



**CELEBRAR IDEIAS
QUE MOVEM O FUTURO!**

INTERDISCIPLINAR / INTER-CURSO: FONOAUDIOLOGIA E FARMÁCIA

Atividade integrativa: metodologias ativas e gamificadas para estudantes do ciclo básico para práticas interprofissionais

Integrative activity: active and gamified methodologies for basic-cycle students focused on interprofession al practices

Thiago Patrikson Moreira Cunha¹
Fernanda Henrique Lyra de Assis²
Alaiuto Lemito Martins da Silva³

INTRODUÇÃO

A formação acadêmica dos profissionais da área da saúde envolve a construção de conhecimentos provenientes de diferentes campos do saber que, embora organizados em componentes curriculares específicos, necessitam ser articulados ao longo do processo formativo. Nesse contexto, a interdisciplinaridade constitui uma possibilidade de superação da fragmentação do conhecimento, ao favorecer o diálogo e a integração entre diferentes áreas dos saberes, contribuindo para uma compreensão mais ampla e articulada dos fenômenos envolvidos na formação profissional (Fazenda, 1994).

Diante desse contexto, torna-se relevante a adoção de estratégias pedagógicas que favoreçam, desde o ciclo básico de formação, a articulação entre os diferentes campos do conhecimento e ampliem a participação dos estudantes no processo de ensino-aprendizagem. As metodologias ativas apresentam-se como uma possibilidade para essa construção, ao deslocarem o estudante de uma posição

¹ Mestrando em Gestão Integrada do Território (GIT) pela UNIVALE. Professor de Anatomia Humana no curso de Fonoaudiologia – UNIVALE. E-mail: thiago.cunha@univale.br

² Doutora em Ciências pela UFMG; Mestre em Química pela UFES. Professora de Citologia e Histologia, Farmacologia, Patologia e Fisiologia no curso de Fonoaudiologia da UNIVALE. E-mail: fernanda.assis@univale.br

³ Mestre pelo Programa de Mestrado Profissional de Ensino de Biologia (PROFBIO) pela UFJF-GV. Professor de Biologia no curso de Fonoaudiologia, na Universidade Vale do Rio Doce (UNIVALE). E-mail: alaiutol@gmail.com.br.



**CELEBRAR IDEIAS
QUE MOVEM O FUTURO!**

predominantemente receptiva e favorecerem sua participação, autonomia e protagonismo na construção e mobilização dos conhecimentos (Bacich; Moran, 2018).

Associada às metodologias ativas, a gamificação tem sido incorporada aos contextos educacionais por meio da utilização de elementos característicos dos jogos, como desafios, regras, objetivos e *feedback*, com potencial para favorecer o engajamento e a participação dos estudantes no processo de aprendizagem (Kapp, 2012; Sailer; Homner, 2020). Na formação em saúde, essas estratégias podem ser articuladas a experiências de aprendizagem colaborativa, criando oportunidades para que os estudantes mobilizem conhecimentos e participem ativamente da resolução de situações-problema.

Para além da integração entre os componentes curriculares, a formação em saúde demanda oportunidades de interação entre estudantes de diferentes áreas profissionais. Nessa perspectiva, a Educação Interprofissional ocorre quando estudantes de duas ou mais profissões aprendem sobre, com e entre si, visando ao desenvolvimento da colaboração e à melhoria dos resultados em saúde (OMS, 2010). A inserção dessas experiências desde os períodos iniciais da formação pode contribuir para aproximar os estudantes de práticas colaborativas que integrem diferentes saberes e perspectivas profissionais.

Diante desse contexto, o presente trabalho tem como objetivo relatar a experiência de desenvolvimento da Atividade Integrativa Intercursos como estratégia pedagógica voltada à integração interdisciplinar dos conteúdos do ciclo básico e à promoção da aprendizagem colaborativa e interprofissional entre estudantes da área da saúde.

METODOLOGIA

Trata-se de um estudo descritivo, de abordagem qualitativa, caracterizado como relato de experiência pedagógica. A Atividade Integrativa Intercursos foi estruturada com base nos pressupostos das metodologias ativas de ensino-aprendizagem e da interdisciplinaridade (Bacich; Moran, 2018; Fazenda, 1994). A proposta incorporou estratégias de aprendizagem colaborativa, resolução de



**CELEBRAR IDEIAS
QUE MOVEM O FUTURO!**

situações-problema e trabalho em pequenos grupos, aproximando-se de elementos da Aprendizagem Baseada em Equipes (*Team-Based Learning* – TBL) (Bollela et al., 2014; Alizadeh et al., 2024). Associadas a essas estratégias, foram desenvolvidas atividades gamificadas, fundamentadas na utilização de elementos próprios dos jogos em contextos de aprendizagem (Kapp, 2012).

