



BIOBINGO: INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA GAMIFICADA NA ABORDAGEM DE CONTEÚDOS DE CIÊNCIAS SOBRE SAÚDE E DOENÇA

MÁRCIA REGINA HOLANDA DA CUNHA; SAMELA SILVA SANTOS; LARISSA ALVES ZANETTI; KAIQUE TAYLOR GRIPA DOS SANTOS; PRISCILLA MARIA CARDOSO GARONE

Introdução: Na educação contemporânea, a gamificação surge como uma estratégia valiosa para potencializar o aprendizado autônomo e engajado. Os jogos promovem qualidades como persistência e resolução de problemas, permitindo ainda aprendizagens personalizadas e colaborativas. A gamificação associada a jogos por sua vez, tem se mostrado uma ferramenta valiosa na educação, sobretudo para as novas gerações ao transformar o aprendizado em uma jornada com desafios e recompensas. **Objetivo:** Promover discussões sobre saúde e doença por meio de um torneio gamificado com a utilização de um jogo pedagógico aos estudantes da rede pública de ensino fundamental 1 (4º ano) em Vitória-ES. **Materiais e Métodos:** O jogo "BioBingo: Saúde&Contos", é um jogo educativo inspirado no tradicional Bingo, porém adaptado para o contexto da saúde. Apresenta seis cartelas com ilustrações relacionadas aos sintomas, formas de transmissão, vetores e agentes etiológicos de seis doenças (conjuntivite, dengue, gastroenterite, tétano, covid e leptospirose). Além das cartelas, o jogo é enriquecido por seis contos narrativos, fundamentados em storytelling, que contextualizam e humanizam as informações sobre cada doença. O kit do jogo ainda inclui etiquetas para marcar as imagens selecionadas durante a partida e cartas que identificam as doenças e seus respectivos agentes etiológicos, sejam eles vírus ou bactérias, promovendo assim uma aprendizagem lúdica e significativa sobre saúde e prevenção de doenças. As equipes participaram com 4 integrantes (n=42) com idade entre 09 e 10 anos, divididos em dois turnos, que enfrentaram desafios no jogo, por meio de competitividade saudável e colaboração. **Resultados:** Para avaliação da eficácia do jogo como ferramenta educativa, utilizamos o formulário MEEGA+KIDS. A avaliação da experiência de jogabilidade foi positiva com destaques a sua rica relevância (82,7%), estética (78,6%), aprendizibilidade (71,42%) e potencial para interação social (77%). As equipes obtiveram um considerável índice de acerto no jogo (78%) e finalizaram o jogo no tempo máximo de 12 minutos. **Conclusão:** Os resultados demonstram que a estratégia pedagógica utilizando a combinação de elementos lúdicos com conteúdos educacionais permitiu uma aprendizagem para atender às necessidades de aprendizado da Geração Alpha, incentivando a autonomia, o engajamento e a colaboração em ambientes educacionais.

Palavras-chave: Jogo de tabuleiro, Ensino em saúde, Gamificação, Inovação no ensino, Educação e inovação.