

AVALIAÇÃO DA METODOLOGIA DE GAMEFICAÇÃO APLICADA ÀS MONITORIAS DO MÓDULO DE PRINCÍPIOS DE FARMACOLOGIA

XXXI Encontro de Iniciação à Docência

Jose Mateus Rocha Marques, Davi Teixeira de Macêdo, Roberta Gonçalves Barroso
Teixeira, Roberto Cesar Pereira Lima Junior

Introdução: Os jogos sempre fizeram parte do cotidiano das populações, sendo atividades que estimulam o desenvolvimento cognitivo, sobretudo quando aplicados à educação. Nesse sentido, a gameficação na educação diz respeito a estratégia pedagógica que visa a beneficiar a aprendizagem por meio da realização de atividades lúdicas, como quizzes virtuais (Fardo, 2013). **Objetivo:** Avaliar a percepção de estudantes de Medicina e Fisioterapia dos períodos de 2022.1 e 2022.2 acerca do uso da gameficação durante as monitorias do módulo de Princípios de Farmacologia. **Metodologia:** Foi elaborado e aplicado ao público alvo (152 alunos de Medicina e 39 alunos de Fisioterapia) um questionário virtual baseado na escala de Likert sobre a percepção individual da gameficação e das atividades desenvolvidas durante as monitorias. **Resultados:** No total, 40 alunos responderam ao formulário. Destes, 39 (97,5%) avaliaram que o conjunto das metodologias de ensino utilizadas nas monitorias (grupos de discussão e aplicação de quizzes) foram positivas para o seu processo de aprendizagem, enquanto apenas 1 (2,5%) estudante avaliou que as metodologias empregadas foram indiferentes para o seu aprendizado. Além disso, 38 (95%) estudantes avaliaram o uso da gameficação como positivo para o incremento e fixação dos conteúdos abordados, enquanto 2 (5%) alunos avaliaram essa metodologia como indiferente para fixação dos conteúdos ministrados. Além disso, quando questionados sobre conhecerem o conceito da gameficação aplicada à educação, apenas 8 (20%) alunos afirmaram que desconheciam essa alternativa pedagógica. Por fim, todos os 40 (100%) alunos que responderam ao formulário afirmaram que gostariam que a gameficação fosse mais explorada na graduação. **Conclusão:** A partir da análise dos resultados obtidos, conclui-se que a maioria dos estudantes vê a gameficação como uma estratégia adequada e aprazível ao incremento do aprendizado, revelando paradigmas pedagógicos que podem ser cada vez mais adotados.

Palavras-chave: Gameficação. Metodologias de ensino. Alternativas pedagógicas.