Para a composição da proposta, foram integrados conteúdo das disciplinas de Biologia do Desenvolvimento – que abrange Embriologia Humana e Genética –, Citologia e Histologia e Anatomia Humana. Os conteúdos envolvidos foram previamente ministrados ao longo do semestre letivo e, durante a atividade, mobilizados de forma integrada, com a finalidade de estimular os estudantes da área da saúde a compreenderem que os conhecimentos das diferentes disciplinas não operam de maneira isolada, mas se articulam e se complementam na construção dos saberes necessários à futura prática profissional.

Participaram da experiência estudantes do primeiro período, pertencentes ao ciclo básico dos cursos de Fonoaudiologia, Fisioterapia e Terapia Ocupacional. A participação conjunta dos três cursos buscou favorecer, desde o início da formação acadêmica, experiências de aprendizagem compartilhada e colaborativa, ao mesmo tempo em que estimulava a autonomia e o protagonismo discente na mobilização dos conhecimentos e repertórios construídos ao longo das disciplinas do semestre. A integração de diferentes cursos buscou, ainda, aproximar a experiência dos princípios da Educação Interprofissional (OMS, 2010).

O desenvolvimento da Atividade Integrativa Intercursos iniciou-se no começo do período letivo, quando a proposta foi apresentada aos estudantes, juntamente com seus objetivos geral e específicos, bem como a data e o horário previstos para sua realização. Na culminância da atividade, os estudantes foram organizados em pequenos grupos, compostos por integrantes dos três cursos, favorecendo a interação entre as diferentes formações e a aprendizagem coletiva.

A culminância foi organizada em dois blocos. O primeiro, de caráter gamificado, compreendeu atividades como caça-palavras e construção de frases relacionadas aos conteúdos de Citologia e Histologia, Perguntas e Respostas – no formato “Passa ou Repassa” – relacionadas aos conteúdos da disciplina de Biologia



**CELEBRAR IDEIAS
QUE MOVEM O FUTURO!**

do Desenvolvimento e Bingo Anatômico, com a finalidade de mobilizar os principais conceitos trabalhados nas diferentes disciplinas. No segundo bloco, os estudantes foram desafiados a resolver, coletivamente, uma situação-problema relacionada à área da saúde, mobilizando de forma integrada os conhecimentos das disciplinas e as diferentes perspectivas profissionais representadas nos grupos.

Os dados coletados para análise dos resultados foram obtidos por meio de observação realizada pelos docentes envolvidos na atividade, dos registros produzidos durante seu desenvolvimento e das produções elaboradas pelos estudantes. Posteriormente, esses materiais foram organizados e discutidos coletivamente pelos professores, buscando identificar os principais resultados decorrentes da experiência pedagógica.

Por se tratar de uma atividade de caráter exclusivamente educacional, desenvolvida no contexto do processo de ensino-aprendizagem, não houve submissão prévia ao Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da UNIVALE. Ressalta-se, contudo, que foram observados, durante seu desenvolvimento e na sistematização da experiência, os princípios éticos aplicáveis à pesquisa envolvendo seres humanos, resguardando-se a identidade e a privacidade de cada estudante.

RESULTADOS

A observação docente e a análise das produções realizadas durante a atividade evidenciaram a mobilização de conhecimentos previamente trabalhados nas disciplinas envolvidas. Nas atividades gamificadas, os estudantes apresentaram respostas relacionadas aos conteúdos específicos e estabeleceram relações entre os conhecimentos de diferentes componentes curriculares, especialmente durante as atividades que exigiam discussão e elaboração coletiva das respostas.

Durante o bloco gamificado, observou-se participação ativa dos estudantes nas atividades propostas, com envolvimento nas discussões em grupo e na construção coletiva das respostas. No Bingo Anatômico, no Passa ou Repassa, no Caça-Palavras e nas demais atividades desenvolvidas, os integrantes das equipes



**CELEBRAR IDEIAS
QUE MOVEM O FUTURO!**

discutiam possibilidades de resposta, compartilhavam conhecimentos e recorriam aos conteúdos trabalhados ao longo do semestre para solucionar os desafios apresentados.

No segundo bloco, destinado à resolução das situações-problema, observou-se maior necessidade de articulação entre os conhecimentos das disciplinas e as diferentes perspectivas profissionais presentes nos grupos. Compostos por estudantes de Fonoaudiologia, Fisioterapia e Terapia Ocupacional, os grupos discutiram coletivamente as situações apresentadas e elaboraram propostas que mobilizavam conhecimentos científicos, aspectos relacionados aos direitos dos sujeitos e possibilidades de intervenção que ultrapassavam a dimensão individual do cuidado, considerando também suas repercussões sociais.

