



A TRILHA DA VACINA: A GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA AUXILIAR NO ENSINO DA IMUNOLOGIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA

ISA MARIA FERREIRA AZEVEDO; ARYANE DE AZEVEDO PINHEIRO; FRANCISCA FERNANDA BARBOSA DA SILVA; MARUSA LÍVIA COSTA VERÍSSIMO; EDSON HOLANDA TEIXEIRA

Introdução: O ensino de Biologia nas escolas brasileiras ainda é pautado majoritariamente em uma metodologia tradicional, a qual não desperta o interesse dos estudantes, principalmente quando se diz respeito a conteúdos mais complexos, como a imunologia. Diante disso, o uso de metodologias ativas como a gamificação torna-se uma alternativa atraente para o processo de ensino e aprendizagem, tendo em vista que estimula a competição e a interação entre os estudantes. **Objetivo:** O trabalho pretendeu aplicar e avaliar o jogo “A Trilha da Vacina” como ferramenta auxiliar na construção do conhecimento sobre imunologia e vacinas para estudantes do ensino médio de uma escola estadual da cidade de Maracanaú, região metropolitana de Fortaleza-CE. **Metodologia:** Trinta e um estudantes de uma turma de 3º ano foram submetidos a um pré-teste composto por dez questões de múltipla escolha acerca de seus conhecimentos sobre imunologia básica e vacinas. Em seguida, os estudantes passaram por uma aula expositiva, com a mesma temática, seguida da aplicação do jogo “A Trilha da Vacina”, que se trata de um jogo de tabuleiro autoral sobre imunologia e vacinas. Ademais, ao finalizar a aplicação do jogo, os estudantes responderam a um pós-teste, que continha as mesmas perguntas do questionário inicial. A execução deste trabalho passou pela avaliação do Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos com aprovação pelo parecer 5.406.063. **Resultados:** Nove das dez questões apresentaram aumento nos acertos quando comparados pré e pós-teste, onde a questão dez, que abordava a temática das vacinas passou de 35% para 74% de acertos. Por outro lado, a questão sete, sobre as principais células da imunidade inata, manteve-se com o menor percentual de acertos nos dois questionários, tendo variado de 3% para 29% após a aplicação da atividade. As demais questões obtiveram uma média de aumento nos acertos de 11,8 pontos percentuais. De forma geral, por meio do pré-teste foram obtidos percentuais de acerto que variaram de 3% a 90%, e no pós-teste de 29% a 94%. **Conclusão:** O jogo “A Trilha da Vacina” mostrou-se uma ferramenta eficaz para o ensino de biologia, tendo auxiliado os estudantes no aprendizado sobre imunologia e vacinas.

Palavras-chave: Educação em saúde, Ensino de biologia, Imunização, Jogos didáticos, Metodologias ativas.