



STAES 22'

Seminário de Tecnologias Aplicadas em Educação e Saúde

Jogos usados na Monitoria de Ensino da disciplina Parasitologia Humana no ensino híbrido durante a Pandemia de COVID-19

Vanessa Nascimento Batista¹, Valeska Carneiro da Silva Gomes², Lara Fernanda Santos Pires³ e Roginaldo de Brito Chagas⁴

Universidade do Estado da Bahia - UNEB, Campus I, Dept. de Ciências da Vida, Bahia - Brasil

E-mail: enfvanessa2000gmail.com¹

E-mail: valesgomes@gmail.com²

E-mail: larinhafspires@outlook.com³

E-mail: rbchagas@uneb.br⁴

Resumo

A monitoria de ensino é um processo de duplo aprendizado, uma estratégia pedagógica que promove a interação discente-discente melhorando a aprendizagem. Ela se tornou ainda mais importante no ensino híbrido implantado pelas instituições de ensino para o enfrentamento à pandemia de COVID-19, uma vez que é capaz de diminuir o distanciamento físico, espacial e relacional entre professores e estudantes, sobretudo quando utiliza metodologias ativas e lúdicas mais motivadoras para os alunos. O presente trabalho teve como objetivo usar jogos/games lúdicos elaborados e aplicados pelas monitoras de ensino na disciplina Parasitologia Humana - CCS024, para graduandos dos cursos de saúde da UNEB. O estudo tem aspecto descritivo, qualitativo, do tipo relato de experiência, envolvendo as atividades de monitoria para discentes dos cursos de saúde no componente curricular Parasitologia Humana da UNEB, Campus I, no semestre 2022.1. A coleta de dados ocorreu por meio de um questionário online disponibilizado na plataforma Google Forms para conhecer o perfil da turma, direcionar a intervenção pedagógica e a construção dos instrumentos didáticos. Foram elaborados dois instrumentos didáticos para este grupo, denominados: "*The Disguise* e Jogo *Kahoot*-Parasitologia". Os jogos foram construídos no site Canva e na plataforma *Kahoot*, e aplicados de forma presencial e síncrona. Foi utilizada a análise estatística descritiva para a tabulação dos dados dos questionários e interpretações. Os estudantes matriculados no componente curricular Parasitologia Humana cursavam Farmácia, Nutrição ou Enfermagem. Concluiu-se que o uso de games/jogos durante a monitoria contribuiu com a apropriação dos conteúdos e despertou o interesse dos alunos. Observou-se que os instrumentos elaborados pelas monitoras apresentaram algumas limitações de uso associados à internet, entretanto, os jogos/games, foram aceitos pelos estudantes, causou estímulo, deixou o processo avaliativo mais atraente, menos tenso e o aprendizado mais divertido. Durante a aplicação do Jogo *Kahoot* houve relato de dificuldade no carregamento, pois este depende da conexão da internet para acesso a plataforma que sedia o jogo, entretanto o jogo *The Disguise* foi carregado e apresentado pela monitora, sem relatos de dificuldades de uso.

Palavras-chave: Tecnologia, Saúde, Ensino Híbrido, Monitoria, Parasitologia.

1. Introdução



STAES 22'

Seminário de Tecnologias Aplicadas em Educação e Saúde

A monitoria de ensino é um processo ativo e construtivo de aprendizagem, uma estratégia pedagógica que gera contribuições na formação acadêmica de discentes-discentes, onde o monitor com auxílio do professor facilita o aprendizado de outros discentes e é incentivado a desenvolver habilidades docentes (BOTELHO, et.al. 2018). Essa modalidade é indispensável para os cursos de saúde, pois desperta a cooperação, torna os discentes protagonistas da sua formação, capacitados sobre os assuntos, livres para transformar a monitoria em um caminho mais lúdico e didático principalmente durante o ensino híbrido (CAVALCANTE, et.al. 2021).

O Ensino híbrido insere o uso das tecnologias digitais no processo de educação, unindo características do ensino tradicional presencial e do remoto, adaptado às mudanças do cotidiano com o intuito de potencializar e viabilizar o aprendizado, criando novos vieses metodológicos pedagógicos com diferentes modelos de difusão do conhecimento (BRUSCATO, BAPTISTA, 2020).

Seguindo uma tendência da educação do século XXI, diferentes modelos de formação têm sido utilizados para transpor barreiras de tempo, espaço e acessibilidade. Nos cursos de graduação em saúde da UNEB durante a pandemia do SARS-CoV-2, o modelo tradicional de ensino foi adaptado, e o componente curricular de Parasitologia Humana ocorreu de maneira remota e híbrida no biênio 2021-2022.

