre as diversas estratégias educacionais que podem ser adotadas, a gamificação desponta de forma promissora, enquanto metodologia ativa de aprendizagem. Nela utilizam-se de princípios e técnicas de jogos em atividades não necessariamente lúdicas, criando espaços de aprendizagem mediados pelo desafio (FISCHER; GRIMES; VICENTINI, 2019; RIBEIRO *et al.*, 2020). Com isso, deve-se considerar, especialmente no contexto educacional remoto, as ferramentas para que a modalidade de ensino seja efetiva

para um público alvo específico, bem como o acesso às tecnologias de forma igualitária (AMARILLA FILHO, 2011; ALONSO; SILVA, 2018).

As metodologias ativas de aprendizagem são ferramentas inovadoras que têm por objetivo estimular o desenvolvimento da autonomia dos estudantes. Esses são incentivados a refletir e tomar suas próprias decisões para atingir as metas estabelecidas, cabendo ao professor o papel de facilitador/orientador desse processo (BERBEL, 2011). Outro exemplo desse tipo de metodologia é a sala de aula invertida, que consiste em uma variação do ensino onde a lógica das atividades são invertidas, de modo que os alunos estudam previamente os conteúdos, para posteriormente aprofundar em discussões com professores e colegas (LEÃO; SANTOS, 2019).

Cabe destacar que a utilização de sala de aula invertida tem-se mostrado favorável e faz-se necessário preparar os envolvidos para o seu uso, uma vez que deve haver mudança de comportamento e desenvolvimento de habilidades, como trabalho em equipe, resolução de conflitos, colaboração, preparo antecipado e aceitação do novo (GUIMARÃES et al, 2020).

Considerando-se a necessidade do Programa de Residência Multiprofissional em Gestão de Políticas Públicas para a Saúde (PRMGPPS) da ESCS em cumprir as atividades pedagógicas, optou-se pela gamificação como estratégia remota em virtude da suspensão das atividades educacionais presenciais pelo Governo do Distrito Federal em decorrência da emergência de saúde pública pelo coronavírus (DISTRITO FEDERAL, 2020).

Assim, este artigo teve por objetivo descrever a experiência do PRMGPPS de implementação de atividades pedagógicas remotas a partir da metodologia da gamificação no período de abril a julho de 2020.

## **Materiais e Métodos**

Trata-se de um relato de experiência quanto à implementação das atividades pedagógicas remotas do PRMGPPS, em que se utilizou a gamificação e sala de aula invertida como metodologias ativas de aprendizagem, no período de abril a julho de 2020.

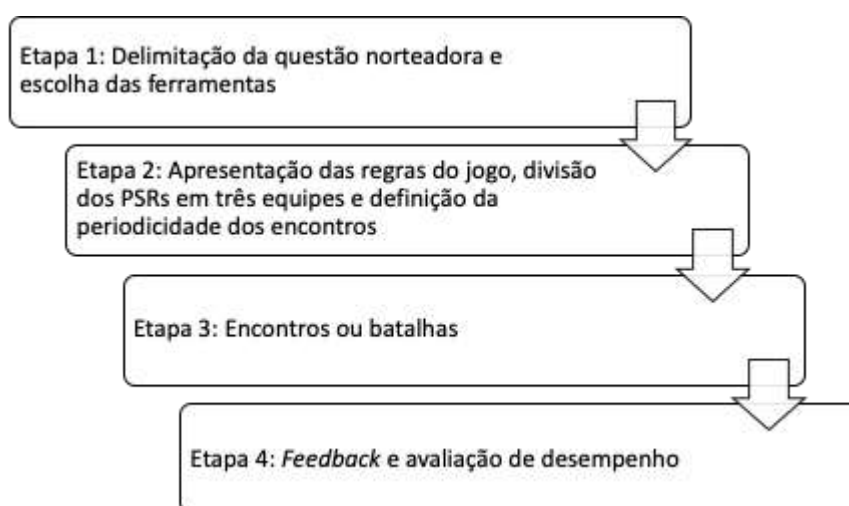
Para o desenvolvimento das atividades, foram adotadas as etapas da gamificação propostas por Werbach e Hunter (2012):

1. Definir objetivos;
2. Delimitar o comportamento alvo;
3. Descrever os jogadores;
4. Planejar o ciclo de atividades;
5. Garantir a diversão e;
6. Implementar ferramentas apropriadas.

As definições dos objetivos pedagógicos do jogo foram previamente realizadas em reunião colegiada dos preceptores do PRMGPPS. A questão norteadora estabelecida foi: quais são as fortalezas e os desafios do processo de formação do residente, pautado no ensino remoto síncrono emergencial, ao longo do enfrentamento da pandemia da Covid-19 no DF?

Previamente ao desenvolvimento do cronograma proposto, considerou-se o acesso à *Internet* e computadores, de modo a assegurar a participação de todos nas atividades propostas na modalidade digital. O comportamento alvo foi o desenvolvimento das habilidades de articulação, comunicação, investigação, criatividade, sensibilidade e objetividade. Os jogadores foram os Profissionais de Saúde Residentes (PSR) e o ciclo de atividades foi planejado em etapas sistematizadas e adaptadas à realidade do PRMGPPS, conforme pode ser observado na Figura 1.

