

"GAMIFICAÇÃO: ENGAJANDO ESTUDANTES NO ENSINO DE ANATOMIA"

Alessandra Maria Paiva Gomes (alessandra.gomes@afya.com.br)¹
Adrya Suellen dos Santos Souza (adrya.souza@afya.com.br)¹

1 - ITPAC Manacapuru, Manacapuru - AM

Área: Ciências da Saúde

Introdução/Justificativa: Na contemporaneidade, a educação enfrenta o desafio de se adaptar às demandas de uma sociedade em constante transformação, onde a tecnologia desempenha um papel fundamental na forma como aprendemos e ensinamos. Nesse contexto, estratégias inovadoras de ensino são cada vez mais necessárias para promover uma aprendizagem significativa e engajar os alunos em seu processo educacional. Uma dessas estratégias é a gamificação, que consiste na aplicação de elementos de jogos em contextos não lúdicos, como a sala de aula. No contexto do ensino superior, especificamente na área de Medicina, a gamificação tem sido explorada como uma ferramenta didático-pedagógica capaz de elevar o interesse dos alunos, promover a interação e colaboração, e facilitar a compreensão de conceitos complexos. **Objetivo(s):** Promover o desenvolvimento de habilidades essenciais, como raciocínio rápido e pensamento crítico. Consolidando o conhecimento sobre anatomia de maneira prática e descontraída. **Método/Relato da Experiência:** Durante uma aula prática de anatomia, foi realizada uma atividade gamificada. Os alunos foram organizados em grupos e designaram um representante para responder às questões relacionadas às estruturas do coração. A cada fase do jogo, os acertos eram reconhecidos com recompensas, enquanto os erros demandavam um recomeço. Ao término da atividade, os alunos tiveram a oportunidade de esclarecer dúvidas com base nos resultados de seus desempenhos durante a aplicação da atividade, promovendo uma reflexão sobre os acertos e erros obtidos. Também tiveram a oportunidade de expressar sua percepção sobre o desenvolvimento da prática. **Resultados:** O uso do jogo revelou-se eficaz e satisfatório para reforçar os conteúdos previamente aprendidos. Ao posicionar o estudante como protagonista, notou-se que a ludicidade proporcionou uma prática laboratorial mais dinâmica, além de incentivar um aprofundamento nos estudos, especialmente entre os alunos que encontraram dificuldades em responder corretamente todas as questões. **Considerações Finais:** A gamificação é uma importante estratégia centrada no discente promovendo uma interação na melhoria do processo ensino aprendizagem.

Palavras-chave: Ensino. Anatomia. Metodologias ativas.