O cenário pandêmico impôs reflexões sobre quais estratégias pedagógicas podem ser mais eficientes para o aprendizado. Uma delas são as metodologias ativas que, segundo Valente (2018) criam situações de aprendizagem onde os aprendizes possam fazer coisas, pensar e conceituar o que fazem, construir conhecimentos, desenvolver capacidade crítica, aprender a interagir com colegas e professor, além de explorar atitudes e valores pessoais. O desafio atual, portanto, reside em como tornar a aprendizagem eficaz, prazerosa e significativa durante o ensino remoto ou híbrido.

Uma possibilidade para transpor este desafio é o uso de jogos/games, metodologia ativa que se diferencia do modelo tradicional pela estratégia utilizada, se tornando um método mais motivacional comparado a metodologia tradicional de ensino. Este trabalho teve como objetivo usar jogos/games lúdicos elaborados e aplicados pelas monitoras de ensino na disciplina Parasitologia humana, para graduandos dos cursos de saúde da UNEB durante ensino híbrido.

2. Metodologia

O presente artigo refere-se a um estudo descritivo, do tipo relato de experiência, com aspecto quali-quantitativo, envolvendo as atividades de monitoria para discentes dos cursos de saúde no componente curricular de Parasitologia Humana da Universidade do Estado da Bahia, Campus I, no semestre 2022.1.

A coleta de dados ocorreu por meio de um questionário online disponibilizado na plataforma Google Forms junto com o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido - TCLE, em acordo com a Resolução 466/2012 CONEP/CNS/MS para os participantes. O questionário de Perfil (QP) objetivava conhecer as preferências da turma e direcionar a intervenção pedagógica para a construção dos instrumentos didáticos, ele continha perguntas objetivas que investigavam a



STAES 22'

Seminário de Tecnologias Aplicadas em Educação e Saúde

opinião dos alunos acerca de metodologia ativa, monitoria, acesso às tecnologias e jogos. A análise do QP permitiu estabelecer os interesses e inclinações dos cursistas para a aprendizagem e o uso da tecnologia. Assim, foram elaborados dois instrumentos pedagógicos de aprendizagem para estes grupos, um denominado: “*The Disguise*” inspirado no programa de TV “*The Masked Singer Brasil*” que usava dicas correlacionadas às informações do patógeno, vetor e doenças, além de músicas para que os alunos identificassem os protozoários causadores das doenças. As dicas foram elaboradas com tipologia textual humorística, de forma enigmática e imagens que fomentavam a dúvida e reflexão dos participantes, esse jogo foi realizado de forma síncrona. O outro instrumento foi o Jogo *Kahoot*-Parasitologia, que apresentava questões sobre os helmintos causadores de doenças, as questões deveriam ser respondidas no tempo adequado, utilizando cores e formas geométricas para respondê-las. A pontuação era cumulativa e levava em conta o tempo e acertos, o jogo se encerrava e apresentava um pódio de desempenho. Esse jogo foi aplicado de forma presencial e também em aulas síncronas em ensino remoto. Os instrumentos didáticos foram criados no aplicativo Canva e na plataforma *Kahoot*.

Foi utilizado o método observacional para verificar a ocorrência dos comportamentos e sentimentos perceptíveis vivenciados pelos discentes durante a aplicação dos jogos. Aplicou-se a análise estatística descritiva para a tabulação dos dados.

3. Resultados e discussão

3.1 Perfil dos estudantes de parasitologia humana

Os estudantes matriculados na componente curricular Parasitologia Humana cursavam Farmácia, Nutrição ou Enfermagem. Essa turma era composta em sua maioria (80%) por mulheres entre 18-25 anos e negras, 74,3% considerando pretos e pardos (Figura 01). Segundo DURÃES (2010), o perfil feminino ocupa a maior parte das matrículas dos cursos de saúde das universidades brasileiras, pois esse segmento profissional tem sido socialmente reconhecido como um trabalho feminino, devido ao fato de que essas atividades profissionais muitas vezes são semelhantes àquelas desempenhadas no cotidiano da mulher, como o cuidado com a família.