**Figura 1** - Etapas da Gamificação conforme a experiência do PRMGPPS, 2020.



As ferramentas utilizadas foram: o *Google Classroom* - para envio e publicação das atividades; o *Google Meet* - recurso *online* que possibilita videoconferências com

até 250 participantes sem restrição de tempo, interação via chat, compartilhamento de tela e gravação da reunião (SUPPORT GOOGLE, 2020); além da plataforma *Instagram* - portfólio virtual voltado à divulgação e acompanhamento das atividades desenvolvidas.

O *Game Design* foi inspirado na saga *Star Wars*, série que foi escrita e dirigida por George Lucas e lançada em 1977 (DURHAM e KELLNER, 2006). Foram utilizadas frases de ênfase - a exemplo do lema "Que a força esteja com o SUS" - e foi reproduzida a estrutura de personagens da Ordem *Jedi*. Os residentes foram divididos em três grupos, denominados planetas, também em alusão à saga - Endor, Naboo e Tatooine - e a escolha dos personagens deveria atender à regra de que cada planeta fosse composto pelos mesmos seis personagens - Princesa Leia, Obi Wan, Rey, Luke, Han Solo e Chewbacca. O preceptor responsável pelas orientações e discussão da questão norteadora foi denominado Mestre Yoda e a apresentação dos produtos de trabalho dos planetas foi denominada de batalha.

Durante a fase de adaptação, estabelecida no planejamento do ciclo de atividades, foi realizada uma pré-batalha, na qual os PSR receberam o título de *Padawan*. O prêmio de cada planeta, batalha a batalha, foi simbolizado por cristais (azul, verde, roxo ou vermelho, em referência aos sabres de luz), conferindo aos PSR o título de Cavaleiros *Jedi*.

As definições das normas do jogo, bem como os temas abordados e a periodicidade dos encontros virtuais, foram delimitados pelos preceptores do PRMGPPS. As batalhas pautaram-se na metodologia da sala de aula invertida (PEREIRA e DA SILVA, 2018), em que consta três partes (preparação, pesquisa e verificação da aprendizagem). Dessa forma, seguiu-se um prazo de duas semanas para o preparo prévio dos PSR (leitura e estudo das referências obrigatórias) e busca por materiais e fontes complementares, previamente às apresentações e avaliação pelo corpo docente. Além disso, cada grupo foi composto por PSR das áreas de enfermagem, nutrição, odontologia, saúde coletiva e serviço social, a fim de favorecer a interdisciplinaridade.

O *feedback* e avaliação de desempenho foram realizados a partir da atribuição de menções de acordo com as cores dos cristais, representando os seguintes conceitos: azul (muito satisfatório), verde (parcialmente satisfatório), roxo (satisfatório) ou vermelho (insatisfatório). Os critérios para a atribuição dessas menções foram a atuação de cada

equipe em termos de produção de conteúdo (criatividade e inovação) e participação nas batalhas (desenvoltura do apresentador e envolvimento da equipe).

## Resultados

O cronograma definido contemplou sete batalhas, com temas relacionados à Gestão em Saúde e suas respectivas questões norteadoras para os debates e as produções dos residentes, como pode se observar abaixo (Quadro 1).

**Quadro 1** - Temas das batalhas e as respectivas atividades propostas, PRMGPPS, Distrito Federal. Abril a julho de 2020.

Temas	Atividade proposta
1ª batalha: Avaliação de Políticas Públicas	Elaboração de um mapa mental de um artigo de referência; <i>Questão norteadora:</i> Como nortear o aprendizado usando mapa mental?
2ª batalha: Acesso ao serviço de saúde no contexto da Covid-19	Produção de três publicações no <i>Instagram</i> direcionadas a três públicos: gestor, profissionais de saúde e usuários dos serviços de saúde; <i>Questão norteadora:</i> Como o acolhimento da APS deve ser repensado para contemplar o contexto da Covid-19?
3ª batalha: Objetivos do Desenvolvimento Sustentável	Escolha de um dos Objetivos do Desenvolvimento Sustentável, subsidiando a reflexão sobre propostas de solução. Produção de cinco lâminas de slides em <i>Power Point</i> e de um vídeo curto para o <i>Instagram</i> ; <i>Questão norteadora:</i> Como o gestor de políticas públicas para a saúde pode colaborar para solucionar o problema escolhido de maneira criativa e inovadora?
4ª batalha: e-SUS	Elaboração de onze perguntas e disposição em formato de palavras cruzadas, tendo como matriz o termo "Gestão do SUS". <i>Questão norteadora:</i> Como o e-sus pode contribuir para melhoria da qualidade do cuidado?
5ª batalha: Competências para o Gestor 4.0	Escolha de dois "nós" críticos que dificultam a produção de um cuidado de qualidade - um relacionado à estrutura e outro ao processo de gestão do SUS. Produção de cinco lâminas de slides em <i>PowerPoint</i> contendo proposta de solução para os "nós" críticos elencados. <i>Questão norteadora:</i> Como a gestão 4.0 poderá interferir na produção do cuidado no SUS?
6ª batalha: Gerenciamento de Informação em Saúde	Elaboração de 10 questões no formato Verdadeiro ou Falso por meio do site <a href="https://kahoot.com/">https://kahoot.com/</a> , a partir da leitura de bibliografia recomendada. Produção de slides em <i>PowerPoint</i> em resposta à questão norteadora. <i>Questão norteadora:</i> Discutir os aspectos relacionados com o gerenciamento de informação, gerenciamento de conhecimento e tradução do conhecimento como mecanismos de planejamento para o gestor em saúde pública.

