

USO DA GAMIFICAÇÃO COMO ALIADA NO ENSINO-APRENDIZAGEM DURANTE MONITORIA DA DISCIPLINA DE HISTOLOGIA E EMBRIOLOGIA

Data de aceite: 02/10/2023

Catarina Barbosa Braga

Christus Faculdade do Piauí – CHRISFAPI
Piripiri – Piauí
ORCID: 0000-0003-4063-6030

Maria Gabriela Oliveira Almeida

Christus Faculdade do Piauí – CHRISFAPI
Piripiri – Piauí
ORCID: 0000-0003-0651-3125

Flávia Samara Freitas de Andrade

Christus Faculdade do Piauí – CHRISFAPI
Piripiri – Piauí

Anne Karolinne Melo de Andrade Gomes

Christus Faculdade do Piauí – CHRISFAPI
Piripiri – Piauí
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6664-5977>

Ruth Silva de Mesquita

Christus Faculdade do Piauí – CHRISFAPI
Piripiri – Piauí
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7507-9417>

Mauro Gustavo de Amaral

Christus Faculdade do Piauí – CHRISFAPI
Piripiri – Piauí
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9551-4025>

Almiro Mendes da Costa Neto

Christus Faculdade do Piauí – CHRISFAPI
Piripiri – Piauí

RESUMO: O uso da gamificação começa a ganhar visibilidade dentro das instituições de ensino superior ao que foi possível observar por meio da monitoria realizada na disciplina de Histologia e Embriologia ofertada pela Christus Faculdade do Piauí (CHRISFAPI). A monitoria é uma atividade supervisionada pelo professor da disciplina e surge com o intuito de melhorar o processo de ensino-aprendizagem de ambas as partes do corpo acadêmico discente, aluno e monitor, por intermédio de práticas pedagógicas aliadas a metodologias ativas. Foram utilizados recursos como PowerPoint e Word para a elaboração da estratégias didáticas, tais como caça-palavras e quiz. Com isso foi possível observar que elementos presentes nos jogos tornam o processo de ensino-aprendizagem mais interativo, motivador e prazeroso, aumentando assim o interesse do aluno e seu desempenho acadêmico.

PALAVRAS-CHAVE: Gamificação; Monitoria; Ensino-Aprendizagem.

USE OF GAMIFICATION AS ALLIED IN TEACHING-LEARNING DURING MONITORING OF HISTOLOGY AND EMBRYOLOGY SUBJECT

ABSTRACT: The use of gamification is beginning to gain visibility within higher education institutions, which was possible to observe through the monitoring carried out in the discipline of Histology and Embryology offered by Christus Faculdade do Piauí (CHRISFAPI). Monitoring is an activity supervised by the professor of the subject and it arises with the aim of improving the teaching-learning process of both parts of the academic student body, student and monitor, through pedagogical practices combined with active methodologies. Resources such as PowerPoint and Word were used for the elaboration of didactic strategies, such as word searches and quiz. With this, it was possible to observe that elements present in the games make the teaching-learning process more interactive, motivating and pleasurable, thus increasing the student's interest and academic performance.

KEYWORDS: Gamification; Monitoring; Teaching learning.

INTRODUÇÃO

A disciplina de Histologia e Embriologia Humana nos cursos da área de saúde, especificamente no Bacharelado em Enfermagem, proporciona uma melhor compreensão da constituição do organismo humano em nível teórico e microscópico. O que favorece aos discentes conhecerem todas as etapas do processo de formação celular e embrionária, além de compreender o funcionamento dos órgãos e tecidos. Viabilizando assim, o conhecimento das deficiências e anormalidades relacionadas a este organismo .

A monitoria é uma atividade que deve ser desenvolvida em parceria entre o estudante monitor, o professor-orientador e os discentes, ou seja, o programa de monitoria deve estar diretamente relacionado com a metodologia do professor, além de que a presença do monitor na disciplina enriquece o processo de ensino- aprendizagem dos alunos e o desenvolvimento acadêmico do mesmo (Assis, 2006).

