

JOGO DE PALAVRAS CRUZADAS ONLINE COMO INSTRUMENTO COMPLEMENTAR DE APRENDIZAGEM NA TERAPÊUTICA VETERINÁRIA

Maria Eduarda Braga de Freitas

Monitora Voluntária - Medicina Veterinária

maria.freitas02@aluno.unifametro.edu.br

Bárbara Costa Sousa

Monitora Voluntária - Medicina Veterinária

barbara.sousa02@aluno.unifametro.edu.br

Mariana Farias da Costa Pinheiro

Monitoria Voluntária - Medicina Veterinária

Mariana.pinheiro@aluno.unifametro.edu.br

Géssica dos Santos Araújo

Orientadora - Medicina Veterinária

gessica.araujo@professor.unifametro.edu.br

Área Temática: Ciências da saúde.

Área de Conhecimento: Terapêutica Veterinária.

Modalidade: Relato de experiência.

RESUMO

Introdução: A gamificação tem se destacado como uma ferramenta ativa eficaz no processo de aprendizagem, especialmente no ensino superior. Jogos educativos digitais podem impulsionar o engajamento e a fixação de conceitos complexos (Kessler et al. (2015). Na Terapêutica Veterinária, onde a fixação de nomenclaturas e conceitos é essencial, estratégias lúdicas como palavras cruzadas podem complementar o ensino presencial, tornando o estudo mais dinâmico e interativo. Este projeto foi desenvolvido como um instrumento adicional utilizado na monitoria, visando reforçar o conteúdo da disciplina de forma criativa. **Objetivo:** Avaliação da eficácia do jogo de palavras cruzadas de forma virtual como forma complementar para o ensino da Terapêutica Veterinária, visando a consolidação de termos e conceitos. **Metodologia:** Este estudo caracteriza-se como Relato de experiência, realizado no



mês de Maio/2025 com 20 alunos da disciplina de Terapêutica Veterinária. Utilizou-se a plataforma *Puzzle* pela interface fácil e interativa para a criação das palavras cruzadas com base no livro Manual de Terapêutica Veterinária: Consulta rápida (Andrade 2017), onde foram priorizados termos-chaves como nomes de medicamentos, princípios ativos e efeitos adversos. A dinâmica ocorreu através de um encontro via Google Meet, onde os alunos responderam a cruzadinha de forma individual e discutiram as respostas entre si. Ao final houve um momento de troca de feedbacks para avaliar a experiência. **Resultados parciais e Discussão:** A dinâmica online mostrou-se eficaz, com cerca de 80% da turma relatando uma maior fixação dos conceitos e definições abordados no jogo. Destacaram comentários como “Ajudou a diferenciar as formas de ação dos antibióticos e antifúngico”. Além disso, houve sugestões para a repetição da dinâmica abordando outros conteúdos e como forma de revisão para as avaliações. Dificuldades técnicas como conexão instável foram superadas como a gravação da dinâmica para posterior revisitação. **Considerações finais:** A utilização do jogo virtual como complementação do ensino presencial apresentou resultados positivos, promovendo uma revisão ativa do conteúdo. A atividade destacou-se por estimular o engajamento dos discentes, com cerca de 80% dos participantes relatando um maior interesse pelo conteúdo quando abordado de forma lúdica, além de promover um momento de discussão e interação entre os estudantes e os monitores. Como ferramenta de aprendizagem lúdica, o jogo permitiu uma autonomia maior dos estudantes durante o processo, discutindo e justificando suas respostas, enquanto a competição saudável motivou os estudantes a revisar os conceitos previamente a dinâmica.

Palavras-chave: Gamificação. Metodologia-ativa. Terapêutica-veterinária. Aprendizagem-lúdica.

Referências: KESSLER, Maria Cristina; Paula CLAUDIO G.; ALBÉ Maria Helena; MANZINI Neiva; BARCELLOS Claudia; CARLSON Renato; MARCON Daniel; KEHL, Cristiano. **Impulsionando a aprendizagem na universidade por meio de jogos educativos digitais**, 2015

ANDRADE, S. F. **Manual de terapêutica veterinária : Consulta rápida**. 1 ed. Rio de Janeiro:Roca, 2017.

