

## GAMIFICAÇÃO E TECNOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO MÉDICO: APLICAÇÃO DE LT E BIOATLAS

Mario de Souza Lima e Silva – (mario.silva@unitpac.edu.br)<sup>1</sup>

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

### Área: Ciências da Saúde

### Linha de Submissão: C

**Introdução/Justificativa:** A utilização de metodologias ativas no ensino superior tem se mostrado eficaz na promoção do engajamento e da autonomia discente. No curso de Medicina, práticas inovadoras tornam o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e significativo. A gamificação, associada a recursos digitais como o LT e o BioAtlas, favorece a construção do conhecimento de forma lúdica e participativa, desenvolvendo competências importantes para a formação médica. **Objetivo(s):** Relatar uma experiência didático-pedagógica baseada na gamificação com o uso das plataformas LT e BioAtlas, promovendo o aprendizado integrado das disciplinas de Histologia, Fisiologia e Anatomia entre os acadêmicos do 2º período de Medicina. **Método/Relato da Experiência:** A atividade foi realizada com os alunos do 2º período de Medicina em uma Instituição de Ensino Superior. Os estudantes foram organizados em grupos de três integrantes e participaram de uma competição gamificada. Cada grupo passou por estações de aprendizagem onde foram propostos desafios utilizando as plataformas LT (para Histologia e Fisiologia) e BioAtlas (para Anatomia). Em cada estação, os alunos deveriam realizar comandos práticos e responder questões relacionadas ao conteúdo da disciplina correspondente. O tempo de conclusão das tarefas por grupo foi cronometrado, e a equipe que finalizasse todas as etapas corretamente no menor tempo foi premiada. A metodologia proporcionou uma vivência prática, colaborativa e desafiadora, estimulando o raciocínio clínico e o trabalho em equipe. **Resultados:** Os alunos demonstraram alto engajamento com a proposta, destacando-se a interação entre os conteúdos e a aplicação prática dos conhecimentos teóricos. A experiência evidenciou o potencial das tecnologias educacionais na dinamização do processo de ensino, promovendo maior retenção de conteúdo e desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais. O formato competitivo e cooperativo da atividade favoreceu o envolvimento de todos os participantes e reforçou a importância da integração entre diferentes áreas da formação médica. **Considerações Finais:** A experiência demonstrou que o uso combinado de metodologias ativas e plataformas digitais, como LT e BioAtlas, pode enriquecer significativamente o processo de ensino-aprendizagem em cursos da área da saúde. A gamificação mostrou-se uma estratégia eficaz para tornar o aprendizado mais atrativo, promovendo o protagonismo discente e estimulando a aprendizagem significativa e colaborativa.

**Palavras-chave:** Gamificação. Ensino Médico. Tecnologia Educacional.