

DO LIVRO AO JOGO

Como criar um ambiente gamificado para o ensino da Dermatologia?


Aluna: Vanessa Rolim Bessa Iepsen

Orientadora: Profa. Karla Angélica Silva do Nascimento

CHECKPOINT 1

DEFINA OS OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM


Entender, a partir da matriz curricular e dos cenários práticos, as principais dificuldades enfrentadas no processo de aprendizagem da especialidade e definir o conhecimento essencial que o estudante deve consolidar ao concluir a graduação.

- 
- Reconhecer as lesões elementares
 - Identificar as dermatoses mais comuns da atenção primária em saúde (APS)

CHECKPOINT 2

ESCOLHA A MECÂNICA DO JOGO


É necessário escolher mecânicas de jogo que estimulem a participação, o engajamento e o senso de progressão dos alunos.

- 
- Sistema de pontos
 - Níveis e progressão
 - Badges
 - Ranking

CHECKPOINT 3

INTEGRE COM CONTEÚDOS DERMATOLÓGICOS


A Dermatologia é uma especialidade visual e baseada em reconhecimento de padrões. Por isso, atividades gamificadas são estratégias eficazes.

- 
- Simulação
 - Realidade virtual
 - Quizz
 - Ranking de desempenho

CHECKPOINT 4

FORNEÇA FEEDBACK IMEDIATO

O feedback imediato para o aluno funciona como uma intervenção que auxilia no processo ensino-aprendizagem.

- 
- Feedback correto x errado
 - Conquistas
 - Flashcards explicativos

CHECKPOINT 5

AVALIE O IMPACTO DA GAMIFICAÇÃO

Análise de desempenho, questionários de satisfação, grupos focais são modos de avaliar o impacto da atividade no processo de aprendizagem.

