Anais do XXVII Encontro de Iniciação à Docência
Pró-reitoria de graduação – ENID – 2025
https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/enid/index

RESUMO SUBMETIDO AO XXVII ENID - 2025 - UFPB
"FISIOGAME": APLICAÇÃO DE UMA INTERVENÇÃO GAMIFICADA VOLTADA A INCENTIVAR O DESENVOLVIMENTO HÁBITOS E ROTINAS DE ESTUDO

Giovanna Gatinho De Sousa Lima
Ian Leite De Gusmao
Carlos Matheus Ferreira Souza
Francisco Antonio De Oliveira Junior
Orientador: Camille De Moura Balarini

Programa Monitoria
Centro de Ciências da Saúde - CCS, Campus I, João Pessoa -PB

RESUMO: A disciplina "Fisiologia Humana" é extremamente abrangente, sendo ofertada para todos os cursos da área da saúde da UFPB, constituindo base essencial para a aplicação e o desenvolvimento de intervenções em saúde. Já a disciplina "Bioquímica Médica", ofertada para o curso de Biomedicina, demanda a integração de fundamentos fisiológicos e sua aplicação ao diagnóstico laboratorial. À luz das metodologias ativas, o projeto de monitoria "FisioGame" foi pautado em uma intervenção gamificada voltada a incentivar o desenvolvimento de hábitos e rotinas de estudo. O sistema converte comportamentos positivos de estudos em "moedas" intercambiáveis por recompensas educacionais. A proposta surgiu da necessidade de manter o engajamento dos estudantes em disciplinas densas e com turmas numerosas, promovendo protagonismo discente, estudo contínuo e feedback frequente. Nesse contexto, a gamificação, sustentada por metas claras e critérios transparentes, atua como um mecanismo motivacional que torna visíveis os comportamentos de estudo, reforça o ciclo de aprendizagem e favorece a autorregulação. O objetivo geral foi aprimorar o processo de ensino-aprendizagem por meio de um sistema de reforço positivo, com acompanhamento regular e participação ativa dos monitores. A metodologia consistiu na atribuição de "FisioCoins" a ações de participação qualificada (responder e formular perguntas, apresentar exemplos clínicos, atuar como voluntário em aulas práticas), assiduidade e pontualidade, comparecimento a plantões de dúvidas, desempenho em quizzes e simulados, realização de estudos dirigidos e produção de materiais compartilháveis com os colegas (resumos, mapas mentais, flashcards). As "moedas" foram acumuladas ao longo do semestre e puderam ser trocadas por benefícios pedagógicos, como questões extras em provas, correção antecipada de atividades, sessões exclusivas com monitores, pontuação bônus, materiais personalizados de revisão e possibilidade de refazer atividades passadas. O controle das "FisioCoins" foi realizado por meio de planilhas, atualizadas e disponibilizadas periodicamente para os alunos, com prazos definidos para manifestação de interesse em trocá-las por benefícios. Além disso, foram realizadas duas atividades complementares, destinadas a reforçar conteúdos-chave e ampliar as oportunidades de prática e feedback. Essas ações funcionam como momentos de revisão aplicada, com participação voluntária e foco na resolução de dúvidas relevantes para as avaliações. Ao final do semestre, aplicou-se um questionário on-line para avaliação do projeto. As respostas indicaram percepção predominantemente "Boa" a "Excelente", com relatos frequentes de maior motivação, melhor fixação dos conteúdos, aumento da frequência às monitorias e maior pontualidade. Os estudantes destacaram positivamente a dinâmica do jogo, a possibilidade de trocar moedas por benefícios e a acessibilidade

dos monitores. Também avaliamos o desempenho dos alunos nas avaliações e observou-se que o uso dos benefícios como questões extras e pontuações bonificadas refletiram em melhores notas. Entre as sugestões, sobressaíram-se o aumento das oportunidades de pontuação, a ampliação das aplicações clínicas e das revisões coletivas, e o aperfeiçoamento do registro de participações. Os resultados reforçam a relevância da gamificação como aliada ao processo de ensino-aprendizagem, apontando caminhos para o aperfeiçoamento contínuo das práticas de monitoria e do protagonismo discente.