Atualmente, observa-se uma mudança relacionada a metodologia dos professores que passam a atuar como facilitadores e mediadores entre o aluno e o conhecimento, estimulando-os no desenvolvimento cognitivo, reflexivo e crítico. O termo "metodologias ativas" tem se tornado cada vez mais popular e utilizado com mais frequência entre os professores (Cavadas et al. 2017).

As metodologias ativas constituem uma estratégia de ensino-aprendizagem baseada na problematização com o objetivo de alcançar e motivar o discente, o qual diante de um problema, analisa, reflete e decide sobre determinada situação, apresentando envolvimento ativo no seu processo de formação, tornando assim o processo de ensino mais integrativo (Araujo, 2015).

Uma das metodologias ativas bastante utilizada é a da gameificação. De acordo com Sá, Teixeira e Fernandes (2007), a utilização dos jogos como aliado no ensino-aprendizagem possibilita aos estudantes momentos divertidos e interativos facilitando

assim a fixação dos conteúdos. Nesse sentido, Alves (2005) ressalta que os jogos educacionais estimulam o aprimoramento das funções cognitivas como a criatividade, atenção e memória, possibilitando assim a efetivação da aprendizagem.

O uso de jogos cognitivos no processo de ensino é altamente relevante, todavia, além de variados, eles devem proporcionar a inter-relação entre os conceitos e a diversão, e envolver aspectos como a percepção, raciocínio, memória (Ramos e Rocha, 2016; Santos e Pereira, 2020). Os jogos também possuem papel importante na educação inclusiva, sendo assim uma ferramenta efetiva na construção e elaboração do saber (Santos et al., 2019).

A utilização dessas metodologias juntamente com a monitoria favoreceu todos os envolvidos no processo; tanto os discentes, que puderam desfrutar da descomplicação e da potencialização do aprendizado, quanto o aluno-monitor cuja experiência contribuiu para qualificação de sua formação e ao docente representou a capacidade de fragmentar suas atividades. Portanto, o auxílio nas atividades teórico-práticas tornou o aprendizado mais dinâmico e eficaz.

Sendo assim, o presente artigo tem como objetivo descrever, através de um relato de experiência, as atividades de gameificação realizadas durante a monitoria exercida na disciplina de Histologia e Embriologia para os alunos do II bloco de Enfermagem da Christus Faculdade do Piauí (CHRISFAPI), o que contribuiu significativamente para que a disciplina se tornasse mais prática e dinâmica.

METODOLOGIA

O artigo refere-se a um estudo descritivo, expondo relatos de experiências vivenciados por intermédio do programa de monitoria voluntária realizada na disciplina de Histologia e Embriologia ofertados pela CHRISFAPI, na qual foram realizadas atividades com metodologias ativas juntamente com a professora responsável pela disciplina.

Durante o auxílio nas aulas teórico-práticas foram utilizados métodos como: quiz, caça-palavras, palavras cruzadas, esses jogos eram criados através de plataformas digitais da Microsoft como word e powerpoint, e eram elaboradas de acordo com os conteúdos ministrados em aula. Estas atividades eram realizadas semanalmente, ao final de cada aula, como uma forma de feedback na qual era possível avaliar o desempenho dos alunos e perceber se o conteúdo ministrado foi efetivamente compreendido. Caso contrário, auxiliava o docente e os monitores na criação de outras metodologias.

O momento direcionado à aplicação desses jogos sempre favoreceram um engajamento da turma, como também momentos de descontração e muitos aprendizados, além de garantir uma educação inclusiva, onde todos os discentes eram incentivados a participar e adquirir assim novos conhecimentos, como também relembrar o conteúdo ministrados em aulas anteriores.