7ª batalha: Gestão do Cuidado	Produção de um <i>PodCast</i> denominado "COVIDCast" referente às fortalezas e aos desafios da gestão do cuidado dos pacientes com hipertensão e diabetes no contexto da pandemia pela Covid-19. <i>Questão norteadora:</i> Quais as fortalezas e desafios da gestão do cuidado dos pacientes com HAS e DM no contexto da pandemia do Covid-19?
-------------------------------	--

As atividades propostas para cada batalha foram postadas e acompanhadas por meio do *Google Classroom*, onde foi disponibilizado também o link para participação nas videochamadas pelo *Google Meet*. Essas ferramentas conferiram organização e dinamização ao processo, além de facilitar o acompanhamento do cronograma pedagógico.

Quanto à participação no *Google Meet*, residentes e docentes adotaram o uso do *Chat* e as inscrições de fala ao microfone. Para as apresentações, um dos membros de cada planeta utilizou o recurso de compartilhamento de tela para apresentar a produção da equipe. Por fim, as produções também foram postadas no Instagram, para divulgação do portfólio de trabalho. Os portfólios dos três planetas: Endor, Naboo e Tatooine podem ser verificados no Apêndice A, já a plataforma *Google Classroom*, denominada "Que a força esteja com o SUS!" no Apêndice B.

Não obstante, foram traçados potencialidades e desafios identificados na experiência do PRMGPPS com a gamificação, as quais podem ser observadas no Quadro 2. Podem ser apontadas a continuidade do processo de ensino-aprendizagem; o engajamento dos membros do PRMGPPS em sua totalidade, demonstrando a facilidade de acesso à plataforma; autonomia e protagonismo dos PSRs; trabalho em equipe; bem como motivação intrínseca para buscar o conhecimento.

Quanto aos desafios, ressalta-se a assertividade e ruídos na comunicação; ajustes no planejamento e cronograma de batalhas; manutenção da maioria das câmeras desligadas no momento do encontro virtual; assim como dificuldade na participação ativa de todos os PSR nas discussões.



**Quadro 2** - Potencialidades e desafios da gamificação na experiência do PRMGPPS, abril a julho de 2020.

Potencialidades	Desafios
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Continuidade do processo de ensino-aprendizagem;</li><li>2. Engajamento dos membros do PRMGPPS em sua totalidade, devido à facilidade de acesso à plataforma virtual;</li><li>3. Maior interatividade e envolvimento no desempenho das atividades;</li><li>4. Autonomia e protagonismo do PSR;</li><li>5. Trabalho em equipe e motivação intrínseca para buscar o conhecimento.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Assertividade e ruídos na comunicação;</li><li>2. Ajustes no planejamento e no cronograma de batalhas;</li><li>3. Manutenção da maioria das câmeras desligadas no momento do encontro virtual;</li><li>4. Dificuldade de participação ativa de todos os PSR na discussão dos temas propostos.</li></ol>

A avaliação dessa experiência pelos próprios participantes, ao final da última batalha, trouxe como termos centrais: motivação, integração, descontração, compreensão do tema, adaptação. Os verbos centrais foram reconfigurar, remodelar e ressignificar - demonstrando que os objetivos de aprendizagem foram atendidos de maneira positiva e satisfatória.

## Discussão

A gamificação, entendida como o emprego do design característico de games, contribui de forma a aumentar o interesse, motivar e fixar a atenção de determinado público alvo. De acordo com Da Silva e Fortunato (2020), a intenção da gamificação não é criar meramente um jogo, mas usar elementos que motivem os participantes a se envolverem com a temática e a progredirem em direção ao objetivo do *game*. Podem ser citados como elementos cruciais para bons resultados o uso de regras, sistema de recompensas, *feedbacks*, competição positiva e cooperação mútua. Destarte, tal instrumento é utilizado no processo de ensino e aprendizagem com a finalidade de despertar o interesse pelo conteúdo (SILVA; SALES; CASTRO, 2019; MELLO et al, 2019; FARDO, 2013).

A metodologia utilizada, também denominada *Digital Game-Based Learning*, configura-se, nesse sentido, como um estilo de aprendizado que envolve desde atividade simples até à resolução de problemas complexos. Quanto à implementação do universo *Star Wars*, estudos anteriores apontam que essa temática constitui uma

forma de obter uma plataforma divertida e de crescimento contínuo, permitindo que os jogadores acrescentem novos conteúdos (incentivados pela gamificação) (CARDOSO et al, 2015).

A gamificação proporciona considerações quanto ao ato de divertir-se - ao competir os jogadores buscam vitória; a imersão é obtida através do universo do jogo; os sentimentos são realçados por essa experiência; e o envolvimento entre os jogadores se dá em prol de um objetivo comum. Alguns autores (SCHLEMMER, 2014; BERNARDI; DAUDT, 2014) apontam que esse processo pode ser pensado sob três perspectivas distintas: da persuasão, da colaboração e da cooperação, as quais dependem da experiência e dos conhecimentos individuais prévios (JAEGER, 2018).