O trabalho em pequenos grupos também possibilitou processos de compartilhamento de ideias, negociação de respostas e construção coletiva de soluções. Diante dos desafios propostos, os estudantes apresentavam diferentes possibilidades de resolução, discutiam suas contribuições e articulavam os conhecimentos mobilizados pelo grupo até a elaboração de uma resposta conjunta. Essa dinâmica foi observada tanto nas atividades gamificadas quanto na resolução das situações-problema.

De modo geral, os registros docentes apontaram interesse e envolvimento dos estudantes ao longo da atividade, expressos pela participação nos desafios propostos, pela interação entre os integrantes das equipes e pela disposição para a construção coletiva das respostas. Esses aspectos foram observados ao longo da atividade, tanto nos momentos gamificados quanto na resolução de situações-problema.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência desenvolvida por meio da Atividade Integrativa Intercursos evidenciou as potencialidades de uma estratégia pedagógica pautada na integração interdisciplinar dos conteúdos de diferentes componentes curriculares em atividades gamificadas e na resolução de situações-problema. A experiência permitiu que os



**CELEBRAR IDEIAS
QUE MOVEM O FUTURO!**

conteúdos previamente trabalhados ao longo do semestre fossem retomados de maneira integrada e contextualizada.

A organização dos estudantes em grupos compostos por discentes de Fonoaudiologia, Fisioterapia e Terapia Ocupacional favoreceu a aprendizagem colaborativa e a aproximação aos princípios da Educação Interprofissional, expressas no compartilhamento de conhecimentos, na discussão de diferentes perspectivas e na construção coletiva de soluções para os desafios apresentados. A participação e o envolvimento observados durante a experiência reforçam as potencialidades das metodologias ativas e da gamificação como estratégias para estimular o protagonismo discente no processo de ensino-aprendizagem.

Nesse sentido, a Atividade Integrativa Intercursos apresenta-se como uma possibilidade pedagógica para aproximar saberes, disciplinas e diferentes formações profissionais desde o ciclo básico dos cursos da área da saúde. Ressalta-se, entretanto, que os resultados decorrem de uma experiência pedagógica específica e de registros observacionais, sendo pertinentes estudos futuros que utilizem instrumentos sistematizados de avaliação para investigar seus efeitos sobre a aprendizagem e o desenvolvimento de competências colaborativas e interprofissionais.

PALAVRAS-CHAVE: Metodologias Ativas; Interdisciplinaridade; Interprofissionalidade.

AGRADECIMENTOS: À Universidade Vale do Rio Doce (UNIVALE), pelo apoio e incentivo ao desenvolvimento da Atividade Integrativa Intercursos; às coordenações dos cursos envolvidos, pelo estímulo e apoio à realização da proposta; e, especialmente, aos estudantes, pela participação, pelo envolvimento e pela disponibilidade em vivenciar novas possibilidades pedagógicas de construção coletiva do conhecimento.

REFERÊNCIAS

ALIZADEH, Maryam; MASOOMI, Rasoul; KHABAZ MAFINEJAD, Mahboobeh; PARMELEE, Dean; KHALAF, Rusul Jasim; NOROUZI, Ali. **Team-based learning in**



**CELEBRAR IDEIAS
QUE MOVEM O FUTURO!**

health professions education: an umbrella review. *BMC Medical Education*, v. 24, art. 1131, 2024. DOI: 10.1186/s12909-024-06147-x.

BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

BOLLELA, Valdes Roberto; SENGGER, Maria Helena; TOURINHO, Francis Solange Vieira; AMARAL, Eliana. **Aprendizagem baseada em equipes: da teoria à prática**. *Medicina (Ribeirão Preto)*, Ribeirão Preto, v. 47, n. 3, p. 293–300, 2014. DOI: 10.11606/issn.2176-7262.v47i3p293-300.

FAZENDA, Ivani Catarina Arantes. **Interdisciplinaridade: história, teoria e pesquisa**. Campinas, SP: Papirus, 1994.

KAPP, Karl M. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DE SAÚDE (OMS). **Marco para ação em educação interprofissional e prática colaborativa**. Genebra: Organização Mundial de Saúde, 2010.

SAILER, Michael; HOMNER, Lisa. **The gamification of learning a meta-analysis**. *Educational Psychology Review*, v. 32, p. 77-112, 2020. DOI: 10.1007/s10648-019-09498-w.