

## Trabalho apresentado no 24º CBCENF

**Título:** AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM POR GAMIFICAÇÃO NO ENSINO TUTORIAL: RELATO DE EXPERIÊNCIA

**Relatoria:** JOAQUIM GUERRA DE OLIVEIRA NETO  
RAYLANE DA SILVA MACHADO

**Autores:** Inara Viviane de Oliveira Sena  
Államy Danilo Moura e Silva

**Modalidade:** Comunicação coordenada

**Área:** Tecnologias e comunicação na formação de enfermagem

**Tipo:** Relato de experiência

**Resumo:**

**INTRODUÇÃO:** A sociedade se apresenta cada vez mais dinâmica e complexa logo, faz-se necessários uma metodologia de ensino e avaliação baseada em problemas para que os estudantes sejam mais versáteis na atuação profissional. A avaliação da aprendizagem utilizando gamificação, nos últimos anos, é um dos tipos de metodologias ativas que ganha espaço gradativo nos cursos da área da saúde. **OBJETIVO:** Descrever a experiência docente durante avaliação de aprendizagem utilizando gamificação no curso de medicina de instituição federal de ensino superior. **MÉTODOS:** Trata-se de relato de experiência vivenciado por discentes do segundo período do curso de medicina em universidade pública do norte do Tocantins, no mês de março e junho de 2022, na disciplina de “Tutorial” para a avaliação do aprendizado sobre sistemas endócrino, reprodutor, tegumentar e urinário utilizando a plataforma Quizizz®. Os temas foram previamente estudados por todos os alunos, foi elaborado questões sobre os assuntos e durante dois encontros presenciais distintos a turma foi dividida em grupos de até quatro alunos. Cada questão continha um cronômetro regressivo que variou entre 30 e 180 segundos e cada grupo deveria responder a alternativa correta em menor tempo. Ganhava mais pontos o grupo que acertava o maior número de questões em menos tempo. **RESULTADOS:** A utilização de gamificação no processo de avaliação de aprendizagem do acadêmico mostrou-se como ferramenta complementar ao ensino por metodologia ativa, bem como estimulou o estudo de temas considerados de baixa adesão pelo seu conteúdo mais teórico. Proporcionou protagonismo e engajamento dos acadêmicos nos estudos sobre fisiologia humana, aprimorou o senso de trabalho em equipe, debates, argumentação e competição para avaliação do aprendizado. Além disso, gerou interação entre grupos, estimulou o aprendizado por pares, reafirmou a importância do professor como mediador do aprendizado e sugeriu melhor desempenho na avaliação do aprendizado quando comparado ao modelo tradicional da avaliação de aprendizagem. **CONCLUSÕES:** A avaliação da aprendizagem utilizando gamificação proporcionou experiência positiva na agregação de conhecimentos dos discente para aqueles temas considerados teóricos e com relativa dificuldade de aprendizado, favoreceu a testagem da fixação do conteúdo de maneira lúdica, proporcionou motivação e análise crítica do assunto, a qual poderá perdurar durante a formação acadêmica e prática.