É importante frisar que diferentes desafios envolvem a implementação efetiva da gamificação nos processos pedagógicos remotos. É crucial para essa implementação compreender de que forma é possível manter o engajamento, o gerenciamento de possíveis conflitos e aplicar um bom planejamento prévio (OLIVEIRA; PIMENTEL, 2020). Na experiência do PRMGPPS, essa implementação deu-se, principalmente, como forma de adaptação emergencial do processo de ensino-aprendizagem.

Observou-se com as ferramentas propostas que o progresso do aprendizado trata-se de uma articulação continuada e que a inclusão de novas tecnologias e ferramentas no processo de ensino é essencial para dinamização da aprendizagem (COSTA, 2019; PEREIRA, SILVA JUNIOR, DA SILVA, 2019). Tal fato corrobora com os desafios enfrentados pelos PRMGPPS, haja vista que a periodicidade da entrega das atividades propostas teve de ser adaptada, a fim de proporcionar tempo hábil para atender aos quesitos de inovação e de qualidade do conteúdo apresentado durante as batalhas.

Estudo anteriores (BOTTENTUIT JUNIOR, LISBOA, COUTINHO, 2011; DA SILVA, FOSSATTI, JUNG, 2018) apontam que essas ferramentas da *Google For Education* possuem grande potencial como estratégia a ser explorada no contexto pedagógico, de modo que seu uso é bastante difundido entre os estudantes, sendo uma estratégia pertinente tanto com vistas à modernização da educação, quanto à motivação dos atores educacionais envolvidos. Ademais, a utilização das ferramentas da *Google* no processo de ensino-aprendizagem apresenta outras vantagens, tais como: facilidade de acesso, comunicação, organização e ensino online; compartilhamento de materiais e conhecimentos;

possibilita economizar tempo e utilizar metodologias ativas; somando-se ainda ao fato de ser um pacote de ferramentas gratuito (SILVA; FOSSATTI; JUNG, 2018; LIMA et al, 2017).

Contreras (2020) cita que o processo da gestão educacional deve ser proposto e analisado pelos educadores responsáveis pela aplicação da metodologia de gamificação. A autora discorre que a falta de bases teóricas que validem a aplicação da gamificação colaboram para o fracasso desse tipo de metodologia de ensino. Visando contribuir para a solução deste problema, ela compartilha a experiência vivenciada com tal metodologia no programa de Contabilidade Pública da Universidade Militar de Nova Granada (Colômbia). Alguns elementos essenciais para o sucesso da criação do design gamificado foram a definição de uma tematização a ser trabalhada, incorporação de pontuação, *ranking*, missões e desafios, *feedback*, barra de progresso, avatares, prazo para entrega de atividades e o incentivo à autoexpressão, senso de curiosidade, resolução de problemas e autonomia. De modo semelhante, verificou-se que esses elementos também fizeram parte da experiência do PRMGPPS.

Podem ser apontados elementos inovadores deste trabalho o uso de ferramentas virtuais para o desenvolvimento de atividades síncronas e assíncronas, bem como o envolvimento de residentes e preceptores a partir da estratégia do *game*. Como limitações, ressaltam-se os ruídos de comunicação, os ajustes ao longo do desenvolvimento das atividades e a dificuldade de participação ativa de todos os residentes nas discussões.

## Considerações Finais

A pandemia pelo novo coronavírus desencadeou várias implicações, despertando a necessidade de se reinventar e criar a partir das tecnologias. Dessa forma, podemos afirmar que a metodologia da gamificação utilizada nesta experiência de forma remota e emergencial mostrou-se satisfatória, conferindo continuidade ao processo de ensino-aprendizagem conforme preconizado nos programas de residência. Em tempo oportuno, foram identificadas as ferramentas passíveis de serem utilizadas, bem como os objetivos pedagógicos, conforme as peculiaridades do PRMGPPS.

Ressalta-se que este trabalho versa sobre uma implementação inovadora no âmbito das Residências Multiprofissionais, a qual pode ser reproduzida e adaptada em

outros programas de residência. Pode-se apontar que a utilização das ferramentas citadas é útil e eficaz para o processo, bem como para a otimização do tempo de atividade. O desenvolvimento da motivação intrínseca e do engajamento são pontos fortes nessa experiência. Assim, as ferramentas adotadas demonstram a importância do acesso à tecnologia como estratégia educativa e evidenciam o relevante papel das metodologias ativas de aprendizagem no ensino a distância.

## Referências

ALONSO, K. M.; SILVA, D. G. A educação a distância e a formação on-line: o cenário das pesquisas, metodologias e tendências. **Educação & Sociedade**, Campinas, v. 39, n. 143, p. 499-514, 2018. Disponível em: [https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0101-73302018000200499&script=sci\\_arttext&tlng=pt](https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0101-73302018000200499&script=sci_arttext&tlng=pt). Acesso em: 15 jul. 2020.

AMARILLA FILHO, P. Educação a distância: uma abordagem metodológica e didática a partir dos ambientes virtuais. **Educação em Revista**, Belo Horizonte, v. 27, n. 2, p. 41-72, 2011. Disponível em: [https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0102-46982011000200004&script=sci\\_arttext&tlng=pt](https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0102-46982011000200004&script=sci_arttext&tlng=pt). Acesso em: 15 jul. 2020.

