

FERRAMENTA LÚDICA COMO MEIO FACILITADOR DA APRENDIZAGEM NAS AULAS PRÁTICAS DE SEDIMENTOSCOPIA EM BIOQUÍMICA CLÍNICA.

XXVIII Encontro de Iniciação à Docência

Thiara Vanessa Barbosa da Silva, Tiago Lima Sampaio, Letícia Sales Pereira, Elias da Silva Santos, Maria Goretti Rodrigues de Queiroz

As metodologias ativas de ensino baseadas em gamificação ou ludificação consistem na aplicação de jogos com recursos diversificados como ferramenta facilitadora do processo de aprendizagem, promovendo maior aproveitamento do processo educacional e sentimento de pertencimento com relação ao conteúdo. No ensino de Bioquímica Clínica, mais especificamente nas aulas que utilizam práticas laboratoriais, visando a compreensão e realização do exame de urianálise, mais conhecido como sumário de urina, faz-se necessário o reconhecimento de elementos microscópicos através da sedimentoscopia de amostra biológica de urina, o que geralmente é um fator de dificuldade para vários alunos. Diante disso, o presente trabalho propõe a aplicação de uma atividade dinâmica e interativa como estratégia para proporcionar um melhor aproveitamento do ensino na tentativa de encontrar novos caminhos para a prática pedagógica com educação lúdica de modo a reduzir essas dificuldades. Dessa forma, o jogo didático “Jogo da Urianálise” objetiva proporcionar e auxiliar na melhor compreensão das aulas práticas vistas no laboratório da disciplina Bioquímica Clínica. A atividade proposta foi do tipo jogo de perguntas e respostas, utilizando as ferramentas de animação do software Microsoft PowerPoint, apresentando fichas mostrando imagens de elementos urinários discutidos nas aulas de sedimentoscopia e, adicionalmente, apresentando mensagens motivacionais e direcionamentos de acordo com as respostas obtidas. Esta ferramenta revelou-se um método alternativo de aprendizagem do conteúdo, inclusive incentivando a participação dos alunos em sala e o trabalho em equipes através de uma competição amigável. Com essa abordagem, as aulas se tornaram mais atrativas e participativas bem como observou-se a eficácia da utilização da metodologia lúdica como uma ferramenta no exercício do reconhecimento individual e coletivo dos componentes vistos ao microscópio e seu significado clínico.

Palavras-chave: Urianálise. Metodologias ativas. gamificação. Sedimentoscopia.