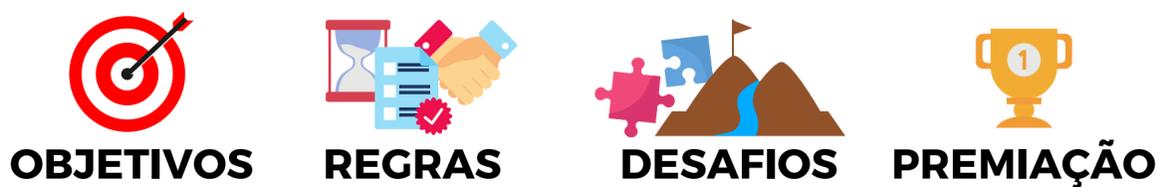


Metodologias ativas no ensino remoto:

Gamificação

O QUE É?

Estratégia pedagógica apoiada na aplicação de elementos de jogos (dinâmica, estratégias, lógica) em outros contextos. Parte do princípio de se pensar e agir como em um jogo, adotando-se sistemas de pontuação, classificação e de conquistas, criando um ambiente propício ao aprendizado lúdico e participativo, com grande adesão dos estudantes.



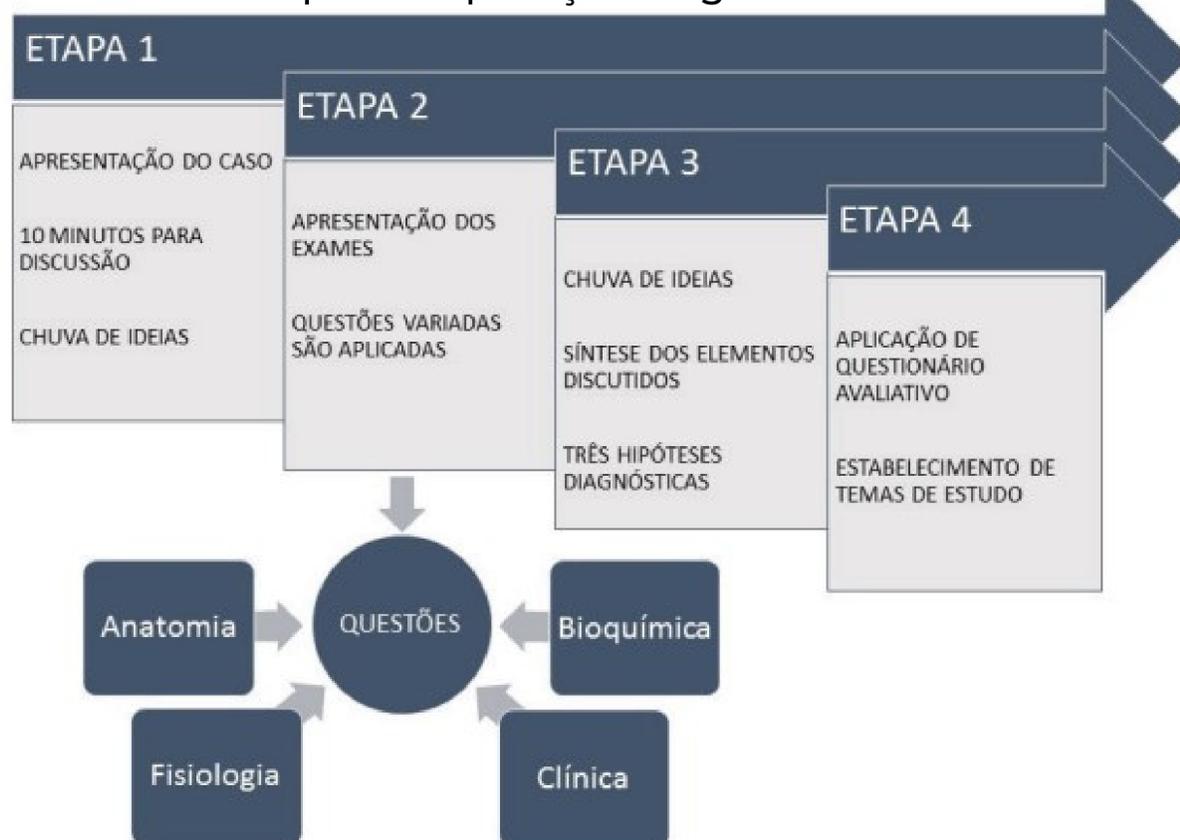
COMO?

