

IMUNO-HEMATO GAME: AVALIANDO O CONHECIMENTO SOBRE IMUNO-HEMATOLOGIA NAS MONITORIAS.

XXXI Encontro de Iniciação à Docência

Rebeca Colares Tome, Paolla Emanuella Carvalho de Oliveira, Octavio Vital Baccallini, Aparecida Tiemi Nagao Dias

Introdução: A imuno-hematologia é a área da imunologia que tem sua aplicação nos laboratórios de análises clínicas, bancos de sangue e outros ramos da hemoterapia. Visto sua importância para a formação de futuros farmacêuticos, este assunto é ministrado na disciplina de Imunologia aplicada do curso de Farmácia. Sabe-se que as monitorias são ferramentas relevantes na fixação dos conhecimentos aprendidos. Posto isso, foi elaborado na monitoria de Imunologia aplicada uma atividade sobre imuno-hematologia: O Imuno-hemato game. Este jogo é um recurso dentro das metodologias ativas com intuito de consolidar a aprendizagem e sanar possíveis dúvidas dos alunos. **Objetivo:** Aplicar um jogo virtual sobre Imuno-hematologia para analisar o aprendizado sobre o tema na monitoria de Imunologia aplicada. **Metodologia:** O Imuno-hemato game consistiu em um jogo virtual, realizado pelo Google meet e apresentou três etapas: "Quem sou eu?", no qual foram abordadas perguntas sobre o sistema ABO e Rh. O segundo desafio era um quiz com questões referentes às técnicas de imuno-hematologia; a terceira etapa incluiu o "clenicando", no qual foi exposto um caso clínico. Os alunos precisavam identificar os erros de conduta, testes para o diagnóstico e terapêutica envolvida. Eles foram divididos em equipes. Utilizou-se o Google forms como recurso para avaliar o sucesso da atividade. **Resultados:** Dos 27 alunos que participaram da atividade, 26 responderam. A totalidade considerou que o jogo ajudou na consolidação do conteúdo e que o assunto foi condizente com aquele ministrado em sala de aula. Ademais, todos julgaram de forma positiva que a gamificação foi uma ferramenta que facilitou o aprendizado do conteúdo de imuno-hematologia. **Conclusão:** O jogo imuno-hemato game foi um recurso de promoção e troca de conhecimentos, bem como um meio de fixação dos conteúdos estudados, além de ser uma ferramenta para desenvolver o monitor nas habilidades referentes à docência e do processo de ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Monitoria. Imuno-hematologia. Gamificação.