

METODOLOGIA DE GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PARA O ENSINO DE ANÁLISES TOXICOLÓGICAS

XXVIII Encontro de Iniciação à Docência

Paloma Araujo de Lima, Emanuel Paula Magalhães, Ramon Roseo Paula Pessoa Bezerra de Menezes

As metodologias ativas de aprendizagem constituem diferentes modelos e estratégias para a operacionalização do conhecimento, permitindo o protagonismo do aluno no seu processo de aprendizagem, bem como o desenvolvimento de senso crítico. A gamificação utiliza jogos como ferramenta para aumentar a interação e o interesse do aluno pelo conteúdo abordado. O objetivo do trabalho foi aplicar a metodologia da gamificação para revisão de conteúdo da disciplina de Análises Toxicológicas. Para isso, elaborou-se um jogo com 20 questões sobre os conteúdos das aulas práticas, com diferentes níveis de dificuldade. Os alunos foram divididos em duas equipes, e as questões eram escolhidas aleatoriamente. A equipe vencedora foi a que obteve o maior número de acertos. Em seguida, os alunos participantes foram convidados a responder a um questionário de percepção sobre a metodologia. Observou-se que 44,44% dos alunos afirmaram que o jogo ajudou a revisar os conteúdos vistos em sala de aula; 66,7% classificou as questões como intermediárias; 55,5% considerou que participar da atividade de revisão contribuiu para a realização da prova; 88,9% gostaria que metodologias ativas fossem feitas com mais frequência e sobre os tipos de questões consideradas úteis para aprendizado, 77,8% considerou questões diretas sobre conceitos e definições como as mais importantes. A partir dos dados apresentados, conclui-se que a metodologia de gamificação é uma estratégia pedagógica que facilita o processo de aprendizagem. Esta metodologia ativa contribuiu para uma melhor participação dos alunos na disciplina.

Palavras-chave: metodologia ativa. aprendizagem. ensino análises toxicológicas. ferramenta.