



## SCIQUEST: O DESAFIO DO MORFOGAME

**Andrea Velloso  
Luciano Luz Gonzaga**

Universidade do Grande Rio - UNIGRANRIO - RJ

### **Área: Ciências da Saúde**

**Introdução:** Dada a complexidade de informações do sistema neuroendócrino que inclui conceitos de anatomia, fisiologia, bioquímica e patologia, um jogo de cartas pode ser uma ferramenta educacional divertida e interativa para auxiliar os estudantes/jogadores do ciclo básico dos cursos da área de saúde na ancoragem dos conceitos complexos do sistema neuroendócrino. **Objetivo(s):** Reforçar a compreensão conceitual, estimular o raciocínio crítico, promover a interação e colaboração entre os jogadores, despertar o interesse e a motivação dos estudantes sobre o assunto. **Métodos:** A presente atividade é proveniente de um produto educacional idealizado no âmbito do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Saúde de uma IES. O *Game Design* é o aporte teórico-metodológico que baseia a atividade, no qual prioriza as concepções prévias dos (as) jogadores (as) sobre o tema, as regras do jogo e dinâmicas de interação. O produto é constituído de um tabuleiro analógico, com dimensões de 2700 cm<sup>2</sup>, contendo 46 casas, 50 cartas com perguntas e respostas, pinos coloridos e um dado branco com seis lados. As regras e o modo de jogar seguem na cartilha de orientação para os (as) participantes. **Resultados/Discussão:** Como resultado pode-se observar o engajamento dos estudantes na resolução de problemas, na tomada de decisões estratégicas, o pensamento crítico e a análise de informações. **Considerações Finais:** Considerando os pontos apresentados, identificamos que a natureza lúdica dos jogos de cartas pode proporcionar uma pausa do estresse acadêmico, contribuindo para um ambiente de aprendizado mais descontraído e positivo, aumentando a motivação e o interesse dos estudantes/jogadores pelos conteúdos de morfofisiologia do sistema neuroendócrino.

**Palavras-chave:** Ensino, Jogos analógicos, Saúde.