

O USO DE ATIVIDADES LÚDICAS COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM

Élida Regina Salgado Corrêa
Débora de Freitas Stelzer
Gabriel Rocha Salomão Pinto
Guilherme de Assis Vasconcelos
Giovanna Godinho Sebe Ferreira
Jaqueline Melo Soares
Analina Furtado Valadão

Introdução: para introduzir o conhecimento científico em genética nas turmas iniciais de medicina, o uso de estratégias diferenciadas de ensino-aprendizagem em atividades ligadas ao sistema ABO e transfusões sanguíneas tornam-se alternativas eficazes. Com objetivo de explorar a utilização de práticas laboratoriais simples e didáticas, mostra-se necessário auxiliar a compreensão de aspectos epidemiológicos dos tipos sanguíneos baseado no sistema ABO e observações e cuidados necessários nas transfusões sanguíneas. **Relato de Experiência:** para a atividade foi utilizado o Kit Tipagem Sanguínea com os alunos do primeiro período (78 alunos). Após a realização do exame, os participantes foram orientados a colocarem o resultado do encontrado em um painel de distribuição com todos os tipos sanguíneos. Ao final, eles determinaram a ordem de prevalência dos tipos sanguíneos e compararam com os dados científicos encontrados para a população brasileira. Eles foram divididos em grupos e foi distribuído um jogo denominado “Banco de sangue”, composto por plaquinhas com todos os tipos sanguíneos. Para o jogo, foi elaborado slides com situações clínicas onde seria necessário que o paciente recebesse transfusão. Usando as plaquinhas com os tipos sanguíneos os alunos responderam qual seria o tipo sanguíneo adequado de acordo com cada caso apresentado. Em seguida, os resultados foram comparados, e havendo divergências eles discutiam para definir o melhor tipo sanguíneo a ser utilizado. Os estudantes concluíram que os resultados encontrados na amostragem eram representativos do perfil nacional baseado em estudos científicos. **Conclusão:** a atividade demonstrou que os alunos se sentem motivados quando se deparam com metodologias lúdicas. A prática despertou interesse de toda a turma e permitiu ao professor interagir de forma dinâmica com os alunos promovendo as atividades em grupo. O jogo alcançou seu objetivo de levar conhecimento de forma descontraída despertando o dever médico do cuidado.

Palavras-chave: Tipagem sanguínea. Jogo. Dinâmica.