

apontam que ocorre uma maior prevalência da patologia em pessoas com mais de 65 anos. Além disso, a Agência de Pesquisa sobre o Câncer da Organização Mundial da Saúde produziu registros e estimativas globais sobre todos os cânceres, dentre esses registros a prevalência de leucemia é maior em pessoas do sexo masculino. Ademais, o tipo mais prevalente de leucemia é a Leucemia Mielóide Aguda, seguida pela Leucemia Linfocítica Crônica e pela Leucemia Mielóide Crônica. O tratamento de cada tipo é individualizado, entretanto a maioria dos tratamentos incluem a quimioterapia. **Conclusão:** Foi evidenciado que a maioria dos pacientes acometidos pelo câncer de medula óssea estava na faixa etária entre 60 e 64 anos eram de raça branca e do sexo masculino. Dentre os tipos histológico encontrados o mais prevalente foi a Leucemia Mielóide Aguda e o tratamento majoritário para o câncer de medula foi a quimioterapia.

<https://doi.org/10.1016/j.htct.2021.10.860>

CLASSCRAFT: UMA PLATAFORMA INTERATIVA PARA O ENSINO VIRTUAL

LFB Botelho

Universidade Federal da Paraíba (UFPB), João Pessoa, PB, Brasil



Objetivos: Descrever a experiência no ensino virtual da Hematologia utilizando a plataforma Classcraft. **Material e métodos:** Trata-se de um relato de experiência sobre o uso da plataforma virtual Classcraft no ensino remoto da Hematologia. **Resultados:** Para o ensino no semestre letivo 2021.1, em modo virtual, da disciplina de Hematologia da Universidade Federal da Paraíba foi utilizada a plataforma Classcraft. Os alunos foram cadastrados como personagens de um jogo de fantasia e precisavam vencer as missões afim de ganhar pontos de experiência. A plataforma foi usada como ferramenta complementar às aulas teóricas tradicionais. A adesão dos alunos foi de 100%. **Discussão:** Com a pandemia da COVID 19 a educação teve que se adequar, mesmo que de forma transitória, aos modelos de ensino remoto. Na Universidade Federal da Paraíba, no semestre letivo 2021.1, as disciplinas tiveram que ser ofertadas apenas na forma virtual. O Classcraft é uma plataforma educativa interativa onde os alunos são cadastrados como personagens de fantasia em três formas: Guerreiro, Mago e Sacerdote. Cada tipo tem poderes especiais e, à medida que evoluem no jogo, vão acumulando pontos de experiência e adquirindo mais poderes. Os alunos tinham que cumprir missões com conteúdos específicos de Hematologia que, somadas às aulas teóricas tradicionais, objetivavam a consolidação do conhecimento. As missões consistiam em assistir vídeos, ler artigos e ao final comentar em fóruns de discussão. A cada missão completada o aluno poderia utilizar um poder de seu personagem que lhe garantiria um benefício (Ex.: Extensão de prazo de uma tarefa, momento exclusivo para tirar dúvidas, dentre outros). O professor ainda podia bonificar os alunos por bom comportamento ou descontar pontos de experiência por mau comportamento (Ex.: Não entregar uma tarefa, não abrir a câmera na aula, etc). Todas as regras eram estabelecidas no início do semestre.

Com o classcraft o rendimento dos alunos nas aulas tradicionais online eram cada vez mais positivos, uma vez que criava uma expectativa de serem pontuados no jogo. O desempenho dos alunos nas três provas teóricas foi muito bom e, ao final, todos os alunos completaram os objetivos do jogo. Importante frisar que o uso da plataforma foi essencial para que o semestre letivo ficasse menos engessado e mais divertido durante o período de pandemia, permitindo que a ansiedade dos alunos, pelo menos na disciplina de Hematologia, fosse mínima. **Conclusão:** O uso do Classcraft permitiu associar ensino com diversão, sendo uma ferramenta importante para melhorar a adesão e rendimento dos estudantes durante o ensino remoto.

<https://doi.org/10.1016/j.htct.2021.10.861>

CORRELAÇÃO ENTRE A FENOTIPAGEM E A GENOTIPAGEM PARA O SISTEMA DUFFY EM PACIENTES NEUTROPÊNICOS



TAB Costa ^{a,b}, RC Souza ^a, E Moritz ^a, AK Chiba ^a, JO Martins ^{a,b}, JAP Braga ^a, JM Franco ^a, JO Bordin ^a

^a Universidade Federal de São Paulo (UNIFESP), São Paulo, SP, Brasil

^b Universidade Paulista (UNIP), São Paulo, SP, Brasil

Introdução: Descrito pela primeira vez em 1950, o sistema de grupo sanguíneo Duffy é caracterizado por uma glicoproteína (ACKR1) expressa na membrana celular dos eritrócitos, bem como em outros tecidos. Indivíduos que possuem o polimorfismo rs2814778 no gene ACKR1 apresentam um fenótipo Fya e Fyb negativo (Duffy-null), frequentemente relacionado a neutropenia étnica benigna, embora este mecanismo ainda não esteja completamente esclarecido. Por esse motivo, a avaliação deste fenótipo deve fazer parte do roteiro de investigação dos pacientes com neutropenia, sobretudo naqueles em que há suspeita de neutropenia étnica benigna. **Objetivos:** Correlacionar a fenotipagem por técnica imuno-hematológica dos antígenos Fya e Fyb, a genotipagem para o sistema Duffy e a presença do polimorfismo rs2814778 em pacientes neutropênicos, de modo a definir se apenas a fenotipagem é suficiente para a determinação do fenótipo Duffy-null, em pacientes portadores de neutropenia. **Métodos:** Trata-se de um estudo transversal incluindo 41 pacientes, 28 adultos e 13 pediátricos atendidos no período de dois anos no Ambulatório de Neutropenias da Disciplina de Hematologia e Hemoterapia da Universidade Federal de São Paulo (UNIFESP). As amostras foram submetidas a fenotipagem dos antígenos Fya e Fyb, genotipagem do gene ACKR1 e a pesquisa do polimorfismo rs2814778. **Resultados:** Do total de pacientes analisados, 31,70% apresentavam idade < 18 anos (pediátricos) e 68,29% ≥ 18 anos (adultos). Dentre o grupo de pacientes pediátricos, a prevalência do fenótipo Duffy-null foi de 61,53%, enquanto no grupo de pacientes adultos foi de 82,14%. Considerando o total de pacientes, a prevalência do fenótipo foi de 75,60%. Quando comparados os testes imuno-hematológicos e moleculares, 97,46% apresentaram resultados concordantes e