

PROGRAMA DE MONITORIA NO CURSO DE MEDICINA: PERCEPÇÃO DOS MONITORES EM SUA ATUAÇÃO E NA APLICAÇÃO DE JOGOS EDUCACIONAIS

Bianca Miato de Brito¹; Laura Dalalio²; Mariana Dechen Sanches³ ; Egly Priscila de Almeida Batafava (Msc.)

¹ Universidade Anhembí Morumbi - 12523178544@ulife.com.br

² Universidade Anhembí Morumbi - 12523180013@ulife.com.br

³ Universidade Anhembí Morumbi - 12523178543@ulife.com.br

RESUMO

Introdução: O fenômeno da globalização transformou as estratégias de aprendizagem. O aprendizado ativo é eficaz, sendo o jogo educacional uma opção de ferramenta e a transmissão de conhecimento uma boa experiência de ensino aprendizagem.

Objetivos: avaliar a percepção do estudante monitor em relação à utilidade dos jogos educacionais e da monitoria para o aprendizado e analisar a perpetuação do saber do estudante monitor na aplicação dos jogos educacionais. **Método:** estudo observacional, analítico e transversal, do tipo quantitativo. **Resultados:** Participaram 37 monitores entre o segundo semestre e internato, na maioria do sexo feminino, que se prepararam através de fontes literárias, sendo a maioria com experiência prévia na monitoria e também apresentaram as dificuldades e desafios.

Conclusão: A experiência da monitoria e aplicação de jogos educacionais geram impactos positivos na formação e aprendizado ao estudante de medicina. Portanto, é essencial estudar novas ferramentas pedagógicas e estimular os estudantes na prática da monitoria.

PALAVRAS-CHAVE: Aprendizagem, ensino, estudantes de Medicina

INTRODUÇÃO

A globalização é um fenômeno que envolve uma integração econômica, social e cultural no mundo e pode ser caracterizada pelo aumento do fluxo de informações e desenvolvimento das comunicações. Em razão disso, transformou-se o modo de pensar das pessoas, impactando nas maneiras de educar e, por conseguinte, exigindo uma nova estratégia de aprendizagem, já que no formato mais passivo e observador, onde o estudante assiste aulas expositivas, mostrou-se não ser mais completamente funcional.

O aprendizado ativo, em relação às aulas expositivas, é mais eficaz por aumentar a compreensão dos alunos sobre conceitos difíceis de serem apreendidos, principalmente quanto às abordagens didáticas caracterizadas pela memorização.

Neste âmbito, o jogo educacional é uma das ferramentas que permitem a aprendizagem e compreensão de novos conceitos, além de reforçar conhecimentos previamente estudados de forma colaborativa e lúdica em diferentes áreas do conhecimento básico da saúde, que envolvem a compreensão e integração de conceitos e foram considerados úteis para o aprendizado por graduandos dos cursos da área da saúde.

No processo ensino-aprendizagem entre estudantes deve-se valorizar o contexto dos estudantes, suas vivências e conhecimentos prévios, a organização de um ambiente confortável para errar e aprender com os colegas. Neste contexto, transmitir o conhecimento é benéfico, onde trocar experiências desenvolve autonomia e autoconfiança, tornando a aprendizagem autêntica e significativa.

Portanto, os objetivos da pesquisa são avaliar a percepção do estudante monitor em relação à utilidade dos jogos educacionais e da monitoria para o aprendizado e analisar a perpetuação do saber do estudante monitor na aplicação dos jogos educacionais.

MÉTODO

A pesquisa seguiu as recomendações da Resolução nº 196/96, do Conselho Nacional de Saúde. Após a concordância, todos os participantes assinaram o TCLE. Trata-se de um estudo observacional, analítico e transversal, do tipo quantitativo.

Ao total, participaram 37 monitores do curso de Medicina da Universidade Anhembí Morumbi – Campus Piracicaba de um total de 61 monitores. Os monitores explicaram a dinâmica aos alunos, auxiliaram com a atividade e preencheram um instrumento de coleta em formato de questionário contendo 11 perguntas de percepção discente, que aborda a experiência de perpetuação do saber e a relevância de sua atuação como monitor na sua formação.

Os dados obtidos foram avaliados calculando as frequências absolutas e relativas e apresentados em tabelas.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Participaram do estudo 37 monitores do segundo período ao internato e destes, 10 aplicaram jogos educacionais para estudantes do 1º e 2º período do curso de medicina. O perfil dos estudantes é, em sua maioria, feminina (72,9%) e pertencem

à faixa etária de 21 a 23 anos (51,3%), seguido de 24 a 26 anos (24,3%) , 18 a 20 anos (13,5%) e 27 ou mais (10,8%). A maior parcela dos monitores estão cursando o 4º semestre (45,9%), seguido dos alunos do 6º semestre (24,3%), 8º semestre (21,6%), Internato (5,4%) e 2º semestre (2,7%). Entre todos os monitores, apenas um havia concluído um curso de nível superior previamente. Em relação à prática da atividade de monitoria, os alunos que apresentavam experiências anteriores como monitores formaram o maior grupo (59,4%), apenas com jogos educacionais (21,6%) e em ambos (18,9%).

A atividade de monitoria fomenta nos monitores o compromisso com o estudo contínuo, sendo este exigido tanto pelo docente responsável, cuja função é incentivar a realização de leituras que promovam o aprofundamento teórico e prático, quanto pela responsabilidade do monitor em conduzir discussões acerca de diferentes temáticas junto aos colegas. Neste estudo, 48,6% dos alunos preferiram fontes literárias, seguido de 45,9% que optaram por conferir seus materiais prévios para desenvolvimento da prática. Apenas 5,4% escolhem outros métodos referenciais.

