

ENTRE TABULEIROS E SORRISOS: CRAZY HAIR DAY E O PODER DA GAMIFICAÇÃO NO ENSINO ODONTOPEDIÁTRICO

Alline Jesuino de Oliveira (alline.oliveira@unitpac.edu.br)¹
Ana Lúcia Roselino Ribeiro (ana.roselino@unitpac.edu.br)²
Leandro Iwai Ogata (Leandro.ogata@unitpac.edu.br)³

1 – Centro Universitário Tocantinense Presidente Antônio Carlos, UNITPAC Afya.

2 - Centro Universitário Tocantinense Presidente Antônio Carlos, UNITPAC Afya.

3 - Centro Universitário Tocantinense Presidente Antônio Carlos, UNITPAC Afya.

Área: Ciências da Saúde

Linha de Submissão: Linha A

Introdução/Justificativa: A necessidade de inovar nas metodologias ativas no ensino superior, tem levado professores a buscar estratégias que promovam maior engajamento e participação ativa dos alunos. Dentre essas estratégias, os jogos educacionais têm se destacado como ferramentas eficazes para estimular o aprendizado por meio da ludicidade, incentivando a colaboração e o pensamento crítico. **Objetivo(s):** Este relato de experiência tem como objetivo descrever a aplicação de uma metodologia ativa no ensino superior, por meio de um jogo de tabuleiro como ferramenta de aprendizagem, visando reforçar o aprendizado e permitir melhor fixação dos conteúdos. **Método/Relato da Experiência:** A atividade foi desenvolvida com acadêmicos do curso de Odontologia, na disciplina de Clínica Infantil, com o objetivo de reforçar conceitos de Odontopediatria previamente estudados em aula teórica. O jogo foi elaborado para estimular a participação ativa dos alunos, promovendo uma aprendizagem significativa e colaborativa. Para tornar a experiência mais dinâmica e descontraída, os participantes foram incentivados a usar um “cabelo maluco”, criando um ambiente lúdico e interativo. A metodologia foi estruturada em cinco etapas: explicação prévia da atividade por meio de um vídeo instrutivo; preparação do jogo com divisão dos alunos em grupos e fornecimento de materiais de estudo; explicação das regras e dinâmicas; execução do jogo com respostas justificadas e debates entre os participantes, e, por fim, um momento de reflexão e feedback sobre a experiência vivenciada. O ambiente foi cuidadosamente preparado para proporcionar conforto e imersão, contando com música animada, almofadas e tapetes. Durante o jogo, os alunos avançavam no tabuleiro respondendo perguntas e cumprindo desafios, enquanto a professora mediava as discussões e incentivava o raciocínio crítico. **Resultados:** Os resultados demonstraram maior engajamento dos estudantes, melhora na fixação dos conteúdos e uma interação mais ativa entre os participantes. **Considerações Finais:** A utilização do jogo de tabuleiro como estratégia pedagógica mostrou-se eficaz para tornar o aprendizado mais interativo, dinâmico e prazeroso, reforçando a importância das metodologias ativas no ensino de Odontopediatria.

Palavras-chave: Ensino superior. Jogo de tabuleiro. Metodologia ativa. Odontopediatria.