

II FÓRUM DE INOVAÇÃO DOCENTE EM ENSINO SUPERIOR

USO DE GAMEFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE APRENDIZAGEM ATIVA NO CURSO DE FISIOTERAPIA: RELATO DE EXPERIÊNCIA

Patrícia Costa da Silva¹

RESUMO

Introdução: A gamificação apresenta notável força motivacional, utilizando-se de mecanismos e interfaces para incentivar os estudantes a se envolverem e protagonizarem sua própria aprendizagem. **Objetivos:** Desenvolver aprendizagem ativa com o jogo educativo *quiz kahoot.it*, como ferramenta de ensino e aprendizagem para reforçar as habilidades e competências adquiridas na resolução de problemas, colaboração e habilidades interpessoais. **Métodos:** Relato de experiência desenvolvido no curso de Fisioterapia do Centro Universitário Barão de Mauá na disciplina de Fisioterapia Aquática. Previamente foi disponibilizado o conteúdo abordado em sala, em forma de *slides* no ambiente virtual de ensino institucional; e após o término de conteúdo os estudantes eram comunicados sobre o *quiz kahoot.it* abordando questões do mesmo conteúdo, e como incentivo os três primeiros colocados do *ranking* do *game* ganhariam pontos na média. **Resultados:** A dinâmica envolveu 61 estudantes dos cursos matutino e noturno. Observou-se que o desempenho dos estudantes obteve melhora entre a primeira e a segunda aplicação do *quiz* mensurados por meio de pontos gerados. **Conclusão:** Evidenciou-se que a gamificação apresentou potencial para promover melhora do interesse no processo de aprendizagem ativa. Nesse contexto, sugere-se que a gamificação pode ser aplicada como estratégia ativa, sendo eficaz no desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Metodologia Ativa. Gamificação. Fisioterapia.

¹ Mestre em Ciências da Saúde Aplicada ao Aparelho Locomotor pela Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto – Universidade de São Paulo. Docente no curso de Fisioterapia do Centro Universitário Barão de Mauá. E-mail: patricia.silva@baraodemaua.br