

APLICAÇÃO DA METODOLOGIA ATIVA DE GAMIFICAÇÃO NO ESTUDO DA FISIOPATOLOGIA DAS DESORDENS BIOQUÍMICAS

XXXI Encontro de Iniciação à Docência

Vitor Marques do Nascimento Uchoa, Guilherme Gomes de Oliveira, Tiago Lima Sampaio, Emanuel Paula Magalhães, Gabriela Freire Bezerra, Alice Maria Costa Martins

INTRODUÇÃO: A gamificação (ou gamification, em inglês) é a aplicação das estratégias dos jogos nas atividades do dia a dia, com o objetivo de aumentar o engajamento dos participantes. Ela se baseia no game thinking, conceito que abrange a integração da gamificação com outros saberes do meio corporativo e do design, se expandindo posteriormente para o ensino. Na disciplina de Bioquímica Clínica no curso de Farmácia, estudam-se diversas condições fisiopatológicas relacionadas às desordens bioquímicas, ratificando a necessidade de instrumentos que facilitem o aprendizado. **OBJETIVO:** O presente trabalho tem como objetivo realizar um relato de experiência acerca da aplicação de uma metodologia ativa de ensino destinada à fixação de conteúdo e disponibilização de informações adicionais sobre o assunto. **METODOLOGIA:** A aplicação da metodologia se deu através do uso de slides após o término de cada aula. Primeiramente a turma foi dividida em 5 grupos de aproximadamente 8 pessoas, em seguida, cada grupo escreveu em folhas as alternativas “A”, “B”, “C”, “D”, que serviram para indicar a resposta do grupo. Cada resposta correta valeria 10 pontos para o grupo, ao final, a equipe com mais pontos recebeu um prêmio. As questões contidas nos slides eram de múltipla escolha ou de verdadeiro ou falso, sendo cronometrados 30 segundos para cada questão a ser respondida. **RESULTADOS:** A turma se adaptou bem as atividades, se mostraram participativos para resolver as questões e durante o processo foram esclarecendo dúvidas que surgiam e raciocinando melhor sobre o conteúdo. **CONCLUSÃO:** Dessa forma as atividades se mostraram úteis para a fixação do conteúdo, motivação para aprender, e espírito de equipe para conseguir resolver as questões. Dessa forma, conclui-se que a metodologia auxiliou no aprendizado e facilitou o esclarecimento de dúvidas.

Palavras-chave: METODOLOGIAS ATIVAS. ESTUDO EM EQUIPE. JOGOS EDUCATIVOS.