

AVALIAÇÃO DA UTILIZAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO EM AMBIENTES VIRTUAIS COMO FERRAMENTA DE ENSINO-APRENDIZAGEM NA DISCIPLINA DE PRÓTESE PARCIAL REMOVÍVEL.

Ana Alicia Sales Ricardo, Vanessa Almeida Oliveira, Maisa Queiroz Monteiro da Silva, Ana Cristina de Mello Fiallos

A disciplina de Prótese Parcial Removível (PPR) do curso de Odontologia tem como abordagem as técnicas e o manejo clínico para confecções de próteses removíveis em reabilitações orais. Assim, o principal objetivo do monitor é facilitar o aprendizado, através de metodologias ativas de que auxiliem na transmissão de conhecimento de forma horizontal. Dentre as atividades empregadas, podemos citar a utilização da gamificação, que compreende a aplicação de jogos em tarefas educacionais, como ferramenta para potencializar o processo de ensino-aprendizagem dentro do ensino à distância. O objetivo foi avaliar a percepção dos alunos quanto à efetividade dos “games” em ambientes virtuais na aprendizagem teórico-práticas em PPR. Para isso, foi aplicado um questionário online, com perguntas objetivas, para os alunos cursando a disciplina no período de 2020.2, versando sobre a eficácia da gamificação na fixação do conteúdo teórico. O questionário foi respondido por um total de 28 alunos. Todos os alunos concordaram que a ferramenta “games” abordou o conteúdo de forma efetiva, organizada e bem planejada. Foi unânime a concordância de que a metodologia aplicada contribuiu para a fixação do conteúdo e que foi uma ferramenta útil para os estudos. A maioria dos alunos (92,9%) informou que a gamificação na abordagem de outros conteúdos de PPR pode contribuir para o aprendizado. Todos os alunos informaram que a monitoria foi importante no desenvolvimento teórico-prático na disciplina. Os alunos da disciplina perceberam a metodologia aplicada como facilitadora do conhecimento no processo ensino-aprendizagem. No entanto, ainda há algumas limitações nessa atividade de monitoria, como a necessidade de acesso à internet e a um dispositivo eletrônico para sua realização. Essa limitação deve ser considerada e avaliada, a fim de tornar o programa de iniciação à docência mais satisfatório e o rendimento teórico mais eficaz.

Palavras-chave: MONITORIA. QUESTIONÁRIOS. GAMIFICAÇÃO.