

Trabalho apresentado no 25º CBCENF

Título: UTILIZAÇÃO DE JOGOS COMO FERRAMENTA DE METODOLOGIA ATIVA PARA O APRENDIZADO EM IMUNOLOGIA

Relatoria: Ana Beatriz dos Santos Torres

Autores: Danielle Abreu Foschetti
Samia Jardelle Costa de Freitas Maniva

Modalidade: Pôster

Área: Formação, Educação e Gestão em Enfermagem

Tipo: Relato de experiência

Resumo:

INTRODUÇÃO: A utilização de jogos é uma metodologia bastante disseminada, além de inovadora, pois abre espaço para a exploração da criatividade do elaborador e aplicador do jogo. Em muitos estudos se mostrou ser amplamente aprovada pelos estudantes e eficaz, que, de forma lúdica, contribui para o processo de ensino-aprendizagem. **OBJETIVO:** Relatar a experiência da aplicação de um jogo com alunos de graduação para a aprendizagem da disciplina de Imunologia. **METODOLOGIA:** Estudo descritivo, do tipo relato de experiência, produzido a partir da elaboração e aplicação por uma graduanda de Enfermagem, monitora da disciplina de Imunologia, de um jogo educativo para estudantes do 3º semestre do curso de Odontologia da Universidade Federal do Ceará, em atividade de monitoria durante o mês de maio de 2023. O jogo foi produzido e fundamentado na cena do filme "Matrix", em que o personagem principal é colocado em posição de escolha entre duas pílulas, as quais o levariam a diferentes desfechos. Da mesma forma, os estudantes foram colocados em posição de escolha, entre uma opção correta, baseada no conteúdo programático da disciplina, a qual levaria à próxima questão, e uma opção incorreta, que levaria a um aviso para considerar a outra alternativa, pois o desfecho seria melhor. A construção do jogo foi feita por meio da plataforma "Canva", e este foi apresentado aos alunos de forma remota, via Google Meet. O tempo de duração da atividade foi de 1 hora e 30 minutos. **RESULTADOS:** Houve a participação de 24 discentes, os quais interagiram entre si e com a facilitadora. Foi observado que a atividade propiciou manter a atenção dos estudantes do início ao fim, sem que ocorresse dispersão. Ademais, houve troca de conhecimentos entre todos os participantes e um espaço para que pudessem tirar dúvidas sobre os assuntos explanados. No total, foram apresentadas 10 questões, de diferentes assuntos, e as respostas eram consideradas de acordo com a conclusão e concordância da maioria. O percentual geral de acerto foi de 80%. **CONCLUSÃO:** Além de demonstrarem domínio do conteúdo apresentado, os estudantes relataram que a atividade acrescentou de forma edificante em seus conhecimentos e que não apresentaram dificuldade ao executá-la ou em manterem-se atentos. A metodologia foi elogiada e aprovada, evidenciando o resultado de diversos estudos acerca da aplicação de jogos como uma forma de metodologia ativa para o aprendizado e o impacto positivo que possui nesse processo.