

GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Thaís de Almeida Pinheiro
Thales de Almeida Pinheiro

Centro Universitário FIP-Moc - UNIFIPMOC - MG

Área: Ciências da Saúde

Introdução: O sistema de ensino vem se adaptando a mudanças e implementando novas formas ensinar e aprender através das metodologias ativas e uso de tecnologias, o que demanda um novo perfil docente. Dentre as diversas ferramentas disponíveis para esse novo modelo, tem-se a inserção da gamificação no processo de ensino e aprendizagem, a qual favorece a captação de interesse dos alunos e desperta a curiosidade, colocando-o como protagonista de processo através de sua participação efetiva. **Objetivo(s):** Relatar a experiência discente na inserção da gamificação como metodologia ativa no processo de ensino e aprendizagem no curso de medicina. **Métodos ou Relato de Experiência:** O presente trabalho trata-se de um relato de experiência realizado em uma IES em ambiente virtual de aprendizagem. Foi proposto aos acadêmicos do 2º período do curso de medicina, a realização de um *game* sobre nervos cranianos, disponível na plataforma purposegames. O jogo tinha como objetivo memorizar a localização anatômica dos principais nervos cranianos em menor tempo possível. Disponibilizou-se o link do *game* via grupo de whatsapp e cada acadêmico utilizou o próprio celular com internet como ferramenta para jogar, registrando o menor tempo de realização com 100% de acertos. No fim da aula identificou-se o aluno que concluiu o jogo em menor tempo. **Resultados/Discussão:** Participaram da atividade, 80 acadêmicos divididos em 4 subgrupos de 20, e o menor tempo registrado para realização do jogo, com 100% de acertos, foi de 5,13 segundos. A inserção da gamificação durante a aula gerou engajamento e motivação, além de despertar o espírito competitivo dos acadêmicos, promovendo o conhecimento de forma dinâmica, divertida e desafiadora. **Considerações Finais:** Conclui-se que a inserção de gamificação na sala de aula contribuiu de forma positiva no processo de ensino e aprendizagem, considerando os excelentes resultados alcançados na promoção do conhecimento sobre o tema proposto e o engajamento dos alunos durante a aula.

Palavras-chave: Ensino. Gamificação. Medicina.