Para a construção do presente artigo foi realizado um levantamento bibliográfico,

com base em artigos científicos e trabalhos publicados em livros e revistas, juntamente com os relatos vivenciados pelos monitores da disciplina que incrementaram a discussão acerca da utilização de metodologias ativas como aliadas no processo de ensino-aprendizagem dos conteúdos ministrados.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Por meio da monitoria realizada, foi possível observar a maneira como os jogos que seriam utilizados em sala de aula eram confeccionados e como eram aplicados aos alunos. A turma observada foi o segundo bloco do curso superior de Enfermagem da faculdade Christus Faculdade do Piauí (CHRISFAPI), com a disciplina de Histologia e Embriologia.

Ao fim de cada conteúdo, os alunos respondiam caça-palavras sobre o determinado assunto, como forma de avaliar o que foi entendido em sala de aula para que assim o docente e os alunos saibam onde está a maior dificuldade de aprendizagem (Imagem 1.0), possibilitando ao docente perceber se a aula havia sido ministrada de forma objetiva, se os alunos obtiveram total conhecimento, averiguando os alunos que estavam com mais dificuldades e os assuntos que mereceriam mais atenção; desta forma o aluno expõe suas dúvidas de forma clara e o docente viabiliza novas formas de efetivar o ensino-aprendizagem desse conteúdo.



Imagem 1.0 e 1.1 – Aplicação de caça-palavras

Fonte: Autoria própria (2022)

No final das unidades era aplicado uma revisão em forma de quiz, onde todos os assuntos abordados na unidade eram expostos em forma de questões com alternativas de multipla escolha.

A sala era dividida em duas equipes, onde um integrante de cada equipe respondia uma questão por vez, para tornar o ambiente ainda mais leve foi feito uma torta na cara, instigando ao aluno responder de forma correta. Assim era incentivado que o aluno estudasse os assuntos abordados e o docente assim avaliava como estava a aprendizagem individual de cada aluno sobre o determinado assunto.



Imagem 2.0 e 2.1 – Aplicação do Quiz

Fonte: Autoria própria (2022)

O uso de jogos apresenta diversas vantagens para a aprendizagem como a resolução de problemas, a tomar decisões, a participação ativa de alunos que geralmente apresentam dificuldade no ensino, o trabalho em equipe, além de estimular a criatividade. Porém, deve-se considerar suas desvantagens, como o mal uso dos jogos, fazendo com que os alunos apenas joguem, sem ter um conhecimento do porquê jogá-lo e o tempo que será gasto, podendo atrapalhar outras atividades em sala de aula (Grando, 2000).

É possível observar que as vantagens observadas por Grando são de grande importância para a vida acadêmica e possivelmente social do aluno, já as desvantagens podem ser facilmente contornadas por meio de pesquisas, análises e pela organização que deve ser feita pelo docente responsável pela disciplina, com a finalidade de ser utilizado o melhor estilo de jogo para a matéria e os alunos em questão (Baumgatel, 2016).

Outra medida que deve ser tomada pelo docente a partir da decisão de utilizar jogos para a aprendizagem de seus alunos, é modificar a postura autoritária que é bastante observada em sala de aula, para que os alunos estejam dispostos a participar dos jogos de maneira leve e sem o sentimento de obrigação, para que assim seja evidenciado ao aluno que aprender de forma dinâmica é uma maneira mais fácil e que por mais que a matéria tenha suas dificuldades, é possível aprendê-la, tirando assim o pensamento que é impossível fixar tal assunto, pensamento esse que conseqüentemente acaba dificultando a aprendizagem da disciplina (Baumgatel, 2016).

Ao fim de cada unidade, por meio das notas das provas avaliativas, foi possível observar o impacto do método no ensino dos discentes. Foi visto que na categoria teórica da matéria de Histologia e Embriologia houve um aumento de notas acima da média, daqueles alunos que participavam indispensavelmente das atividades, mostrando que se a

atividade for feita por um profissional capacitado onde seu principal objetivo é o ensino de qualidade, é possível haver resultados satisfatórios.