Políticas afirmativas implementadas pela Universidade do Estado da Bahia por meio da Resolução nº 1.339/2018 publicada em D.O.E. em 28/07/2018) e SISU, Lei nº 12.711 (BRASIL, 2012) modificaram a proporção de estudantes negros e pardos da UNEB, promovendo o acesso desta fração da população ao ensino superior. Dados do IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, 2020) mostram que 54% da população Brasileira é negra, ainda assim a proporção de alunos negros nos cursos de saúde de nível superior é minoria, portanto, o acesso de negros ao ensino superior ainda se torna possível devido às políticas de cotas raciais, ratificando a importância destas.

Figura 01. Identificação étnica, autodeclarada pelos participantes da turma

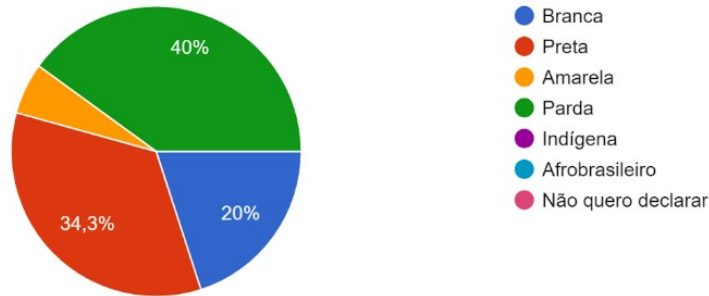


STAES 22'

Seminário de Tecnologias Aplicadas em Educação e Saúde

Qual é a sua etnia?

35 respostas

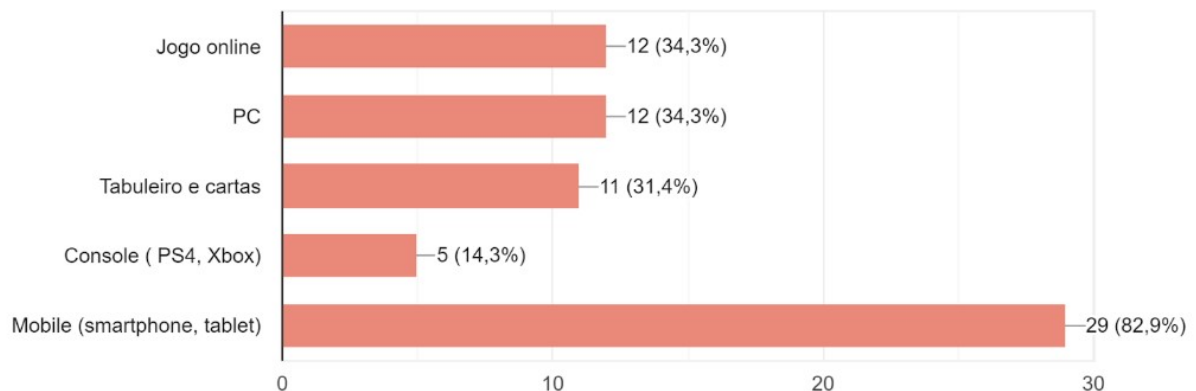


A maior parte da turma CCS024 (83%) possuía acesso a equipamentos tecnológicos portáteis (smartphones, Iphones, etc) e dados móveis para uso da internet, porém alguns deles também possuíam PC para tal fim (34,3%). Isso se deve em parte porque os PC's e Consoles tornaram-se cada vez mais caros e restringem-se ao uso em um espaço físico próprio, geralmente casa, escritório, além de deterem custo elevado de aquisição, entre outros. A tecnologia mobile, por sua vez, permite o uso dos recursos presentes no PC em diferentes espaços, e tem sido uma tendência o uso de "computadores portáteis" associados ao telefone (Figura 02).

Figura 02. Equipamentos que acessam a internet e plataformas utilizadas pelos participantes para jogar.

Qual plataforma você costuma utilizar para jogar ?

35 respostas



Uma das ferramentas bastante utilizadas nestes aparelhos são os jogos, sejam pelos Softwares instalados nos equipamentos ou por meio de aplicativos para acesso aos websites das plataformas dos jogos. No entanto, 68,6% dos participantes afirmam que jogam pouco ou nunca, enquanto apenas 31,4% jogam de forma moderada ou frequentemente (Figura 03.A) e fazem uso dos jogos para a aprendizagem (Figura 03.B). Não obstante 33% dos estudantes ainda preferem jogos de tabuleiro e cartas.



STAES 22'

Seminário de Tecnologias Aplicadas em Educação e Saúde

Você já jogou um jogo com a finalidade de contribuir com o seu aprendizado acadêmico ?

