

# USO DE JOGOS EDUCACIONAIS NO PROCESSO DE ENSINO E DE APRENDIZAGEM NA MONITORIA DA DISCIPLINA DE INTRODUÇÃO A BIOQUÍMICA PARA O CURSO DE ODONTOLOGIA

Olga Lorena da Silva Ribeiro, Hermogenes David de Oliveira

A pandemia do novo coronavírus impôs, a docentes e discentes, a necessidade de se usar o ensino remoto diante do isolamento e distanciamento recomendados como estratégias de biossegurança. Nesse período diversas metodologias de ensino começaram a ser utilizadas para a melhoria do processo de aprendizagem. Dentre essas abordagens, os jogos aparecem como ferramentas instrucionais eficientes, por facilitarem o aprendizado e motivar os estudantes, gerando um maior engajamento em aulas e monitorias. O presente trabalho teve por objetivo avaliar o uso de um jogo educacional no processo de ensino e de aprendizagem na monitoria da disciplina de Introdução a Bioquímica (CI0902) para o curso de Odontologia. Para a elaboração do jogo, foi utilizada a ferramenta online WORDWALL. O jogo, aqui denominado de “Perseguição do Labirinto”, foi criado a partir de um questionário de 15 perguntas dentro da temática “Metabolismo Celular”, por ser esse um assunto de difícil compreensão por parte dos estudantes. O jogo foi aplicado após as atividades de suporte da monitoria, no período final da disciplina. Trinta e um (dos 37 regularmente matriculados na turma) estudantes participaram do jogo e da análise de sua efetividade na retenção de conteúdos teóricos acerca do metabolismo celular. Das respostas obtidas 81,7% consideraram que jogo foi essencial para a retenção dos conteúdos, quando comparado à monitoria tradicional, com aulas expositivas. Além disso, todos os respondentes consideraram que a monitoria foi essencial na melhoria do rendimento acadêmico, o que foi comprovado pela média geral da turma (7,59) e pela ausência de estudantes encaminhados para a avaliação final. Conclui-se, portanto, que a utilização de jogos como metodologia ativa foi positiva para o aprendizado na disciplina de Introdução à Bioquímica, permitindo que os alunos tivessem um papel ativo na construção do conhecimento por meio dessa experiência.

Palavras-chave: Ensino. Jogos educacionais. Aprendizagem.