Há várias formas e modelos de implementação de gamificação que já foram utilizados na área da saúde. Vamos abordar alguns exemplos para inspirá-los:

GINCANA MÉDICA

1. Divisão dos participantes em grupos, que devem cooperar entre si para cumprimento de provas/etapas, com níveis de complexidade diversos;
2. Um caso clínico proposto dividido em quatro fases;
3. Objetivo dos grupos: acertar o diagnóstico desenvolvendo o raciocínio clínico eficaz;
4. Caso nenhum dos grupos atinja o objetivo ou em caso de empate vence o que mais pontuar durante a gincana.
5. Pontuação: obtida ao acertar as perguntas durante a fase de exposição dos exames complementares, cada resposta correta corresponde a um ponto.
6. A vitória pode ocorrer em qualquer uma das fases, a qualquer momento, desde que um dos grupos aponte o diagnóstico correto.

Etapas de aplicação da gincana:



Fonte: Paiva et al., 2019.

QUER SABER MAIS SOBRE ESSA GINCANA?

Acesse o artigo de Paiva et al., (2019) em: <https://doi.org/10.1590/1981-52712015v43n1RB20170140>



Faculdade de Medicina
UFVJM

Kahoot!

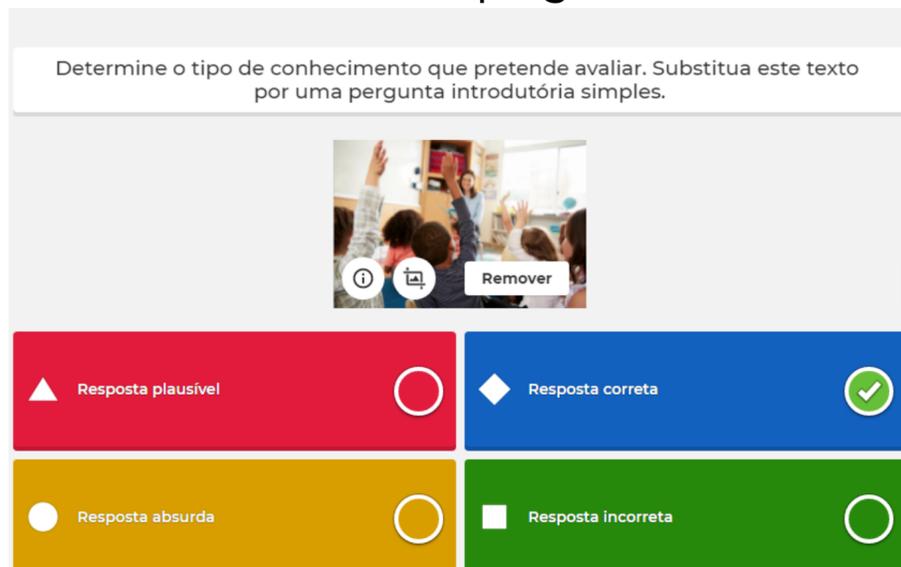
<https://kahoot.com/>

Plataforma de aprendizado baseada em jogos, que permite criar e organizar questionários com respostas de múltipla escolha (quiz) e do tipo dicotômicas (verdadeiro/falso).

Com ele é possível construir desafios interativos, no qual os participantes ganham pontos ao responderem corretamente às perguntas.

Tal aplicativo já foi utilizado com sucesso por alguns docentes, em módulos da Famed, no ensino remoto, para revisão de conteúdo e avaliação após uma aula expositiva.

Modelo de pergunta



Fonte: <https://kahoot.com/>

QUER SABER COMO USAR O KAHOOT?

Acesse o vídeo tutorial do Prof. Wilton Filho:

[https://www.youtube.com/watch?](https://www.youtube.com/watch?v=J2exxdrvBnI)

[v=J2exxdrvBnI](https://www.youtube.com/watch?v=J2exxdrvBnI)



<https://nearpod.com/>



Fonte: <https://nearpod.com/>

Plataforma online com diversas funcionalidades para tornar a aula mais atrativa e engajadora.

É possível criar apresentações interativas, nas quais os alunos acessam a aula em tempo real através de seus celulares, com o código de transmissão que o professor disponibiliza, respondendo questões ao vivo ou depois da aula, participando de quizzes ou jogos como "Time to climb" (Hora de escalar).

É possível ver as respostas dos participantes em tempo real e receber relatórios de avaliação.

Esse jogo já foi utilizado na Famed como um teste de revisão de conteúdo ao final da aula.

QUER SABER COMO CRIAR UM TIME TO CLIMB NO NEARPOD?

Acesse o vídeo tutorial da Profa. Vanessa Bohn:

[https://www.youtube.com/watch?](https://www.youtube.com/watch?v=vVGYRva_3sM)

[v=vVGYRva_3sM](https://www.youtube.com/watch?v=vVGYRva_3sM)



APOIO
PEDAGÓGICO

FAMED/UFVJM

