XXVII Encontro de Iniciação à Docência

Pró-reitoria de graduação – ENID – 2025

https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/enid/index

ARTIGO SUBMETIDO AO XXVII ENID - 2025 - UFPB

MONITORIA EM METODOLOGIA DO TRABALHO CIENTÍFICO PARA UMA EDUCAÇÃO INOVADORA

Luan Domingues da Silva
Cristina Wide Pissetti

Programa de monitoria de metodologia do trabalho científico
CCM - Centro de Ciências Médicas, Campus I - João Pessoa - PB

INTRODUÇÃO

A formação médica contemporânea tem sido desafiada a adaptações impostas pelo cenário sociotecnológico atual o qual se encontra tomado por pseudociência. Em decorrência da pandemia da COVID-19, a necessidade de isolamento social físico intensificou as interações remotas, as quais tornaram as *fake news* com projeções jamais vistas anteriormente, tanto é que, atualmente, a notícia falsa possui probabilidade 70% maior de ser compartilhada na internet, em comparação com uma notícia verdadeira (FERREIRA et al., 2022). Na área da saúde, isso é uma problemática com que o profissional de medicina precisa lidar em sua rotina diária, tanto desenvolvendo raciocínio crítico diante de informações tão bem elaboradas, quanto tornando a ciência mais acessível à população por meio da educação em saúde. Essas são habilidades contempladas na disciplina de metodologia do trabalho científico cujo planejamento didático prescinde de estratégias e planejamentos do processo ensino-aprendizagem compatíveis com a atual geração que vive em um contexto com disponibilidade tecnológica e estímulos jamais vistos antes. Um dos grandes desafios atuais é o choque geracional - não somente relativo ao tempo -, em que professores, estudantes e o sistema de ensino se encontram. Ainda é predominante o modelo de ensino pombalista do século XIX, majoritariamente executado por professores do século XX, imposto a estudantes do século XXI que, instantaneamente, têm acesso a quaisquer conhecimentos cuja "propriedade" antigamente era do professor. Isso subverte a base fundamentalista cujo método é pautado na memorização e repetição regidos por um professor autoritário e detentor do conhecimento, fonte do saber. Sob essa perspectiva, o projeto de monitoria intitulado "metodologia do trabalho científico para uma educação inovadora" objetivou durante sua vigência, integrar o estudante como protagonista do seu processo de aprendizagem por meio de metodologias ativas e inovadoras, condizentes com a realidade tecnológica atual.

METODOOGIA

Trata-se de um relato de experiência de natureza descritiva e qualitativa, elaborado a partir das atividades desempenhadas no âmbito da monitoria de metodologia do trabalho científico do curso de medicina da UFPB. As atividades foram desenvolvidas nos semestres letivos 2025.1 e 2025.2 para estudantes do segundo período do curso de medicina da UFPB cursando o módulo complementar obrigatório Metodologia do Trabalho Científico. Os objetivos gerais da monitoria foram: fomentar a pesquisa científica, estimular raciocínio científico crítico e desenvolver *soft skills*. As atividades de monitoria foram divididas, basicamente, em três eixos: um deles com predomínio de atividades mais técnicas e voltadas para o ensino tradicional, um baseado em metodologia ativa com uso de gamificação e outro com aprendizagem baseada em projeto.

As atividades de âmbito mais técnico foram, basicamente, a produção de questionários, material teórico, bem como criação de grupo removido em plataforma digital para tira-dúvidas. Quanto às aulas, não seguiram um padrão somente expositivo e unidirecional de conhecimento guiado pelo professor, mas sim guiado por pontos-chaves como guias para propiciar interações entre todos envolvidos (estudantes, professora e monitores), gerar discussões e, assim, construir o conhecimento de forma colaborativa e plural. Além disso, em relação a conteúdos mais técnicos ou relativos à manipulação de softwares ou aplicativos, algumas aulas foram preparadas e ministradas pelos monitores.

