

AVALIAÇÃO DO USO DE PLATAFORMA DIGITAL DE ENSINO BASEADO EM JOGOS COMO RECURSO DIDÁTICO EM MONITORIAS DE FISIOLOGIA HUMANA PARA CURSOS DA ÁREA DA SAÚDE

XXVIII Encontro de Iniciação à Docência

Jose Levi Tavares Cavalcante, Camila Ferreira Roncari, Richard Boarato David

INTRODUÇÃO: A grande prevalência de tecnologias da informação, em especial a internet, na rotina dos jovens gera neles uma necessidade crescente por atividades mais dinâmicas e interativas. Dessa forma, aulas ministradas da forma convencional, as quais não abrem muitas oportunidades para a participação do aluno, se tornam cada vez menos interessantes e, por conseguinte, menos eficientes em cumprir seu papel educacional. Diante disso, espera-se que o uso de uma plataforma digital de ensino baseada em jogos como recurso didático em atividades de monitoria seja capaz de estimular a atenção dos alunos durante as aulas e, conseqüentemente, aumentar o seu aprendizado. **METODOLOGIA:** No semestre letivo 2019.2, foram realizadas duas atividades de monitoria com o tema “Fisiologia da Contração do Músculo Esquelético”, uma para o curso de enfermagem (SG0367) e outra para o de medicina (SF0690), utilizando a plataforma digital “Kahoot!” como auxiliador do ensino durante a aula. Em seguida, solicitou-se que os alunos respondessem a um questionário com perguntas de múltipla escolha acerca de sua autopercepção dos níveis de atenção e aprendizado nessas monitorias comparando-os aos de uma aula com metodologia tradicional. **RESULTADOS:** Participaram da pesquisa, voluntariamente, respondendo ao questionário, 38 alunos, sendo 20 do curso de enfermagem (52,6%) e 18 do curso de medicina (47,4%). Desses voluntários, todos consideraram o uso do “Kahoot!” como um método dinâmico e interativo de ensino, dos quais 89,5% (34 alunos) consideraram que o grau de atenção durante a aula usando essa metodologia foi maior do que em uma aula convencional. Além disso, 78,9% dos voluntários (30 alunos) afirmaram que aprenderam mais com o uso dessa plataforma de ensino, se comparado ao de aulas teóricas com métodos tradicionais. **CONCLUSÃO:** O uso de metodologia dinâmica e interativa durante atividade de monitoria teve um bom impacto na autopercepção dos níveis de atenção e aprendizado dos alunos voluntários.

Palavras-chave: ENSINO. FISIOLOGIA. JOGO. DIDÁTICA.