BERBEL, N. A. N. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. **Semina: Ciências Sociais e Humanas**, Londrina, v. 32, n. 1, p. 25-40, jan./jun. 2011. Disponível em: <http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/seminasoc/article/view/10326/10999#>. Acesso em: 01 dez. 2020.

BERNARDI, M.; DAUDT, S. D. **Paradigmas do Conhecimento e Abordagens Pedagógicas**. São Leopoldo: Unisinos, 2014.

BRASIL. **Lei Nº 11.129, de 30 de junho de 2005**. Institui o Programa Nacional de Inclusão de Jovens – ProJovem; cria o Conselho Nacional da Juventude – CNJ e a Secretaria Nacional de Juventude; altera as Leis nºs 10.683, de 28 de maio de 2003, e 10.429, de 24 de abril de 2002; e dá outras providências. Brasília: Palácio do Planalto, [2005]. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2004-2006/2005/Lei/L11129.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2004-2006/2005/Lei/L11129.htm). Acesso em: 20 mai. 2020.

\_\_\_\_\_. MINISTÉRIO DA SAÚDE. Educação Permanente em Saúde. **Reconhecer a produção local de cotidianos de saúde e ativar práticas colaborativas de aprendizagem e de entrelaçamento de saberes**. Brasília. 2014. Disponível em: [http://bvsm.sau.gov.br/bvs/folder/educacao\\_permanente\\_saude.pdf](http://bvsm.sau.gov.br/bvs/folder/educacao_permanente_saude.pdf). Acesso em: 20 mai. 2020.

\_\_\_\_\_. MINISTÉRIO DA SAÚDE. Secretaria de Atenção Primária à Saúde (SAPS) **Protocolo de Manejo Clínico do Coronavírus (Covid-19) na Atenção Primária à Saúde**. Brasília-DF. 2020a.

\_\_\_\_\_. MINISTÉRIO DA SAÚDE. Secretaria de Vigilância em Saúde. **Boletim Epidemiológico: Infecção Humana pelo Novo Coronavírus (2019-nCoV)**. Brasília-DF 2020b.

\_\_\_\_\_. MINISTÉRIO DA SAÚDE. Secretaria de Vigilância em Saúde. Centro de Operações de Emergências em Saúde Pública|Covid-19. **Boletim epidemiológico nº6. Doença pelo Coronavírus 2019**. 2020c. Disponível em: <https://portalarquivos.saude.gov.br/images/pdf/2020/Abril/03/BE6-Boletim-Especial-do-COE.pdf> Acesso em: 20 mai. 2020.

CARDOSO, D. C. et al. **Gamificação de um ambiente virtual de programação**. XVII Encoinfo – Congresso de Computação e Sistemas de Informação, 2015. Disponível em: <http://ulbrato.br/encoinfo/wp-content/uploads/2020/03/78-86.pdf>. Acesso em: 05 jun. 2020.

CONTRERAS, J. L. G. Gamificación en contextos educativos: análisis de aplicación en un programa de contaduría pública a distancia. **Revista Universidad & Empresa**, Bogotá, v. 22, n. 38, p. 8-39, 2020. Disponível em: <http://www.scielo.org.co/pdf/unem/v22n38/2145-4558-unem-22-38-8.pdf>. Acesso em: 12 jun. 2020.

COSTA, F. V. Uso do Instagram como ferramenta de estudo: análise de um perfil da área biológica. **Research, Society and Development**, v. 8, n. 10, p. 2, 2019. Disponível em: <https://rsd.unifei.edu.br/index.php/rsd/article/view/1360/1103>. Acesso em: 05 jun. 2020.

DA SILVA, A. C.; FORTUNATO, I. A gamificação aplicada à formação inicial de professores de física em três opções metodológicas. **e-Mosaicos**. Rio de Janeiro, v. 9, n. 20, p. 61-81, 2020. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/e-mosaicos/article/view/44414/33121>. Acesso em: 05 jun. 2020.

DA SILVA, L. Q.; FOSSATTI, P.; JUNG, H. S. Metodologias Ativas: A Google For Education Como Ferramenta Disruptiva Para o Ensino e Aprendizagem. **Paidéi@-Revista Científica de Educação a Distância**, v. 10, n. 18, 2018. Disponível em: <https://periodicosunimes.unimesvirtual.com.br/index.php/paideia/article/view/880/835>. Acesso em: 05 jun. 2020.

DE OLIVEIRA, H. V.; DE SOUZA, F. S. Do conteúdo programático ao sistema de avaliação: reflexões educacionais em tempos de pandemia (Covid-19). **Boletim de Conjuntura (BOCA)**, v. 2, n. 5, p. 15-24, 2020. Disponível em: <https://revista.ufrb.br/boca/article/view/OliveiraSouza/2867#>. Acesso em: 15 jul. 2020.

DISTRITO FEDERAL. **Decreto N° 40.539, de 19 de março de 2020**. Dispõe sobre as medidas para enfrentamento da emergência de saúde pública de importância

internacional decorrente do novo coronavírus, e dá outras providências. Distrito Federal: Palácio do Buriti, 2020. Disponível em: [http://www.dodf.df.gov.br/index/visualizar-arquivo/?pasta=2020|03\\_Mar%C3%A7o|DODF%20033%2019-03-2020%20EDICAO%20EXTRA%20A|&arquivo=DODF%20033%2019-03-2020%20EDICAO%20EXTRA%20A.pdf](http://www.dodf.df.gov.br/index/visualizar-arquivo/?pasta=2020|03_Mar%C3%A7o|DODF%20033%2019-03-2020%20EDICAO%20EXTRA%20A|&arquivo=DODF%20033%2019-03-2020%20EDICAO%20EXTRA%20A.pdf). Acesso em: 20 mai. 2020.