Em relação às atividades de gamificação, tiveram como propósito verificar a compreensão dos estudantes sobre a estruturação de projetos de pesquisa científica, desenhos de estudo e conceitos de bioestatística. A dinâmica foi aplicada e desenvolvida de forma participativa e colaborativa, estimulando o raciocínio crítico e a aplicação prática dos conteúdos. Os alunos da turma 2025.1 foram organizados em grupos e participaram de rodadas de perguntas com diferentes níveis de dificuldade, nas quais acumulavam ou perdiam pontos conforme o desempenho. Ao término da atividade, todos os participantes receberam pontuação pela participação, sendo atribuída pontuação extra ao grupo com melhor desempenho. Outro quiz gamificado abordados os mesmos temas foi aplicado individualmente, agora para a turma 2025.2, que realizaram individualmente por meio da plataforma Kahoot. O objetivo da atividade foi revisar conteúdos essenciais da disciplina de maneira interativa e engajante, promovendo aprendizado ativo, raciocínio rápido e tomada de decisão sob tempo limitado. A avaliação foi automatizada pela própria plataforma, atribuindo pontuação conforme o percentual de acertos: ≥70% (2,0 pontos); 50–69% (1,7 pontos); <50% (1,4 pontos). A atividade foi supervisionada pela equipe de monitoria e pela docente responsável, e os resultados individuais foram disponibilizados aos estudantes após a conclusão do quiz.

A atividade com aprendizagem por projeto consistiu na elaboração e apresentação de um *visual abstract* (resumo gráfico) por duplas de estudantes, a partir de artigos científicos de alto impacto na medicina previamente selecionados. O objetivo foi estimular a leitura crítica, a capacidade de síntese, a comunicação científica e o trabalho em equipe. Cada dupla produziu um *visual abstract* em formato digital e realizou uma apresentação oral de até cinco minutos. A avaliação, conduzida por monitores e docente, considerou igualmente a qualidade visual e científica do material e o desempenho na apresentação oral, com feedback individual. A proposta buscou desenvolver competências científicas e comunicacionais essenciais à formação médica.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados da monitoria evidenciaram o impacto positivo das metodologias ativas na aprendizagem dos estudantes, especialmente no desenvolvimento de habilidades científicas, comunicacionais e colaborativas. As atividades propostas permitiram observar diferentes níveis de engajamento e de protagonismo discente, refletindo o potencial formativo da monitoria como espaço de aprendizagem significativa. Além disso, propiciou ao monitor vivências próximas à docência com uma capacidade de compreensão mais ampla do processo de ensino-aprendizagem.

A metodologia mais tradicional, pautada em aulas expositivas, discussões e aplicação de questionários se mostrou muito eficaz para a transmissão e construção de conhecimentos volumosos os quais, apesar de sujeitos de críticas e reflexões, necessitam de um aporte teórico. Essa modalidade propicia uma sistematização cognitiva dos conteúdos, auxiliando na consolidação e revisão de conceitos fundamentais. Dessa forma, o método tradicional atuou como abordagem estruturante, reforçando os conceitos e preparando os estudantes para aplicarem esse conhecimento em atividades mais dinâmicas e reflexivas. Essa combinação de aula expositiva com abertura para discussões e questionários possibilitou equilibrar a instrução direta com o protagonismo discente, proporcionando um aprendizado ativo, integrado e contínuo. Portanto, essas modalidades tradicionais de ensino-aprendizagem potencializaram o aprendizado e a participação dos estudantes na construção do conhecimento. Inclusive, na revisão sistemática de Vallée et al (2020) que comparou métodos de ensino tradicionais com mistos, mostrou que nenhum método é universalmente melhor e que o tradicional pode funcionar como pilar inicial antes de agregar metodologias mais ativas.