Alunos da Universidade Federal da Paraíba (UFPB), realizaram estudo sobre o impacto da utilização de jogos no estudo da histologia no curso de medicina, usando ferramentas como o *Kahoot*, *Caça ao Microscópio* e *Quebra-cabeça Histológico*. Foi observado que por meio da implantação desses jogos, houve uma maior interação entre os alunos, o professor e os monitores, visto que ao decorrer do momento que a competitividade aflorava, por meio dos rankings dos jogos, havia um maior interesse dos alunos em estudar sobre determinado assunto para que ficassem em melhor colocação (Brandão, et al, 2020).

Tal fato também foi observado na monitoria feita no curso superior de Enfermagem da CHRISFAPI, onde o desejo de ficar em melhores posições no pódio ou a arrecadação de mais pontos, instigava o aluno a estudar, e conseqüentemente, resultava em uma melhor aprendizagem por parte destes.

CONCLUSÃO

Conclui-se que apesar do uso de jogos apresentar possíveis desvantagens, se realizada por um profissional capacitado, prevalecerá as vantagens, além de criar um ambiente leve e interativo. Essa metodologia é uma forma de estimular alunos a estudarem e se aprofundarem um pouco mais no conteúdo e de mostrar que estudar também pode ser algo prazeroso.

Tal mecanismo é bastante elogiado pelos alunos que participam. Foi possível observar a empolgação dos mesmos perante as atividades que foram realizadas, atividades estas que poderiam ser utilizá-las em outras disciplinas como método de revisão e de estímulo ao estudo, havendo assim um resultado ainda mais vantajoso.

REFERÊNCIAS

ASSIS, F.D., et al. Programa de Monitoria Acadêmica: percepções de monitores e orientadores, Rio de Janeiro. **Revista de Enfermagem da UERJ**, v. 14 p. 391-397, 2016.

ARAUJO, J. C. S. Fundamentos da metodologia de ensino ativa (1890-1931). **37ª Reunião Nacional da ANPEd** – 04 a 08 de outubro de 2015, UFSC – Florianópolis.

BAUMGARTEL, P. O uso de jogos como metodologia de ensino da Matemática. In: Encontro Brasileiro de Estudantes de Pós-Graduação em Educação Matemática, 2016, Curitiba. **Anais [...]**. Curitiba, 2016.

BRANDÃO, W.F.M, et al. Gamificação no Ensino da Histologia Humana. In: CONGRESSO SOBRE TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO (CTRL+E), 5. , 2020, Evento Online. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2020 . p. 445-452. DOI: <https://doi.org/10.5753/ctrl.2020.11422>.

CAVADAS, C. et al. Quizzes as an active learning strategy: a study with students of pharmaceutical sciences. In: Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI), 12. , 2017. **Anais** [...]. Lisboa: IEE, 2017. p. 1-6.

RAMOS, D.K., & Rocha, N.L. Avaliação do uso de jogos eletrônicos para o aprimoramento das funções executivas no contexto escolar. **Revista Psicopedagogia**, v. 33 no. 101, p. 133-143, 2016.

SÁ, E.J.V.; Teixeira, J.S.F; Fernandes, C.T. Design de atividades de aprendizagem que usam Jogos como princípio para Cooperação. In: Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE), 18. 2007. **Anais** [...]. São Paulo, 2007. p. 539-549.

SANTOS, A.A., & Pereira, O.J.. A importância dos jogos e brincadeiras lúdicas na Educação Infantil. **Revista Eletrônica PESQUISEDUCA**, v. 11, no. 25, p. 480-493, 2020.

SANTOS, J.R. et al. Jogo como ferramenta pedagógica no processo de aprendizagem de jovens e adultos com dificuldades. **Caderno PAIC - Programa de Apoio à Iniciação Científica**, v. 20, no. 1, p. 461-476, 2019.

WEINMANN, H. Importância do estudo da histologia. Orientação moderna no ensino desta ciência. In: Faculdade de Medicina de Porto Alegre, 3. , 1942. **Anais** [...]. Porto Alegre, 2017. p. 104-108.