\_\_\_\_\_. Secretaria de Estado de Saúde do Distrito Federal. **Portaria nº 74, de 29 de abril de 2015**. Regulamento dos programas de residências em área profissional da saúde: modalidade multiprofissional e uniprofissional da Escola Superior de Ciências Da Saúde (ESCS) e da Secretaria de Estado de Saúde do Distrito Federal. Distrito Federal: Palácio do Buriti, 2020. Disponível em: <http://www.escs.edu.br/arquivos/cpex/Portaria74RegProgramasResidenciasProfissaSaude.pdf>. Acesso em: 21 mai. 2020.

DURHAM, M. G.; KELLNER, D. M. **Media and cultural studies: keywords** / edited by Meenakshi Gigi Durham and Douglas M. Kellner. Rev. ed. p. cm. (Keywords in cultural studies), 2006.

FARDO, M. L. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **Renote – Novas Tecnologias na Educação**, v. 11, nº 1, 2013. Disponível em: <https://www.seer.ufrgs.br/renote/article/view/41629/26409#>. Acesso em: 15 jul. 2020.

FISCHER, A.; GRIMES, C.; VICENTINI, M. A. A escrita gamificada de fanfictions com o apoio de tecnologias digitais em um clube de inglês. **Trabalhos em Linguística Aplicada**, Campinas, v. 58, n. 3, p. 1164-1196, 2019. Disponível em: [https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-18132019000301164&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-18132019000301164&script=sci_arttext). Acesso em: 15 jul. 2020.

GUIMARÃES, G. L. P; MENEZES, K. A. T. DE; CONCEIÇÃO, S. DOS S.; LISBOA, C. S.; ARAGÃO, N.S.C. DE. Sala de Aula Invertida no Ensino Superior de Enfermagem: Revisão de Literatura. **Cenas Educacionais**, v. 3, p. e8438, 2020. Disponível em: <https://revistas.uneb.br/index.php/cenaseducacionais/article/view/8438>. Acesso em: 30 nov. 2020.

JAEGER, C. A. **A gamificação como aliada à gestão educacional**. Trabalho de conclusão de especialização. 2018. Disponível em: <http://repositorio.ufsm.br/handle/1/15560>. Acesso em: 15 jul. 2020.

BOTTENTUIT JUNIOR, J. B.; LISBÔA, E. S.; COUTINHO, C. P. Google educacional: utilizando ferramentas web 2.0 em sala de aula. **Paidéi@-Revista Científica de Educação a Distância**, v. 3, n. 5, 2011. Disponível em: <https://periodicos.unimesvirtual.com.br/index.php/paideia/article/view/163/217>. Acesso em: 15 jul. 2020.

LEÃO, K. S. A.; SANTOS, B. M. **Sala de Aula Invertida no Ensino da lei da Inércia com Aplicação de Jogo Lúdico**. 2019. 138 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Mestrado Nacional Profissional em Ensino de Física, Universidade Federal do Acre, Rio Branco, 2019. Disponível em: <http://www2.ufac.br/mnpef/menu/dissertacoes/turma-de-2017/katia-da-silva-albuquerque-leao.pdf>. Acesso em: 01 dez. 2020.

MELLO, J. A. V. B. *et al.* Gamificação como alternativa de ensino e interação com a sociedade. **Da Investigação às Práticas**, Lisboa, v. 9, n. 2, p. 31-45, 2019. Disponível em: [http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2182-13722019000200003](http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2182-13722019000200003). Acesso em: 15 jul. 2020.

OLIVEIRA, J. K. C.; PIMENTEL, F. S. C. Epistemologias da gamificação na educação: teorias de aprendizagem em evidência. **Revista da FAEBA**, Salvador, v. 29, n. 57, p. 236-250, 2020. Disponível em: <http://www.revistas.uneb.br/index.php/faeaba/article/view/8286/5346>. Acesso em: 15 jul. 2020.

PEREIRA, Z. T. G.; DA SILVA, D. Q. Metodologia ativa: Sala de aula invertida e suas práticas na educação básica. **REICE: Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación**, v. 16, n. 4, p. 63-78, 2018. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6665947>. Acesso em: 15 jul. 2020.

PEREIRA, J. A.; SILVA JUNIOR, J. F.; DA SILVA, E. V. Instagram como Ferramenta de Aprendizagem Colaborativa Aplicada ao Ensino de Química. **Revista Debates em Ensino de Química**, v. 5, n. 1, p. 119-131, 2019. Disponível em: <http://ead.codai.ufrpe.br/index.php/REDEQUIM/article/view/2099/482483054>. Acesso em: 15 jul. 2020.

RIBEIRO, V.G. *et al.* Emprego de técnicas de gamificação na Educação Científica: relato de uma intervenção como apoio à Estatística. **Research, Society and Development**, Itabira, v. 9, n. 1, p. 146911840, 2020. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/203679/001105721.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 15 jul. 2020.

