

“WOMAN PONG”: A GAMIFICAÇÃO COMO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NO CONTEXTO MORFOFUNCIONAL

Laura Moretti Heidtmann

Centro Universitário para o desenvolvimento do Alto Vale do Itajaí (UNIDAVI)

Paola de Lima

Denis Guilherme Guedert

EIXO: Ensino Aprendizagem

CATEGORIA:

Comunicação Oral ()

Pôster Comentado (X)

- **RESUMO:** Introdução: Após as novas Diretrizes Curriculares Nacionais para o curso de Medicina entrarem em vigor, as escolas médicas têm se adaptado ao uso das diversas metodologias ativas de ensino. Trazendo mudanças na prática docente de maneira a ultrapassar a perspectiva eminentemente transmissora e reprodutora do conhecimento em direção a processos críticos, ativos e reflexivos. A gamificação como uma das formas dessa metodologia faz uso de jogos adaptados com fins didáticos ao contexto que se deseja. Essa ferramenta, uma vez que promove a participação ativa do estudante no processo de aprendizagem, trabalha de forma cooperativa e colaborativa. Além disso, sabe-se que a gamificação promove a integração e a motivação, tornando o ensino mais prazeroso, divertido e social. No Laboratório Morfofuncional, diversas áreas do conhecimento são abordadas e ao término de uma Unidade Curricular, o estudante necessita avaliar se o seu conhecimento desenvolvido é suficiente para aquela etapa. Nesse sentido, desenvolvemos o jogo “Woman Pong”, para que os estudantes do quarto semestre do curso de Medicina pudessem revisar os objetivos trabalhados na Unidade Curricular (UC): “Saúde da mulher, sexualidade humana e planejamento familiar”. Objetivos do trabalho: Relatar a experiência docente da metodologia de gamificação sob o contexto Morfofuncional na Unidade Curricular de “Saúde da mulher, sexualidade humana e planejamento familiar” e avaliar sua importância na formação médica. Metodologia: O jogo “Woman Pong” foi criado por duas docentes do Laboratório Morfofuncional com o objetivo de revisar os objetivos trabalhados na referida UC nas áreas de Anatomia e de Histologia. O jogo pode ser disputado em uma mesa comum. Em cada canto da mesa, cada equipe irá dispor de dez copos plásticos em forma de triângulo. Dentro de cada copo haverá uma letra “A” ou “H”, sendo que ao todo temos cinco copos com a letra “A” e cinco com a letra “H”. Essas letras são referentes aos conteúdos trabalhados em Anatomia (letra A) e em Histologia (letra H) durante a UC. Cada equipe tem como objetivo acertar a bolinha dentro de um dos copos da equipe adversária. Os arremessos são feitos alternadamente entre os membros das duas equipes, ou seja, todos os membros da equipe têm que participar. Podem ser arremessos diretos, em forma de arco ou quicando. Ao acertar um copo, deve-se observar qual a letra contida dentro do mesmo. Se for “A” devesse retirar uma carta do baralho de anatomia e se for “H” uma carta do baralho de histologia. Se a equipe que acertou a bolinha responder à pergunta corretamente, o copo sai da mesa. Se a equipe não souber ou errar a resposta, a outra equipe tem chance de responder. Se essa equipe, então, responder corretamente, pode escolher um copo do lado adversário para sair da mesa. Ganha quem eliminar todos os copos do adversário da mesa. Resultados: A dinâmica foi animada e descontraída. Os participantes motivaram-se, tanto para

acertar a bolinha no copo, quanto para responder corretamente às perguntas que estavam sendo feitas de forma coletiva. Foi interessante que o momento propiciou uma interação entre todos os discentes, bem como, entre os discentes e docentes. Praticamente todos os objetivos trabalhados na UC foram discutidos pelos próprios estudantes, caracterizando um momento de socialização do conhecimento de forma respeitosa e ao mesmo tempo divertida. Conclusões: Diante do exposto, acreditamos que o jogo “Woman Pong” foi uma ferramenta de aprendizagem muito rica para os discentes e que fortaleceu o processo de ensino. A gamificação tornou possível a revisão da maioria dos objetivos trabalhados, e ainda, promoveu a integração e socialização entre os participantes. Recomenda-se que as metodologias ativas como a gamificação sejam estimuladas em outras instituições com o objetivo de fortalecer e enriquecer os processos de ensino e aprendizagem.

PALAVRAS-CHAVE: metodologia ativa; aprendizagem interativa; educação médica.

REFERÊNCIAS:

- ANG, Eng Tat et al. Gamifying anatomy education. **Clinical Anatomy**, v. 31, n. 7, p. 997-1005, 2018.
- BIGDELI, Shoaleh; KAUFMAN, David. Digital games in medical education: Key terms, concepts, and definitions. **Medical journal of the Islamic Republic of Iran**, v. 31, p. 52, 2017.
- BROOKS, William S. et al. Integration of gross anatomy in an organ system- based medical curriculum: Strategies and challenges. **Anatomical sciences education**, v. 8, n. 3, p. 266-274, 2015.
- MATOS, Luiz Fernando Andrade et al. LabMorfoQuiz: um Aplicativo Gamificado como Recurso para Aprendizagem em Cursos Superiores de Saúde. **RENOTE**, v. 17, n. 3, p. 142-151, 2019.