



RESUMO EXPANDIDO SUBMETIDO AO XXVI ENID - 2024 - UFPB EXPLORANDO O IMPACTO DA MONITORIA ATRAVÉS DE METODOLOGIAS VIRTUAIS E GAMIFICADAS NO ENSINO DA PATOLOGIA GERAL

Bruna Karoline de Souza Paiva (monitora);
Isadora Matias Menezes ;
Letícia Teixeira Lobo;
Luiz Henrique Cartaxo Fernandes;
Maria Bárbara Moreira de Souza;
Raquel Ferreira da Costa;
Davi Antas e Silva;
Adriano Francisco Alves;
Luciene Simões de Assis Tafuri;
Moacir Fernandes de Queiroz Neto

Programa de Monitoria

CCS - Centro de Ciências da Saúde Campus I - João Pessoa

INTRODUÇÃO

A disciplina de Patologia é componente curricular comum a todos os cursos da área da saúde da Universidade Federal da Paraíba, sendo base para a formação de futuros profissionais da saúde. O estudo dos processos moleculares e celulares abordados pela patologia promove a integração entre o conhecimento básico e o clínico, sendo elementar para a compreensão das doenças e formação profissional crítica. (DU et al., 1997).

Nesse contexto, a monitoria é entendida como instrumento facilitador do ensino da patologia, através de atividades pedagógicas inovadoras que visam fortalecer a articulação entre teoria e prática em diferentes aspectos. Além disso, introduz o aluno-monitor à prática docente, ao proporcionar independência para planejar, executar e avaliar atividades educacionais que facilitem o processo de ensino-aprendizagem dos monitorados (SOUZA et al., 2020).

Com a evolução dos sistemas educacionais, em especial no ambiente virtual, o uso de ferramentas virtuais como Google Forms e plataformas de quizzes se popularizaram como estratégias fomentadoras do aprendizado, o tornando mais envolvente (APURINÃ et al., 2023). Ademais, a incorporação de elementos gamificados demonstra contribuir no aumento da motivação dos alunos, em comparação com os métodos de ensino-aprendizagem mais tradicionais (SILVA et al., 2019).

Logo, o presente estudo objetiva relatar e quantificar a contribuição da monitoria na construção de saberes na turma de Patologia Geral através de abordagens virtuais e gamificadas.

METODOLOGIA

Os critérios de inclusão foram: estar matriculado na disciplina, participar da monitoria e ter respondido ao pré-teste e pós-teste, que variaram na abordagem. Os dados coletados foram analisados pelo software Jamovi 2.3.28. As variáveis foram analisadas através do teste de Shapiro-Wilk, que identificou distribuição normal, e comparadas através do teste t pareado.

2.1 Google Forms

Nas turmas de Medicina e Biomedicina, os testes foram aplicados via Google Forms com 9 questões de múltipla escolha. Na turma de Biomedicina, o pré e pós-teste continham as mesmas questões, permitindo avaliar o impacto da monitoria no número de acertos. Já a turma de Medicina respondeu testes diferentes com intuito de avaliar de forma qualitativa a construção de saber em patologia após a monitoria.

2.2. Quizizz

Nas turmas de Enfermagem, os testes foram realizados na plataforma online Quizizz. Os elementos de gamificação presente no Quizizz, como contagem regressiva e placares em tempo real, tornam a aprendizagem mais envolvente (APURINÃ et al., 2023). Ambos os testes foram semelhantes e contaram com 10 questões de múltipla escolha.

2.3. PatoGame

O "PatoGame" foi desenvolvido exclusivamente para o estudo, como ferramenta inovadora e gamificada para avaliação do aprendizado. O jogo foi elaborado através do Microsoft PowerPoint, e contou com 6 desafios distribuídos em slides (Imagem 1). Conforme os acertos, o aluno acumulava "PatoCoins", unidades criadas para representar a pontuação no jogo. O PatoGame foi utilizado como pré e pós-teste, na turma de Farmácia, e corrigido individualmente (Figura 1).

RESULTADOS E DISCUSSÕES

As análises das variáveis de medida de dispersão, referentes ao desempenho dos alunos durante os testes realizados junto a monitoria (Tabela 1), demonstraram que houve diferença significativa entre o desempenho dos alunos no pré-teste e pós-teste em todas as turmas ($p < 0,05$). A média de acerto nos pós-testes aumentou entre 9 a 24% quando comparado ao pré-teste, sugerindo quantitativamente o impacto da monitoria na construção de conhecimento em Patologia.

Figura 1. Interface do "PatoGame", com três dos desafios propostos.



Tabela 1. Análises estatísticas dos acertos nos testes aplicados na monitoria de acordo com a turma.

Turmas	N	Média	Desvio padrão	<i>p</i>
Biomedicina				
Pré-teste	9	79,9%	12,7%	0,016
Pós-teste	9	89,6%	12,7%	
Medicina				
Pré-teste	47	81,1%	15,3%	<0,001
Pós-teste	47	96,0%	6,4%	
Enfermagem				
Pré-teste	32	54,8%	19,3%	<0,001
Pós-teste	32	78,7%	18,6%	
Farmácia				
Pré-teste	17	79,5%	19,5%	0,009
Pós-teste	17	90,0%	10,9%	

Fonte: Arquivo pessoal, 2024.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em todas as metodologias aplicadas os dados obtidos demonstram que a monitoria da disciplina de Patologia Geral teve impacto positivo no processo de ensino aprendizagem, melhorando significativamente o desempenho dos discentes nos testes aplicados.

REFERÊNCIAS

APURINÃ, F. L. S. et al. Gamificação na educação: utilizando a plataforma quizizz para melhorar e engajar a aprendizagem das question words na aula de língua inglesa. Revista

Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, 2023.

DU, B.C. Learning pathology: why? how? when? Journal Of Clinical Pathology, 1997.

SILVA, R. J. R. et al. Gamification in Management Education: a systematic literature review. Bar - Brazilian Administration Review, 2019.

SOUZA, A. P. et al. Contribuições da monitoria no ensino de Patologia. Revista Brasileira de Educação Médica, 2020.