SCHLEMMER, E. Gamificação em espaços de convivência híbridos e multimodais: design e cognição em discussão. **Revista da FAEBA – Educação e Contemporaneidade**, Salvador, v. 23, n. 42, p. 73-89, jul./dez. 2014.

SILVA, J. B.; SALES, G. L.; CASTRO, J. B. Gamificação como estratégia de aprendizagem ativa no ensino de Física. **Revista Brasileira de Ensino de Física**, São Paulo, v. 41, n. 4, e20180309, 2019. Disponível em: [https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1806-11172019000400502](https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1806-11172019000400502). Acesso em: 15 jul. 2020.

SOUZA, S. V.; FERREIRA, B. J. Preceptoria: perspectivas e desafios na Residência Multiprofissional em Saúde. **ABCS Health Sciences**, v. 44, n. 1, p. 15–21, 2019. Disponível em:

[https://www.researchgate.net/publication/332771172\\_Preceptorias\\_perspectivas\\_e\\_desafios\\_na\\_Residencia\\_Multiprofissional\\_em\\_Saude](https://www.researchgate.net/publication/332771172_Preceptorias_perspectivas_e_desafios_na_Residencia_Multiprofissional_em_Saude). Acesso em: 15 jul. 2020.

**Manuscrito recebido em:** 03 de setembro de 2020

**Aprovado em:** 02 de dezembro de 2020

### **SOBRE OS AUTORES**

**Rosielle Alves de Moura** é Nutricionista, com especialização em Atenção Básica.

**Contato:** [rosielle.a.moura@gmail.com](mailto:rosielle.a.moura@gmail.com)

**ORCID:** 0000-0002-6286-1178

**Dalila Machado Botelho Oliveira** é graduada em Saúde Coletiva. Tem experiência na área de Saúde Coletiva com ênfase em Epidemiologia, atuando principalmente nos seguintes temas: análise de situação de saúde, avaliação de políticas públicas e sistemas de informação.

**Contato:** [dalilamboliveira@gmail.com](mailto:dalilamboliveira@gmail.com)

**ORCID:** 0000-0001-5213-7445.

**Tássio Fernandes Cunha** é cirurgião-dentista.

**Contato:** [tassiofc@gmail.com](mailto:tassiofc@gmail.com)

**ORCID:** 0000-0003-2288-5746.

**Laura Sousa Oliveira Costa Bezerra** é Assistente Social. Tem experiência na área de Serviço Social com ênfase em Saúde Pública e Gestão em Saúde.

**Contato:** [laura.oliverr22@gmail.com](mailto:laura.oliverr22@gmail.com)

**ORCID:** 0000-0002-3281-5656.



**Carolina Leite Ossege** é graduada em Enfermagem, com especialização em Atenção Cardíaca. Se dedica a estudar Saúde Pública, Gestão em Saúde, Tecnologias em Saúde, Cardiologia, Gerontologia e Estomaterapia

**Contato:** [ossege.c@gmail.com](mailto:ossege.c@gmail.com)

**ORCID:** 0000-0002-2258-7506

**Raíssa de Aquino Rodrigues Ferreira** é cirurgião-dentista, com especialização em Radiologia e Imaginiologia Maxilofacial.

