

CRIAÇÃO E APLICAÇÃO DE UM JOGO DE TABULEIRO VIRTUAL PARA O ENSINO DE BIOQUÍMICA.

Ana Paula Vaz Cordeiro, Hermogenes David de Oliveira

É sabido que cada vez mais as metodologias ativas vêm ganhando espaço no meio acadêmico. Durante a necessidade do ensino remoto imposta pela pandemia da COVID-19, o uso dessas metodologias se tornou ainda mais imperativo de modo a motivar e promover o engajamento dos estudantes no ambiente virtual. Nessa seara, os jogos se destacam por serem capazes de gerar engajamento, motivação e facilitar o processo de ensino e aprendizagem. Neste trabalho foi criado um jogo de tabuleiro virtual com o auxílio da ferramenta Flippity envolvendo conceitos básicos e aplicados da disciplina de Introdução à Bioquímica (CI0902) para o curso de Farmácia da UFC. O jogo foi aplicado ao longo do semestre em atividades de suporte da monitoria. Ao final do semestre, um questionário foi aplicado objetivando avaliar a percepção dos estudantes em relação ao uso do jogo e dos impactos positivos em seus processos de aprendizagem. Os dados obtidos mostram que 78,8% dos discentes que participaram das atividades (37 de 42 matriculados) consideraram que houve melhora no seu aprendizado individual, 93,9% obtiveram melhora nas suas habilidades de trabalhar em grupo, 93,9% disseram ter fixado melhor o conteúdo abordado e 90,9 % asseguram que a atividade se adequou bem ao ensino remoto. Logo, diante dos dados apresentados, pode-se concluir que a metodologia atendeu aos objetivos iniciais beneficiando o aluno que participa e que, com pequenos ajustes, pode ser ainda mais vantajosa para o público-alvo em novas turmas.

Palavras-chave: Bioquímica. Jogo. Ensino Remoto.