35 respostas

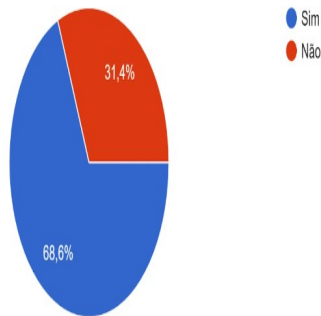
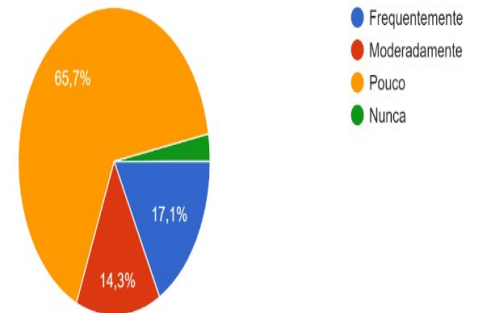


Figura 03. A - Frequência com que os participantes jogam. B - Se os participantes já utilizaram jogos para a aprendizagem

Com qual frequência você joga ?

35 respostas



Essa funcionalidade alinha-se ao comportamento da sociedade moderna em estabelecer e manter vínculos através das redes sociais mediadas por tecnologia (Figura 04). Isso é demonstrado quando 94,3% e 97,1% dos participantes informam interagir com duas das mais populares redes sociais virtuais (Instagram e *Whatsapp*).

Foi possível identificar um perfil da turma, formada por alunos com grande engajamento no mundo digital, que jogam pouco ou moderadamente, mas ainda mantém interesse por jogos de tabuleiro, e estes discentes são favoráveis ao uso de jogos didáticos no ensino superior (97,1%). Essas características, determinaram a escolha por jogos, bem como a formatação, tipo e design destes que foram elaborados para esse grupo (figura 04 e 05).

Figura 04. Redes Sociais utilizadas pelos participantes da pesquisa.

Você possui alguma rede social, se sim, quais ?

35 respostas

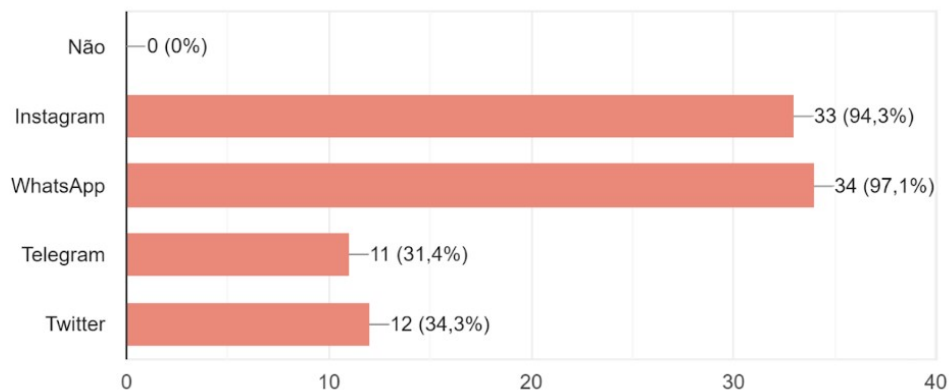
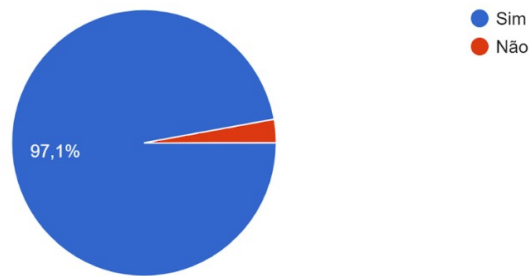




Figura 05. Opinião dos estudantes quanto ao uso de jogos como estratégia pedagógica no ensino superior.

Você gostaria que fosse utilizadas metodologias baseadas em jogos em outras disciplinas ?
35 respostas



3.2 Construção e uso de jogos e games como estratégia de aprendizagem

Os conceitos de jogo e game, são frequentemente tratados como sinônimos. Assumimos aqui definições um pouco distintas para jogos e games. Embora “*game*” seja a palavra inglesa para “jogo”, o jogo é entendido como uma atividade desinteressada, mais próximo do lúdico, e o *game* como uma atividade mais ligada à meritocracia e competição, pois há um objetivo a ser alcançado que, se não for atingido levará a derrota do jogador (WITT, 2011).

