

GAMIFICAÇÃO: O IMPACTO DESSA METODOLOGIA ATIVA NO ENSINO À DISTÂNCIA PARA ACADÊMICOS DA MEDICINA NA MONITORIA DE FARMACOLOGIA BÁSICA.

XXIX Encontro de Iniciação à Docência

Vittória Dorys Martins Moreira, Patrícia Bezerra Gomes

Introdução: O aprimoramento de tecnologias digitais favorece mudanças no processo de aprendizagem através das práticas pedagógicas alternativas de modo a utilizar não somente as metodologias ativas clássicas (escrita e oratória), mas também métodos virtuais, como a gamificação que usa elementos de jogos, a fim de motivar o estudante a aprender o conteúdo abordado (BACICH; MORAN, 2017). **Objetivo:** Avaliar a gamificação como estratégia de aprendizagem metodológica motivacional no ensino à distância(EaD). **Metodologia:** Estudo seccional realizado com auxílio de um questionário baseado na Instructional Materials Motivation Scale, no modelo motivacional de Keller(ARCS) e na Taxonomia de Bloom, elaborado pelo monitor, através do Google forms, e aplicado nos encontros virtuais da monitoria de Farmacologia Básica, para os acadêmicos (1º e 2º semestres) de Medicina da Universidade Federal do Ceará, campus Sobral, abordando as categorias: relevância, satisfação e conhecimento, contendo 6 questões objetivas, na qual os alunos poderiam responder: discordo completamente; discordo; não concordo nem discordo; concordo e concordo completamente (escala de Likert). Durante a gamificação utilizou-se o quiz com pontuação e ranking de líderes (Plataforma Kahoot). Participaram da pesquisa 74 alunos. **Resultados:** 45,9% dos alunos concordaram completamente, 50% concordaram e 4,1% discordaram. **Discussão:** Os achados mostraram que 95,9% dos alunos consultados concordaram que o uso da gamificação como metodologia ativa no EaD foi relevante para a fixação do conteúdo estudado nas monitorias de Farmacologia Básica. **Conclusão:** A gamificação apresentou relevante impacto motivacional para auxiliar no processo de consolidação do aprendizado dos conteúdos abordados na monitoria de Farmacologia aos estudantes de Medicina. Desta forma, é de suma importância que essas novas metodologias sejam mais estimuladas e usadas como métodos de complementação de ensino.

Palavras-chave: Gamificação. Monitoria. Farmacologia Básica.