As dificuldades encontradas pelos estudantes foram a falta de adesão dos alunos e percepção dos benefícios da monitoria por parte deles, dúvidas quanto a clareza das informações passadas e insegurança sobre seu conhecimento ou capacidade de compartilhá-lo, conciliar o horário cabível para a atividade extracurricular e, por fim, falta de feedback sobre a efetividade de sua função.

Porém, ao refletir sobre os benefícios da atividade de monitor, unanimemente, os estudantes concordaram quanto ao fato de que a ação de perpetuar o aprendizado aos outros estudantes é relevante tanto para a própria formação, quanto para a dos alunos monitorados. Os comentários abordaram a melhora do desenvolvimento de habilidades como transmitir o conhecimento de maneira mais efetiva, aprimoramento pessoal e solidificação do conteúdo já adquirido. De acordo com Paulo Freire: "...o educador já não é o que apenas educa, mas o que, enquanto educa, é educado, em diálogo com o educando que, ao ser educado, também educa".

Apesar de enfrentarem dificuldades para exercer a função de monitor e precisar desempenhar habilidades diversas em busca da melhor qualificação para ser

monitor acadêmico, 97,2% dos estudantes que participaram da pesquisa pretendem repetir a experiência futuramente. A monitoria propicia uma oportunidade de desenvolver habilidades para o exercício da docência e contribuir com o processo de aprendizagem, não apenas dos discentes que estão sendo monitorados, mas também proporcionando aprendizagem e crescimento ao monitor.

CONCLUSÕES

A realização do trabalho permitiu concluir que a experiência da monitoria e aplicação de jogos educacionais geram impactos positivos no aprendizado como estudante de medicina, sendo relevante para a formação. Portanto, é essencial estudar novas ferramentas pedagógicas e estimular os estudantes na prática da monitoria que promovem metodologias ativas, visando analisá-las, aperfeiçoá-las e validá-las para aplicação nos cursos da área da saúde.

REFERÊNCIAS

Maia M de C. Entendendo a necessidade de renovação no processo de ensino e aprendizagem. RAE electron. doi:10.1590/S1676-56482010000100009. Available from: <https://doi.org/10.1590/S1676-56482010000100009>.

Dias GPP, Sauaia ACA, Yoshizaki HTY. Estilos de aprendizagem Felder-Silverman e o aprendizado com jogos de empresa. Rev adm empres [Internet]. 2013Sep;53(5):469–84. Available from: <https://doi.org/10.1590/S0034-75902013000500005>.

Gusc J, van Veen-Dirks P. Accounting for sustainability: an active learning assignment. International Journal of Sustainability in Higher Education. 2017 Mar 6;18(3):329–40. Available from: https://pure.rug.nl/ws/portalfiles/portal/39746232/IJSHE_11_2015_0185.pdf

Cardozo LT, Castro AP, Guimarães AF, Gutierrez LLP, Montrezor LH, Marcondes FK. Integrating synapse, muscle contraction, and autonomic nervous system game: effect on learning and evaluation of students' opinions. Adv Physiol Educ. 2020;44(2):153-162. doi:10.1152/advan.00169.2019. Available from: <https://doi.org/10.1152/advan.00169.2019>

Rose TM. A board game to assist pharmacy students in learning metabolic pathways. Am J Pharm Educ. 2011;75(9):183. doi:10.5688/ajpe759183. Available from: <https://doi.org/10.5688/ajpe759183>

Cardozo, L.T., Sarinho, V.T., Montrezor, L.H., Gutierrez, L.L.P., Granjeiro, Érica M. and Marcondes, F.K. 2021. Cardiac Cycle Puzzle: Development and Analysis of Students' Perception of an Online Digital Version for Teaching Cardiac Physiology. *Journal on Interactive Systems*[Internet]. 12, 1 (Aug. 2021), 21–34. DOI:<https://doi.org/10.5753/jis.2021.1879>.

Klein F. Experiências no uso de metodologias ativas no ensino de Fisiologia, em um curso de graduação em Odontologia. Campinas: Faculdade de Odontologia de Piracicaba, Universidade Estadual de Campinas; 2015. 10p. [cited 2024 Sep 2]. Available from: <https://www.lantec.fe.unicamp.br/pf-lantec/inova2015/images/trabalhos/artigos/T4.pf>

Cardozo LT, Miranda AS, Moura MJ, Marcondes FK. Effect of a puzzle on the process of students' learning about cardiac physiology. *Adv Physiol Educ.* 2016;40(3):425-431. doi:10.1152/advan.00043.2016. Available from: <https://doi.org/10.1152/advan.00043.2016>.

DAS NEVES BURGOS, Cinthya et al. Monitoria acadêmica na percepção dos estudantes de enfermagem. **Revista de Enfermagem da UFSM**, v. 9, n. 1, 2019. Disponível em: <https://core.ac.uk/download/pdf/270299421.pdf>.

Ortolan, L. de S., Alteff, L. F. ., & Tiburzio, V. L. B. (2020). A importância e os desafios da monitoria universitária na formação docente: um relato de experiência. *Revista De Ensino De Biologia Da SBEEnBio*, 13(2), 289–308. <https://doi.org/10.46667/renbio.v13i2.355>.

FOMENTO

O trabalho não obteve apoio financeiro até o momento.