Diante das transformações que se apresentam na sociedade, em especial o período pandêmico, surgem novos desafios para a educação. Percebe-se então, a necessidade de proporcionar práticas pedagógicas que sejam capazes de elevar os resultados e de também aliar a qualidade de ensino, para uma nova forma de produzir conhecimento, construindo de forma individual ou coletiva (ALMEIDA, 2003, p. 19).

3.3 Game “The Disguise” e Jogo Kahoot – Parasitologia

A aprendizagem ocorre de maneira diferente entre os alunos. É necessário o uso de diversas estratégias para atingir todos os alunos, por isso a escolha em aplicar duas estratégias diferentes. A partir dos desafios de aprendizagem que se apresentaram na pandemia, e com o perfil da turma identificado, dois instrumentos didáticos foram desenvolvidos pelas monitoras de ensino, um game e um jogo. O game abordou os conteúdos relacionados às parasitoses causadas por *Ascaris lumbricoides*, *Trichuris* e *trichiura*, *Enterobius vermiculares*, *Entamoeba histolytica*, *Giardia lamblia*, *Trypanosoma cruzi* e *Plasmodium spp*, em formato de advinhas apresentando com uso de música e um enigma a ser desvendado.

No último dia de aula do semestre letivo, finalizando a unidade da disciplina, de forma síncrona, através da plataforma Microsoft Teams pelo smartphone, computador ou qualquer dispositivo tecnológico de acesso à internet, com o áudio do app ligado e visualizando a projeção do slide na janela principal, foi aplicado o game The Disguise, com caráter revisional objetivando ampliar e fixar os conteúdos abordados ao longo do semestre e não houve competição entre os discentes (figura 05) ao desvendar o mistério um slide com imagem microscópica, nome do patógeno referido e breve explicação da monitoria sobre a resposta correta.



STAES 22'

Seminário de Tecnologias Aplicadas em Educação e Saúde

The Disguise incluiu características de resolução de 8 problemas através de enigmas, com várias possibilidades de interpretação, jogado com a colaboração de todos os discentes que discutiram entre si as dicas apresentadas correlacionando-as com os conteúdos abordados durante as aulas teóricas e de laboratórios. Houve exposição de emoções positivas perceptíveis no decorrer da aplicação. A ludicidade fez parte desta atividade a tal ponto que os participantes usaram do humor para nominar os parasitas de cada enigma por meio de apelidos se referindo às características morfológicas deles, a exemplo de "aquele parasito que usa óculos" referência à *Giardia lamblia*, "aquele do açai" para lembrarem do *Trypanosoma cruzi*, "aquele bichinho da Amazônia que causa muita febre" correlacionado ao *Plasmodium*.

Figura 05. A - Página inicial do *game* com informações; B - Explicação da inspiração utilizada para criação do *game*; C - Adivinha inicial desenvolvida para reflexão da resposta; D- Resposta com a imagem microscópica colorida do parasito a quem se refere o enigma

A

UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA - UNEB
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA VIDA - DCV
MONITORIA DE ENSINO

PARASITOLOGIA HUMANA 2022.1

THE DISGUISE

INSPIRAÇÃO:
THE MASKED SINGER BRASIL

ORIENTADOR: ROGENALDO CHAGAS
MONITORA: VANESSA BATISTA

B

Apresentação

“ O THE MASKED SINGER BRASIL É UM PROGRAMA DE TV, ONDE ARTISTAS SÃO COBERTOS DA CABEÇA AOS PÉS COM FANTASIAS E SE APRESENTAM PARA QUE CADA UM DOS JURADOS TENTEM ADIVINHAR, JUNTO AO PÚBLICO, QUEM É O ARTISTA MASCARADO. ”

Fonte: The Masked Singer Brasil | Gshow | Vídeos e últimas ...
<https://gshow.globo.com/realities/the-masked-singer>

C

Quem sou eu?

“ Sou a mais bem humorada entre meus colegas, costumam dizer que eu ando sempre sorrindo, tenho duas ventosas que parecem lindos olhos e sou cheia de flagelos, costumo me reproduzir por divisão binária, para chegar até o meu lar, alguém precisa me engolir enquanto meu cisto está maduro. Quem sou eu? ”

D

Giardia lamblia

Fonte: Giardia/Giardiose | Concise Medical Knowledge

Para os conteúdos de Teníase e Cisticercose, foram construídas perguntas no *Kahoot*. Foi necessário elaborar perguntas de fácil compreensão pelos discentes e que não exigissem mais que 30 segundos para compreensão e resposta, sendo perguntas claras e objetivas, com 4 alternativas de respostas curtas. A resposta verdadeira destacava-se na tela quando todos acabavam de responder no tempo estipulado. Esse jogo foi realizado em dois momentos diferentes, o jogo *Kahoot* de forma híbrido antes da 2ª atividade avaliativa da turma (figura 06). Ocorreu por meio de uma competição saudável entre discentes-discentes.

