

## **PROPOSTA DE GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA ATIVA NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM SOBRE A LEUCEMIA MIELOIDE CRÔNICA EM AMBIENTE ACADÊMICO**

Karolyne das Neves Araújo Ramos<sup>1</sup>; Ohana Luiza da Silva Oliveira<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Estudante do curso de Bacharelado em Biomedicina da Faculdade Maria Milza (FAMAM), karolyneramos4@gmail.com; <sup>2</sup>Docente da Faculdade Maria Milza (FAMAM), ohana.biomedica@yahoo.com.br

No contexto da assistência à saúde, novas tecnologias vêm sendo aplicadas, a fim de realizar uma prática dinâmica. Estas inovações tecnológicas, proporcionam mudanças significativas na área da educação tornando indispensável o aperfeiçoamento e inserção de tecnologias nas salas de aula. A gamificação, por exemplo, motiva uma ação e potencializa a aprendizagem, sendo uma alternativa inovadora aplicada no entendimento da ciência hematológica, em especial a leucemia, uma neoplasia oriunda das células hematopoiéticas, que dependendo da linhagem celular, se classifica em leucemia linfóide ou mieloide, ambas podendo ser agudas ou crônicas. Portanto, nesse sentido, objetiva-se propor a criação de um game que facilite a compreensão do estudo da Leucemia Mieloide Crônica (LMC) nas salas de aula, enfatizando desde a hematopoiese até a constatação da doença neoplásica em questão. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica do tipo descritiva de abordagem qualitativa e exploratória, associada a uma metodologia aplicada, envolvendo a elaboração de um produto físico (Roleta da Hematologia), com tutorial disponibilizado em nuvem de compartilhamento de livre acesso. A pesquisa ocorreu nas plataformas online: biblioteca eletrônica SciELO (Scientific Electronic Library Online), BVS (Biblioteca Virtual em Saúde), LILACS e Plataforma Google Acadêmico. A estratégia de busca foi construída a partir da utilização das palavras chaves: “leucemia”, “leucemia mieloide crônica”, “gamificação”, “metodologia ativa”, “métodos diagnósticos da leucemia”. Em seguida, foram selecionados 74 artigos referentes ao tema abordado, publicados na língua portuguesa e inglesa, entre os anos de 2014 a 2021, os quais embasaram a construção deste trabalho científico. Com a proposta de criação do game e disponibilização gratuita espera-se auxiliar a motivação no meio acadêmico por meio de uma metodologia leve e prazerosa. O conhecimento acerca da Hematologia, será conduzido por meio do jogo, proporcionando produtividade, cooperatividade, competição, colaboração, união e desenvolvimento de habilidades entre os usuários. O engajamento agrega diversão capaz de criar uma conexão emocional e cultivar um relacionamento mais longo entre os envolvidos. Em suma, os jogos podem exercer impactos cognitivos, emocionais, sociais e motivacionais sobre o comportamento humano e portanto, faz-se necessário que o corpo docente fomente estratégias gamificadas para garantir o conhecimento dos alunos e assim formar futuros profissionais com posicionamento crítico.

**Palavras-chave:** Neoplasia hematológica. Proposta de game. Inovação metodológica.