

A gamificação no ensino da imunologia

SIMONE APARECIDA REZENDE (Orientador), Clarissa Rodrigues Nardeli (Co-Autor)

Instituição de Ensino - Universidade Federal de Ouro Preto

Palavras Chaves:

gamificação, jogos, imunologia

Resumo:

Introdução: A gamificação tem como base a ação de se pensar utilizando as sistemáticas e mecânicas do ato de jogar, em um contexto fora de jogo e com o objetivo de promover, em determinado público, o engajamento, motivação e resolução de problemas. A gamificação pode ser aplicada a atividades em que é preciso estimular o comportamento do indivíduo. Nesse contexto, nosso objetivo foi avaliar o potencial da gamificação aplicada na disciplina de Imunologia Básica no período 2015.2 do curso de medicina. **Metodologia:** No final do primeiro módulo da disciplina, foi realizado com os alunos um jogo de perguntas e respostas sobre os conteúdos ministrados. O jogo foi projetado em Power Point e, ao início da atividade, os alunos receberam as instruções por escrito: cada aluno deveria ter sua própria folha de anotação, devidamente identificada para escrever a opção que julgava correta. O jogo consistia de um total de 11 questões e, para cada questão, havia 5 opções de respostas (letra A a E), mas apenas uma deveria ser marcada. As questões ficaram projetadas por 30s a 1 minuto, dependendo do grau de dificuldade e tamanho do texto. Oito questões foram desenvolvidas para que fossem identificadas as opções falsas. **Resultados:** Observou-se interesse e aumento da concentração dos alunos durante a aplicação do jogo. Ao término da projeção, os alunos entregaram as anotações devidamente identificadas. A correção foi realizada pela professora da disciplina. Foram debatidas as questões com participação ativa dos estudantes e aqueles que obtiveram os 3 maiores números de acertos receberam uma gratificação. **Considerações:** Sabendo da necessidade das mudanças na prática pedagógica e na metodologia utilizada para que o acadêmico desenvolva pensamento crítico e transforme-se em sujeito ativo na construção do conhecimento, consideramos a gamificação uma alternativa com grande potencial, pois contribuiu para a motivação e atenção dos estudantes, através da aplicação do jogo ministrado.

Publicado em:

- Evento: Encontro de Saberes 2016
- Área: CIÊNCIAS DA VIDA
- Subárea: IMUNOLOGIA