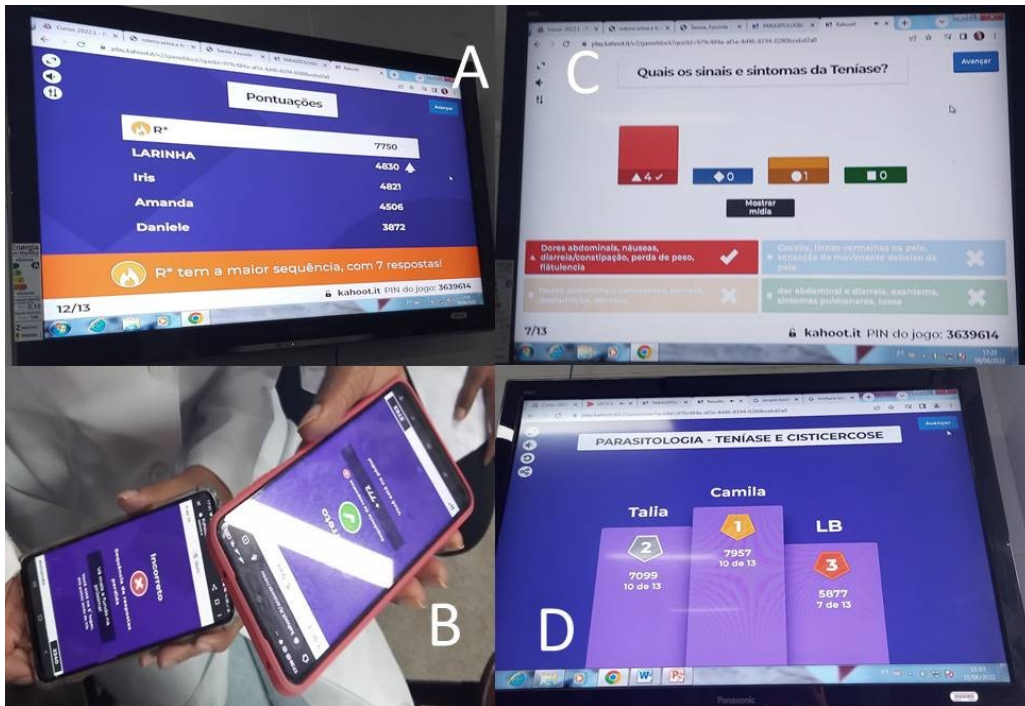
Figura 06: A - Pódio da competição B - Momento de correção das questões e explicação das respostas, quando o jogo apresenta



STAES 22'

Seminário de Tecnologias Aplicadas em Educação e Saúde

acertos e erros com ícones específicos ; C - Apresentação do jogo nos smartphones dos discentes, respectivamente com acerto e erro de perguntas; D- Resultado final da competição com os respectivos nomes dos ganhadores, apresentando o ganhador representado pela cor laranja no meio com o numeral 1, o 2º lugar em verde e o 3º lugar em vermelho, mostrando a quantidade de acertos abaixo.



Essa estratégia pedagógica utilizou elementos de designs visuais e sonoros, para propiciar uma interface intuitiva de jogos, criando um ambiente de inserção dos discentes dentro do contexto (SALEN, 2012), com cronometragem de tempo, cores, formas geométricas, pontuação e desenvolvimento de diferentes sentimentos.

De maneira geral durante as atividades realizadas, os estudantes mostraram-se acostumados com a metodologia tradicional de ensino, visto que ao serem apresentados aos instrumentos de intervenção pedagógica questionaram se seria uma maneira de avaliação, se havia notas e argumentaram que não haviam estudado antes da realização da atividade, mas estavam muito motivados, demonstraram interesse e ansiedade em participar das atividades. Ao término do jogo/game consultando as pontuações ou mesmo os acertos no game, e refletindo as impressões, os discentes notaram o quanto compreendiam dos conteúdos estudados. Para Savi e Ulbricht (2008), a combinação de elementos lúdicos e sérios no jogo traz benefícios específicos para o processo de aprendizagem como: efeito motivador e tomada de decisão e exposição a desafios crescentes; desenvolvimento de atividades cognitivas; aprendizagem por exploração, colaboração e experimentação; imersão em outros mundos e contextos; socialização e cooperação motora; e conhecimento do tema abordado no jogo.

