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
UTILIZAÇÃO DE FERRAMENTAS DIGITAIS NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM NA DISCIPLINA DE BIOQUÍMICA CLÍNICA NO CURSO DE FARMÁCIA

Bruna Karoline de Souza Paiva;
João Vianney Pereira (Colaborador);
Renata Kelly Araujo Medeiros (Colaboradora);
Isabele Beserra Santos Gomes (Orientadora).

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

RESUMO: INTRODUÇÃO A disciplina de Bioquímica Clínica I, componente curricular obrigatório do curso de Farmácia da UFPB, aborda a interpretação das alterações bioquímicas em fluidos corporais para fins de diagnóstico e monitoramento de doenças (Royal College of Pathologists, 2023). Apesar de sua relevância, muitos estudantes demonstram dificuldade de compreensão e motivação diante dos conteúdos da disciplina (Mercês et al., 2018). Nesse contexto, a monitoria se destaca como um importante instrumento de apoio pedagógico, contribuindo para a aprendizagem ativa e para a interação entre estudantes e docentes (Sousa et al., 2022). Com a consolidação de práticas virtuais no ensino superior, o uso de ferramentas como Google Forms e ferramentas de gamificação se popularizaram como estratégias inovadoras de aprendizado (Apurinã et al., 2023). Tais recursos favorecem engajamento, autonomia e melhor retenção de conteúdo. Diante disso, o objetivo deste estudo foi relatar a experiência no uso de metodologias digitais e gamificadas aplicadas nas turmas de Bioquímica Clínica I na UFPB, durante o programa de monitoria da disciplina. METODOLOGIA O presente estudo se trata de um relato de experiência sobre a aplicação de ferramentas digitais de ensino-aprendizagem durante os períodos letivos de 2024.2 e 2025.1. As ações ocorreram de forma presencial e remota, utilizando Google Forms, Plickers e Microsoft PowerPoin, e foram implementadas buscando integrar conceitos e estimular a participação dos estudantes. RESULTADOS E DISCUSSÕES Participaram do estudo um total de 81 discentes distribuídos em 44 no período 2024.2 e 37 no período 2025.1. Foram aplicados três formulários no Google Forms, com questões abertas e fechadas, como forma de revisão individual remota. Embora a adesão tenha sido positiva, observou-se menor interação entre monitoria e estudantes em comparação às atividades presenciais, sugerindo que ferramentas assíncronas podem demandar estratégias complementares para promover troca e debate. O Plickers foi aplicado presencialmente, permitindo respostas em tempo real por meio de cartões codificados e leitura pela câmera do celular da monitora. A metodologia foi bem aceita e favoreceu participação imediata, além de possibilitar avaliação instantânea do desempenho da turma (Figura 1). O jogo intitulado "Quem quer ser um bioquímico?" foi criado no Microsoft Powerpoint, inspirado no formato do programa televisivo "Quem quer ser um milionário?". A dinâmica incorporou elementos gráficos e sonoros semelhantes ao jogo original, estimulando competitividade, interesse e colaboração. Em todas as turmas todos os presentes participaram (Figura 2). Os alunos demonstraram entusiasmo e engajamento, evidenciando o potencial motivador da gamificação. Após o jogo, observou-se maior procura por esclarecimentos e aprofundamento

teórico. CONCLUSÕES As metodologias digitais e gamificadas adotadas contribuíram para tornar o ensino de Bioquímica Clínica mais dinâmico, interativo e motivador. Houve alta adesão dos alunos, com destaque para as atividades presenciais, que promoveram maior engajamento e interação. A experiência reforça o papel da monitoria e da inovação pedagógica no fortalecimento do aprendizado ativo no ensino superior.