

INFLUÊNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DE FISIOLOGIA CELULAR PARA ESTUDANTES DE ODONTOLOGIA E MEDICINA

XXXI Encontro de Iniciação à Docência

Felipe Castro Camelo, Caetano Luis Fernandes de Moraes, Richard Boarato David, Camila Ferreira Roncari

O estudo da Fisiologia Celular requer formas eficazes de estudo que permitam uma fixação a longo prazo do conteúdo, já que esse assunto é imprescindível para a compreensão da Neurofisiologia. Considerando isso, nota-se a possibilidade de se utilizar da ludicidade como uma ferramenta para a consolidação do conhecimento. Portanto, o objetivo do presente estudo foi verificar a influência de jogos sobre o processo de ensino-aprendizagem de conteúdos de Fisiologia Celular para estudantes do primeiro semestre do curso de Medicina e do segundo semestre do curso de Odontologia. Tomando como inspiração os jogos de trilha, foi criado um tabuleiro em que estavam dispostas casas com perguntas associadas. No total, foram reunidas 30 questões, cujos temas foram “estrutura das membranas”, “potencial eletroquímico das membranas”, “potencial de ação”, “transmissão sináptica”, “contração muscular esquelética” e “contração do músculo liso”. A atividade foi realizada de forma presencial, com a turma do segundo semestre de Odontologia, e os alunos foram divididos em grupos que competiram entre si. Após esse primeiro momento, houve uma reunião, via Google Meet, para a realização de comentários sobre as questões. Em seguida, foi enviado um formulário para avaliação do impacto da atividade, em forma de escala de 1 a 5, sendo 5 o grau máximo. A atividade será realizada posteriormente com a turma de Medicina. Até o momento, foram obtidas três respostas ao formulário e todas classificaram com o máximo na escala no que se refere ao benefício do formato da atividade para o aprendizado, à pertinência das questões utilizadas, à relevância da reunião de discussão das questões e à importância de que outras atividades, como essa, sejam realizadas. Dessa forma, os resultados parciais mostram que a utilização da ludicidade se apresenta como uma boa ferramenta para promoção da aprendizagem e consolidação do conhecimento.

Palavras-chave: fisiologia. ensino. jogos.