**Contato:** [raissarfg@gmail.com](mailto:raissarfg@gmail.com)

**ORCID:** 0000-0002-3535-0866

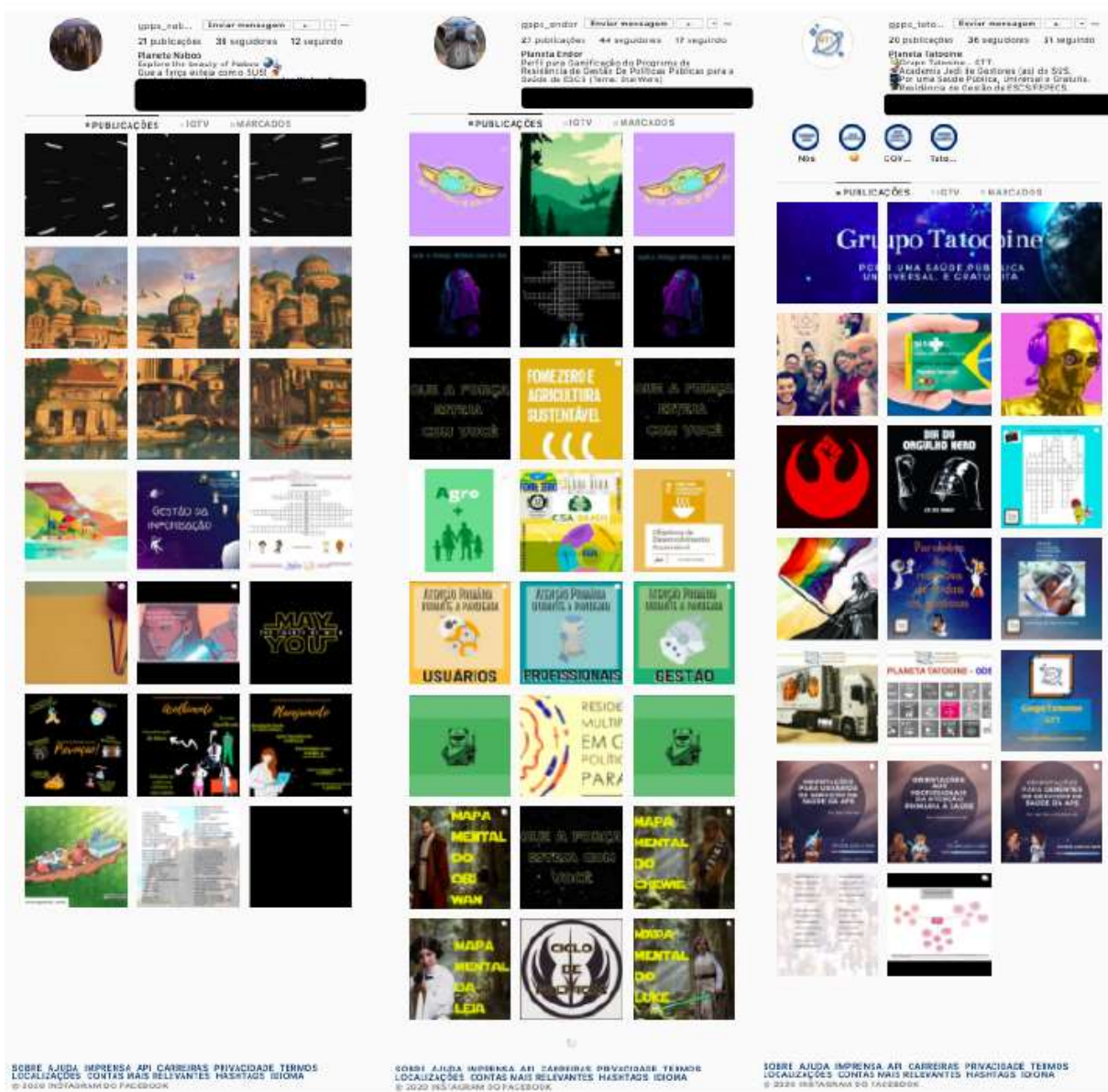
**Suderlan Sabino Leandro** é bacharel e doutor em Enfermagem. Membro do Grupo de Pesquisa Gestão, Educação e Prática Social em Saúde e Enfermagem. Diretor de Assuntos profissionais da ABEn Nacional. Coordenador do Curso de Graduação em Enfermagem do Centro Universitário do Distrito Federal. Atua como apoio técnico da Coordenação de Apoio a Atenção Primária à Saúde.

**Contato:** [suderlan.leandro@gmail.com](mailto:suderlan.leandro@gmail.com)

**ORCID:** 0000-0001-9796-5551

## APÊNDICE A

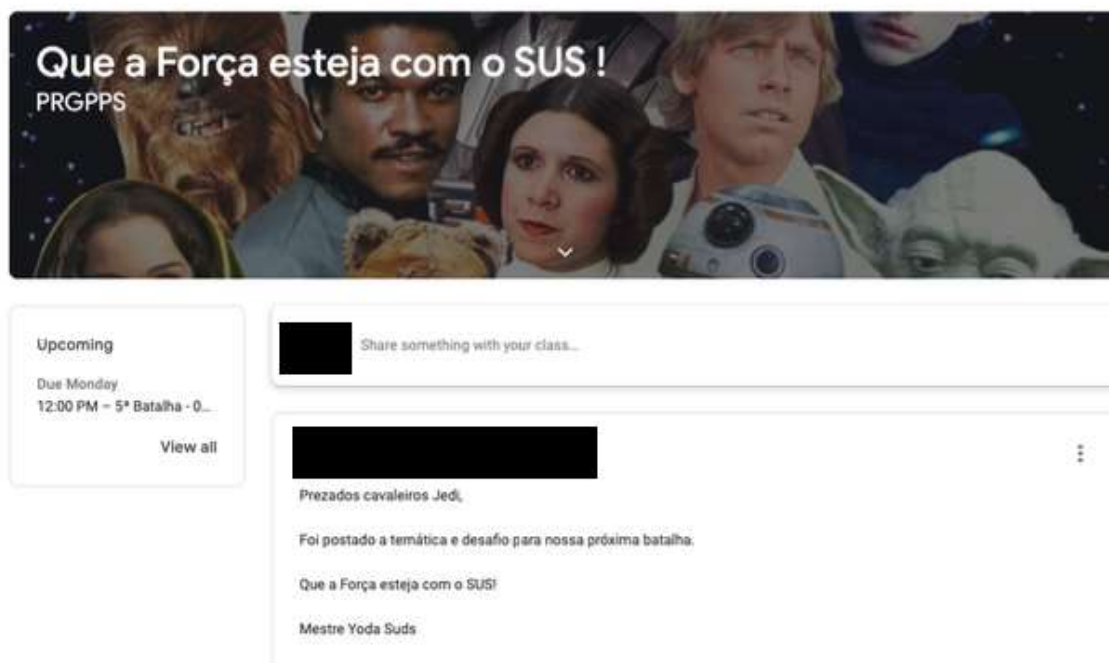
### Portfólio dos Planetas Endor, Naboo e Tatooine (Instagram)



Fonte: Instagram

## APÊNDICE B

### Plataforma Google Classroom "Que a força esteja com o SUS"



Fonte: Google