

# METODOLOGIAS ATIVAS COMO ESTRATÉGIA DE APRENDIZAGEM NAS CIÊNCIAS FORENSES: USO DA GAMIFICAÇÃO NA IDENTIFICAÇÃO DE OSSADA HUMANA

**Patrícia de O. Pereira\***

Centro Universitário UNA - Campus Guajajaras - Belo Horizonte- MG

**Thamiris C. Alves**

Centro Universitário UNA - Campus Guajajaras - Belo Horizonte- MG

**Larissa M. M. Benavides**

Centro Universitário UNA - Campus Guajajaras - Belo Horizonte- MG

**Anna Luiza R. P. Maciel**

Centro Universitário UNA - Campus Guajajaras - Belo Horizonte- MG

**Éllen Cristina O. Santos**

Centro Universitário UNA - Campus Guajajaras - Belo Horizonte- MG

**Fábio Henrique G. Braga**

Centro Universitário UNA

## *ACTIVE METHODOLOGIES SUCH AS THE LEARNING STRATEGY IN THE FORENSIC SCIENCES: USE OF GAMIFICATION IN HUMAN BONE IDENTIFICATION*

### RESUMO

A Antropologia Forense é uma especialidade que emprega metodologias da Antropologia Física e da Antropologia Arqueológica com foco na coleta e análise de evidências / provas legais. Com seu auxílio, procura-se determinar a identidade do indivíduo por meio do discernimento de características inerentes a padrões anatômicos específicos. Desde a sua criação, no século XX, há um constante aprimoramento das técnicas utilizadas para análise de vestígios humanos. Conhecer tal ferramenta forense torna-se fundamental para contribuir na elucidação de perícias relacionadas à investigação de causa-morte. Para tanto, foi criado um jogo, com base nos critérios técnicos da gamificação, que possibilita, de forma lúdica e eficaz, o estudo e domínio de padrões anatômicos que podem ser aplicados à avaliação de perícia criminal. O jogo recebeu o nome de *Identification*, e é constituído, tipicamente, por um jogo da memória no qual o objetivo é localizar os cartões que formam pares contendo o padrão anatômico específico e sua descrição técnica. Foram confeccionados sessenta e quatro cartões, dos quais, quatorze são cartões curingas (cartões em branco) e os outros cinquenta formam, ao todo, vinte e cinco pares. Os cartões contêm imagens diferentes entre si, inclusive entre os pares e contêm frases iguais para sua identificação. A principal finalidade do jogo em possuir imagens diferentes e frases iguais, é induzir a leitura do participante e a interação entre os jogadores, facilitando a assimilação destes padrões anatômicos e suas descrições técnicas. Desta forma, acredita-se que a fixação seja facilitada não somente pela imagem representativa, mas também do conceito abordado. A chave para o sucesso da gamificação é envolver as pessoas em um nível emocional, motivando-as a atingir seus próprios objetivos. Com isso, a gamificação pode ser usada não apenas para incentivar as pessoas a mudarem seus comportamentos e desenvolverem novas habilidades, mas também para estimular a inovação.

**PALAVRAS-CHAVE:** Antropologia forense. Gamificação. Identificação ossada humana. Metodologias.

\* 1303.patricia@gmail.com