3.4 Reflexões da ação pedagógica



STAES 22'

Seminário de Tecnologias Aplicadas em Educação e Saúde

A criação dos jogos não foi de difícil execução. No entanto, mesmo com as orientações da monitoria aos discentes de que para a aplicação do jogo, é preciso ter internet suficiente para o bom funcionamento do site, foi observado nos smartphones dos alunos dificuldades no carregamento do jogo. Aqueles que possuíam dados móveis conseguiram jogar de forma mais rápida, já os que utilizaram o wi-fi da universidade, tiveram dificuldade de acesso e utilização. Para aplicação do game *The Disguise* também foi necessário que os alunos tivessem acesso a conexão de internet, porém o Game foi carregado e apresentado pela monitora, sem relatos de dificuldades de uso.

Esses instrumentos possuem a vantagem de poderem ser aplicados durante aulas presenciais e remotas, porém o *Kahoot* tem a necessidade de que os alunos estejam com celular em mãos e uma boa conexão à internet, já para o "*The Disguise*" não é necessário que todos os alunos tenham acesso à internet, pois ele pode ser aplicado também de forma presencial através de uma projeção em sala de aula. A percepção e interesse dos alunos foi positiva diante da experiência, ficou evidente as manifestações espontâneas, atitudes de descontração, alegria, competição, frustração diante da derrota, planejamento para realizar a tarefa em menor tempo, surpresa nos enigmas e cooperação para a resolução do mistério.

A partir da observação do comportamento dos alunos, considerou-se que era conveniente estabelecer uma relação de dedicação-recompensa e premiar os envolvidos com a aplicação da atividade, pois assim haveria maior estímulo aos acertos e na determinação dos discentes em estudar.

Ficou evidenciado durante a aplicação dos jogos que a metodologia abordada para revisão dos conteúdos estudados pelos discentes foi aceita positivamente como uma alternativa educativa mais viável que a tradicional para aprimorar a aprendizagem no ensino remoto e presencial, tornando as práticas do componente curricular mais leves e participativas, surgindo por meio dos discentes sugestões para a continuidade dessas atividades. Assim, compreende-se a importância da incorporação dessas metodologias ativas, principalmente a gamificação, em outros componentes curriculares do ensino superior para que os discentes alcancem um desempenho satisfatório durante suas atividades práticas, e uma evolução promissora no processo de aprendizagem e assimilação dos conteúdos. Todavia, para que as universidades incorporem essas metodologias como forma do processo de ensino, é preciso que os docentes se aprimorem da nova era digital e busquem relacionar a metodologia de ensino com o perfil da turma vigente, dessa forma haverá um processo de aprendizagem mais interativo através de estratégias de ensino que dinamizam o conhecimento, favorecendo o aspecto de hibridação entre o meio acadêmico e a gamificação. Para tanto, verifica-se que os jovens estão habituados a aprender através da motivação e de situações práticas tangíveis, que lhe permitam agir de forma mais rápida em busca de prováveis soluções, estimulando neles o pensamento crítico e investigativo.

4. Conclusão

A monitoria de ensino inseriu no componente de Parasitologia Humana metodologias ativas, usando atividades lúdicas. O uso de games/jogos durante a monitoria contribuiu na qualidade da aprendizagem, despertou o interesse dos alunos e facilitou a apropriação dos conteúdos, o uso de tecnologias educacionais que tornaram a práxis docente mais didática no modelo de ensino



STAES 22'

Seminário de Tecnologias Aplicadas em Educação e Saúde

híbrido. Percebeu-se que os instrumentos elaborados pelas monitoras apresentaram algumas limitações de uso associados à internet, entretanto, os jogos, foram aceitos pelos estudantes, causou estímulo, deixou o processo avaliativo mais atraente, menos tenso e o aprendizado mais divertido. Frente à nova realidade advinda da pandemia de COVID-19, os discentes foram surpreendidos por um novo olhar em relação ao ensino-aprendizagem, onde parte desses tiveram o primeiro contato com jogos/games educativos durante o cenário pandêmico, através das estratégias adotadas pela monitoria de ensino.

O uso de games durante a monitoria de ensino contribuiu na qualidade e memorização da aprendizagem, foi uma forma de despertar o interesse dos alunos e facilitar a apropriação dos conteúdos abordados em sala de aula, estimulando o uso de tecnologias educacionais que tornaram as práticas docentes mais didática, sendo assim o uso de metodologias ativas no ensino híbrido facilitou a colaboração na construção do aprendizado de ambas partes, podendo estas ferramentas continuarem a ser utilizadas no contexto pós-pandêmico.

