

Trabalho apresentado no 24º CBCENF

Título: UTILIZAÇÃO DE METODOLOGIA GAMIFICADA NA PRÁTICA DE MONITORIA DURANTE O ENSINO REMOTO: RELATO DE EXPERIÊNCIA

Relatoria: Murilo Elder Ferreira Costa
Adrienne de Cassia Monteiro da Rocha
Denise de Fátima Ferreira Cardoso

Autores: Nicole de Oliveira Araujo
Luana Cavalcante Cardoso Caetano
Alzinei Simor

Modalidade: Pôster

Área: Tecnologias e comunicação na formação de enfermagem

Tipo: Relato de experiência

Resumo:

Introdução: A pandemia de COVID-19 foi responsável por ocasionar uma série de mudanças e readequações nos diversos setores da sociedade, dentre eles, o setor educação. Adaptações foram realizadas desde o ensino básico ao superior, e trazendo à tona um novo grande desafio, o ensino remoto. No contexto do ensino superior, destacam-se a atuação dos professores e seus monitores, focados em oferecer um ensino adequado e manter a qualidade da formação mesmo diante das novas formas de ensino. Nesse sentido, ressalta-se a utilização de metodologias gamificadas durante o ensino remoto, bem como seu potencial para contribuir com um contexto educacional de forma a cativar a atenção dos alunos, estimular o trabalho em equipe e fomentar o estudo individual e a resolução de problemas. **Objetivos:** Descrever a experiência no ensino remoto como monitor do componente curricular Histologia Humana do curso de graduação em enfermagem em decorrência da pandemia da COVID-19. **Metodologia:** Trata-se de um estudo descritivo do tipo relato de experiência. Ocorreu durante as aulas de histologia humana do curso de Enfermagem de uma universidade pública em Belém do Pará, através da ferramenta Google Meets® e da plataforma Kahoot®. A utilização da gamificação consistia em trabalhar ciclos de revisões dos conteúdos ministrados pelo professor anteriormente, ou seja, antes de iniciar um nova temática, era realizado uma revisão sucinta por meio da plataforma Kahoot®, a qual permitia através da competição, que os discentes pudessem relembrar os assuntos já vistos para responderem às perguntas objetivas de múltipla escolha, tendo como primeiros colocados, aqueles que respondiam corretamente em menor tempo. **Resultados:** Ao realizar uma avaliação formativa ao fim do semestre, foi ressaltado que os ciclos de revisões contribuíram para um bom desempenho nas provas individuais, bem como, para estimular o estudo individual frequente, além de tornar a aula mais dinâmica e atrativa, uma vez que permitia maior proximidade entre os alunos, professor e monitor. Outrossim, foi possível potencializar habilidades pedagógicas, pois a prática da monitoria contribui ativamente para desenvolver no monitor as aptidões necessárias à carreira docente. **Conclusão:** Dado o exposto, pode-se inferir que a utilização de metodologias gamificadas impactam de forma positiva o processo de aprendizagem dos alunos, ao passo que potencializam a motivação e o engajamento destes no contexto do ensino remoto.