Anais do XXVII Encontro de Iniciação à Docência
Pró-reitoria de graduação - ENID - 2025

https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/enid/index

RESUMO SUBMETIDO AO XXVII ENID - 2025 - UFPB
GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA DE APRENDIZADO ATIVO NA EMBRIOLOGIA

Willany Lauyne Ananias Mesquita;
Vivyanne dos Santos Falcao Silva;
Cynthia Germoglio Farias de Melo (Orientadora).

Programa de Monitoria
CCS - Centro de Ciências da Saúde - Campus I - João Pessoa

RESUMO: Os pedagogos Jean Piaget, Lev Vygotsky e Seymour Papert já defendiam que o aprendizado ativo é baseado na interação lúdica, antes mesmo do termo "gamificação" existir. Eles identificaram que a diversão e o desafio favorecem o engajamento, a construção do conhecimento e o desenvolvimento cognitivo. Pensando nisso, a ferramenta da gamificação foi escolhida para o ensino prático da formação embrionária do sistema respiratório e digestório. Objetivo: Compreender o desenvolvimento dos sistemas embrionários, nomeando e correlacionando suas estruturas com a temporalidade gestacional, reconhecendo as principais malformações associadas por meio de exames de imagem e identificando a função dessas estruturas no desenvolvimento fisiológico normal. Metodologia: A atividade foi desenvolvida no laboratório do Departamento de Morfologia do Centro de Ciências da Saúde, com discentes do 2° período do curso de Medicina. Os estudantes foram organizados em 12 grupos de até seis participantes, para atuar em jogos de tabuleiro elaborados especialmente para revisar a formação dos sistemas respiratório e digestório. Após a realização dos jogos, foi aplicado um formulário de avaliação para que os alunos pudessem registrar suas percepções. A metodologia utilizada na aula de monitoria foi baseada na gamificação do aprendizado, com a criação e aplicação de jogos temáticos de adivinhação. Para o sistema digestório, o jogo foi elaborado com cartas contendo perguntas e pistas sobre anomalias congênitas e estruturas embrionárias, nas quais os participantes precisavam chegar a um consenso para identificar corretamente as respostas. Já no sistema respiratório, os alunos deveriam desvendar um "Jogo da Memória", relacionando corretamente pares de cartas, com imagens e/ou conceitos, com o objetivo de zerar o jogo até que não restasse nenhuma carta. Resultados e impactos: O formulário de avaliação, a ser respondido coletivamente pelo grupo, foi passado ao final da dinâmica. Ele avaliou seis parâmetros, nos quais os alunos deveriam pontuar o impacto da atividade para cada um em uma escala de 0 a 10, sendo 10 o mais positivo. Todos atribuíram nota máxima (10) em todos os critérios avaliados. Os critérios avaliados foram: Clareza e compreensão dos conteúdos; Engajamento e participação; Criatividade e inovação; Colaboração e trabalho em equipe; Aprendizagem significativa; e Motivação para continuar aprendendo. As respostas qualitativas reforçaram esses resultados: eles descreveram a metodologia como "excelente" e "muito positiva para o aprendizado", destacando que "facilitou o entendimento", "estimulou o trabalho em equipe" e "tornou o conteúdo mais divertido e fácil de memorizar". Também ressaltaram o caráter "criativo e lúdico" da proposta, que "envolveu todos os participantes" e "favoreceu a revisão ativa dos conteúdos". Considerações finais: A experiência com a gamificação na monitoria de Embriologia demonstrou resultados expressivos tanto no desempenho coletivo quanto individual dos estudantes. Além de fortalecer o trabalho em equipe e o engajamento durante as atividades práticas, observou-se uma melhora nas notas das avaliações teóricas, indicando que o aprendizado lúdico contribuiu efetivamente para a fixação dos conteúdos e a compreensão dos processos embrionários.