As dinâmicas baseadas em gamificação foram qualitativamente superiores em relação a engajamento e motivação. Para além do conhecimento, a atividade permitiu um momento descontraído entre os grupos que competiram de forma saudável, propiciando o aprimoramento,

também, de habilidades como trabalho em grupo e comunicação não violenta. Essas atividades foram aplicadas, estrategicamente, em momentos pré-prova, quando os estudantes já estudaram os conteúdos amplificando, assim, o estímulo a uma revisão de forma leve e descontraída. Os achados práticos desta monitoria, aumento do engajamento e melhoria na autoavaliação, são compatíveis com revisões sistemáticas sobre gamificação em educação da saúde, que indicam efeitos positivos em motivação, uso do material e, em muitos estudos, em desempenho cognitivo (van Gaalen et al., 2021).

Já a metodologia em que se empregou a aprendizagem por projeto foi, sob a perspectiva dos monitores, o método mais eficaz, pois foram surpreendentes o engajamento e o desempenho dos estudantes nesta atividade. O planejamento desta atividade foi estrategicamente pensado para avaliar habilidades, cada vez mais importante aos profissionais da saúde, capacidade de leitura e interpretação de artigos científicos, de síntese e simplificação da linguagem e de transmissão do conhecimento. Nesta atividade, especificamente, a estruturação dos *visual abstracts* e as apresentações superaram as expectativas do monitor e da professora. Além disso, foi muito comum a demanda por *feedbacks* por parte dos estudantes com interesse de saber quais foram os pontos fortes e em quais pontos precisariam melhorar. Esses achados corroboram com a revisão sistemática conduzida por Zhang et al. (2025) a qual evidenciou que metodologias baseadas em projetos criativos favorecem a aprendizagem colaborativa, promovem uma aprendizagem mais profunda e significativa, contribuem para uma melhor retenção do conhecimento, estimulam a autogestão do aprendizado e auxiliam na modulação da carga cognitiva dos estudantes.

Portanto, os resultados apontam que a integração entre metodologias tradicionais e ativas potencializa significativamente o processo de ensino-aprendizagem. Enquanto o método tradicional cumpre um papel estruturante, oferecendo a base conceitual necessária para o desenvolvimento do raciocínio científico, as metodologias ativas, como a gamificação e a aprendizagem baseada em projetos, ampliam o campo de aplicação prática do conhecimento, estimulando a criatividade, o pensamento crítico e o protagonismo discente. Essa combinação se mostrou especialmente eficaz no contexto da disciplina de Metodologia do Trabalho Científico, ao equilibrar o rigor conceitual e a autonomia intelectual, favorecendo uma formação médica mais reflexiva, participativa e alinhada às demandas contemporâneas da prática profissional.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FERREIRA, G. M. A.; COUTINHO, A. S.; PINTO, J. C. S. *Os caminhos da ciência para enfrentar fake news sobre Covid-19.* **Saúde e Sociedade**, v. 31, n. 4, e210601, 2022. DOI: https://doi.org/10.1590/S0104-12902022210601pt.

VALLÉE, Alexandre; BLACHIER, Marc; CARLIER, Aurélie; FAYET, Gauthier; ZOLNHOW, Loïc; FARCY, Pierre; RANDAZZO, Vincent. *Blended learning compared to traditional learning in medical education: systematic review and meta-analysis.* **Journal of Medical Internet Research**, v. 22, n. 8, e16504, 2020. DOI: https://doi.org/10.2196/16504.

VAN GAALEN, A. E. J.; BRIENEN, H. G. M.; DRIESSEN, E. W.; KEMPENAAR, L. E.; SCHWARTE, L. A.; SCHOONHOVEN, L. *Gamification of health professions education: a systematic review.* **Advances in Health Sciences Education**, v. 26, p. 683–711, 2021. DOI: https://doi.org/10.1007/s10459-020-10000-3.

ZHANG, X.; LIU, Y.; CHEN, L.; WANG, J.; HUANG, H. *Learning by making – student-made models and creative projects for medical education: systematic review with qualitative synthesis.* **BMC Medical Education**, v. 25, n. 1, p. 1-17, 2025. DOI: https://doi.org/10.1186/s12909-025-06716-8