

OS BENEFÍCIOS DE JOGOS INTERATIVOS NO APRENDIZADO DE ALUNOS NA METODOLOGIA ATIVA

Isabela Wenglarek Delorenzo¹, Luis Augusto Chicaroli Silveira¹, Maria Eduarda Sousa Santana¹, Phaloma Sunammita Gomes da Costa¹, Tamara Veiga Faria¹, Ana Luiza Mendes Amorim Caparroz,¹ Renata Jorge Corsino de Paula¹, Mariana Mendes da Silva¹, Daniel Laguna Neto¹.

¹FACERES – Faculdade de Medicina de São José do Rio Preto, São Paulo, Brasil.

INTRODUÇÃO: Diversos médicos, profissionais formados, não conseguem ter uma boa relação médico-paciente ou uma boa relação com outros profissionais da saúde que trabalham em conjunto com ele, essa característica é consequência do ensino que é proporcionado aos acadêmicos de medicina. A partir disso, para melhorar esses fatores, as faculdades introduziram a metodologia ativa em seu ensino, no qual o aluno pode desenvolver melhor suas habilidades, tomada de decisões e possuir uma atitude mais colaborativa em equipes. Esse estudo tem como estratégia a adoção de um jogo virtual para o processo ensino aprendizado. A proposta é que o aluno de medicina seja a pensar rapidamente com o seu grupo e passar por desafios, irá proporcionar um benefício na sua formação e sua relação interpessoal. **OBJETIVOS:** Avaliar os benefícios de jogos interativos em alunos da metodologia ativa. Comparar a interação dos alunos antes e após a introdução dos jogos; analisar a absorção de conhecimento durante o uso dos jogos; avaliar a união e espírito de liderança dos alunos durante as aulas em que serão usados os jogos. **MÉTODOS:** A participação do aluno e professor no estudo só será efetivada após assinatura de Termo de consentimento livre e esclarecido (TCLE). A abordagem por parte dos pesquisadores acontecerá na sala de aula, visando preservar a privacidade do aluno. O estudo consiste em uma abordagem longitudinal, na qual os participantes são alunos e professores da faculdade de medicina Faceres, por meio de amostragem do tipo aleatória por conveniência, sendo recrutado os casos de acordo com os critérios de elegibilidade. Preencherão os questionários antes e após os jogos. Uma análise comparativa das notas antes da execução do trabalho e depois servirá como parâmetro avaliativo para os pesquisadores averiguarem possível evolução. As respostas dos questionários serão tabuladas em planilha excel e enviadas para um profissional habilitado para realizar a análise estatística. **RESULTADOS ESPERADOS:** A finalidade do trabalho visa o

desenvolvimento de uma alternativa didática efetiva voltada ao processo de aprendizagem. Indo além, o grupo visa efetuar iniciação científica e possível desenvolvimento de software abrangendo a proposta do trabalho.

PALAVRAS-CHAVE: gamificação, metodologia ativa, jogos e educação.

REFERÊNCIAS:

1. Tenório LP, Argolo VA, de Sá HP, Melo EV, Costa EFdO. Saúde Mental de Estudantes de Escolas Médicas com Diferentes Modelos de Ensino. 2016;40(4).
2. Pagliosa FL, Da Ros MA. O relatório Flexner:Para o bem e para o mal. 2008.
3. Araujo JCS. Fundamentos da metodologia de ensino ativo. 2015.
4. Fardo ML. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. 2013.
5. Fardo ML. A gamificação como estratégia pedagógica:estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem. 2013.
6. Gee JP. Bons videogames e boa aprendizagem.
7. Marques APAZ, Message CP, Gitahy RRC, Souza So. A experiência da aplicação da metodologia ativa team based learning aliada a tecnologia no processo de ensino e aprendizagem. 2018.
8. Colares MdFA, Andrade AdS. Atividades grupais reflexivas com estudantes de medicina. 2009.