Desse modo, espera-se que o presente artigo possa inspirar docentes e discentes na construção de novas metodologias ativas de ensino e na produção de instrumentos como esse, sabendo que essas metodologias são atrativas e eficazes na estimulação do processo de aprendizagem, e assim, facilitar a incorporação desses recursos digitais dentro de uma perspectiva construtivista no ensino híbrido.

Agradecimentos

Os autores gostariam de agradecer ao professor do componente curricular de Parasitologia Humana, Roginaldo de Chagas Brito, pelas orientações na condução das atividades de monitoria que nos levou a refletir sobre as contribuições dessa experiência neste trabalho. As técnicas do laboratório por toda contribuição ao decorrer do semestre, e aos discentes que se dispuseram em participar de todas as atividades elaboradas durante a monitoria de ensino.

Referências

ALMEIDA, Paulo Nunes de. 2003. Educação lúdica. Técnicas e jogos pedagógicos. 11ª edição. São Paulo: Loyola, 2003. Acesso em: 10/10/2022

BOTELHO LV; LOURENÇO AEP; DE LACERDA MG; WOLLZ LB. 2018. Monitoria acadêmica e formação profissional em saúde: uma revisão integrativa. Arquivos Brasileiros de Ciências da Saúde, Macaé-RJ, Out. 2018. Disponível em: <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/biblio-995056> Acesso em: 10/08/2022

BRASIL, LEI Nº 12.711, DE 29 DE AGOSTO DE 2012. Presidência da República, Casa Civil, Subchefia para Assuntos Jurídicos. Dispõe sobre o ingresso nas universidades federais e nas instituições federais de ensino técnico de nível médio e dá outras providências. Disponível em: [L12711 \(planalto.gov.br\)](http://planalto.gov.br) Acesso em: 12/10/2022

BRUSCATO A.M; BAPTISTA, J. 2020. Modalidades de ensino nas universidades brasileiras e portuguesas: um estudo de caso sobre a percepção de alunos e professores em tempos de Covid-19. Revista Brasileira de Educação, Faro-Portugal, out. 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbedu/a/C8ShLSSdgT9YRCbjB7mVmhG/> Acesso em: 10/08/2022



STAES 22'

Seminário de Tecnologias Aplicadas em Educação e Saúde

CAVALCANTE, F.M.L, MENEZES, A.C.V, ALVES, D.G.S, MENDONÇA, G.M.M. 2021. Monitoria acadêmica em enfermagem: construindo conhecimentos através de metodologias ativas. Rev enferm UFPE on line. 2021;15:e244462 DOI: <https://doi.org/10.5205/1981-8963.2021.244462> Acesso em: 10/08/2022

DURÃES, S. J. A., JONES, K. M. & SILVA, M. E. D. 2010. Divisão sexual do trabalho em saúde: estudo de caso do Hospital Universitário Clemente de Faria (2005-2008). Disponível em: <https://www.researchgate.net/profile/Kimberly-Jones> 4/publication/228693039_Divisao_sexual_do_trabalho_em_saude_estudo_de_caso_do_Hospital_Universitario_Clemente_de_Faria_2005-2008/links/53df8e30cf2aede4b490bc7/Divisao-sexual-do-trabalho-emsau-de-estudo-de-caso-do-Hospital-Universitario-Clemente-de-Faria-2005-2008.pdf. Acesso em: 10/08/2022

SALEN, K; ZIMMERMAN, E. 2012. Regras do jogo: fundamentos do design de jogos. São Paulo: Blucher, 2012. Acesso em: 15/08/22

VALENTE, José Armando. A sala de aula invertida e a possibilidade do ensino personalizado: uma experiência com a graduação em midialogia. IN:BACICH, Lilian;MORAN, José (Orgs).Metodologias ativas para uma educação transformadora:uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso Editora, 2018. Disponível em: <https://statics-submarino.b2w.io/sherlock/books/firstChapter/132759983.pdf>. Acesso em: 13/08/22

WITT, Anelise. CONTRIBUIÇÕES A PARTIR DA RELAÇÃO ENTRE JOGO E GAME PARA A ARTE CONTEMPORÂNEA. [s.l.: s.n., s.d.]. Disponível em: <https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/779/o/10art_AneliseWitt.pdf>. Acesso em: 22/09/22