

## O USO DE METODOLOGIAS ATIVAS COMO FERRAMENTA DE ENSINO - RELATO DE EXPERIÊNCIA DE MONITORIA

DIELY DA SILVEIRA GOUVEA<sup>1</sup>; DANIELA HAUBMAN<sup>2</sup>; LETÍCIA REGINA MORELLO SARTORI<sup>3</sup>; NATHALIA RIBEIRO JORGE DA SILVA-GARCIA<sup>4</sup>;  
ANELISE FERNANDES MONTAGNER<sup>5</sup>;

FRANÇOISE HÉLÈNE VAN DE SANDE<sup>6</sup>:

<sup>1</sup>*Universidade Federal de Pelotas – dielygouvea@gmail.com*

<sup>2</sup>*Universidade Federal de Pelotas – danihaubman@hotmail.com*

<sup>3</sup>*Universidade Federal de Pelotas – letysartori27@gmail.com*

<sup>4</sup>*Universidade Federal de Pelotas – nathaliaribs@gmail.com*

<sup>5</sup>*Universidade Federal de Pelotas – animontag@gmail.com*

<sup>6</sup>*Universidade Federal de Pelotas – fvandesande@gmail.com*

### 1. INTRODUÇÃO

A monitoria constitui uma ferramenta importante para apoiar o processo de ensino-aprendizagem, proporcionando um espaço de reforço pedagógico que vai além do formato tradicional de aulas. As atividades desenvolvidas pelos monitores têm como objetivo auxiliar os professores, servindo como uma estratégia de suporte ao ensino, e contribuindo especialmente para estudantes que apresentam dificuldades no seu processo de aprendizagem (FRISON, 2016). Nas atividades de monitoria, há uma oportunidade de uso de recursos pedagógicos importantes, sobretudo a incorporação de metodologias ativas no ensino (SOUZA et al., 2024). O engajamento ativo do aluno pode melhorar a compreensão do material e, consequente, efeito positivo no desempenho acadêmico (PRINCE, 2004).

A incorporação de dispositivos digitais em sala de aula permite a aplicação de diferentes metodologias ativas de aprendizado, como a utilização de estratégias de gamificação exemplificada pela plataforma Kahoot! (SHARMIN et al, 2025). A gamificação é a aplicação de conceitos de jogos ao processo de aprendizagem, buscando torná-lo mais agradável, atrativo e envolvente (KRISHNAMURTHY et al, 2022). Plataformas de gamificação digital envolvem estudantes com diversos estilos de aprendizagem devido à sua fácil acessibilidade e capacidade de integração com diversos métodos de ensino, aumentando significativamente a participação e o engajamento dos estudantes em sala de aula em comparação com o ensino tradicional baseado em palestras (NGUYEN; LE; LEE, 2023).

Com isso, o objetivo deste trabalho é apresentar o relato de experiência e estratégias de ensino utilizados na monitoria da disciplina de Cariologia da Faculdade de Odontologia da Universidade Federal de Pelotas (UFPel), e as estratégias metodológicas utilizadas para otimizar o processo ensino-aprendizagem.

### 2. ATIVIDADES REALIZADAS

A monitoria foi realizada na disciplina de Cariologia, componente curricular presente no terceiro semestre do curso de Odontologia da Universidade Federal de Pelotas (UFPel) durante o período de 2 de junho até 15 de agosto. As atividades na disciplina são desenvolvidas a partir de aulas teóricas e práticas, com ênfase na compreensão da cárie dentária, o uso de outras metodologias foi empregado para auxiliar e estimular a aprendizagem. A partir das atividades práticas os estudantes

têm a oportunidade de sedimentar parte dos conhecimentos no laboratório pré-clínico, simulando o atendimento ao paciente a partir da prática em um boneco simulador de paciente (“Bob”) no qual um manequim odontológico com dentes artificiais é acoplado. As atividades práticas compreendem desde a simulação do exame odontológico, além de tratamentos para manejo da cárie dentária.

A monitoria foi conduzida com foco no aprimoramento da experiência de aprendizagem dos estudantes. Para o apoio pedagógico, as ações incluíram o acompanhamento integral da monitoria nas aulas teóricas e práticas, permitindo a identificação de pontos-chaves de cada conteúdo. Com base nisso, foi elaborado, a partir de cada aula teórica, um checklist dos pontos principais abordados, fornecendo um guia de estudos e revisão para os alunos. Complementarmente, foi criado um grupo de WhatsApp, que serviu como canal de comunicação eficiente para o esclarecimento de dúvidas e o compartilhamento de materiais de apoio entre a monitoria e os estudantes.

Para reforçar o aprendizado de forma lúdica e interativa, foram aplicadas metodologias ativas de aprendizado, através de uma plataforma digital de gamificação, a plataforma Kahoot! Todos os jogos foram previamente revisados pelas docentes e aplicados semanalmente para recapitular a aula teórica anterior. Estes jogos eram compostos por questões de verdadeiro ou falso e perguntas de múltipla escolha, atuando como um instrumento de autoavaliação e fixação do conteúdo, além de descontração e estímulo aos estudantes. O conjunto de perguntas utilizado em cada Kahoot foi posteriormente disponibilizado aos estudantes, funcionando como um banco de questões posterior para o estudo individual dos estudantes. A utilização de jogos no aprendizado pode contribuir para maior participação ativa nas aulas, melhora na interação professor-estudante e estudante-estudante, além de maior facilidade para responder perguntas em sala de aula, com aumento na motivação e na atenção dos estudantes (WANG e TAHIR, 2020).

Adicionalmente, o engajamento dos estudantes foi promovido através da premiação dos participantes com melhor desempenho nos jogos de Kahoot. Por meio de uma busca ativa por patrocínios nas lojas dentárias locais, foi possível oferecer brindes aos estudantes que alcançavam o pódio, incentivando a participação e o espírito competitivo de forma positiva. Essa estratégia demonstrou ser eficaz na manutenção do interesse e na assiduidade dos estudantes nas atividades propostas. Evidências demonstram que incentivos imediatos possuem efeitos positivos no processo de ensino-aprendizagem, podendo aprimorar a aquisição de conhecimento e promover maior engajamento dos estudantes (KRISHNAMURTHY et al., 2022).

Além destas atividades, juntamente com as docentes foi realizada a preparação dos manequins odontológicos para as aulas práticas, uma atividade fundamental para garantir que o material didático simulasse as condições necessárias para o treinamento dos estudantes em diferentes conteúdos, otimizando o tempo de aula e a qualidade do aprendizado.

Em conjunto, essas ações contribuíram significativamente para a construção de um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e com maior engajamento, reforçando o papel da monitoria como ferramenta de excelência no ensino-aprendizagem da Cariologia. Como sugestão, para monitorias futuras, recomenda-se uma avaliação da percepção dos discentes sobre a monitoria, avaliando os impactos reais na motivação e desempenho acadêmico. Bem como comparar discentes que foram expostos a metodologias de aprendizagem ativa com aqueles que não foram, buscando entender seus reais impactos no processo de aprendizagem do estudante.

### 3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência de monitoria na disciplina de Cariologia destacou a importância de integrar metodologias ativas, como a gamificação via Kahoot, para engajar e descontrair os estudantes durante as atividades de ensino em Odontologia, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico. A utilização de ferramentas lúdicas e interativas, aliada ao apoio contínuo e à preparação de material didático, favoreceu a compreensão dos tópicos abordados na disciplina e estimulou a participação dos estudantes durante as atividades propostas pela monitoria em sala de aula.

Além de beneficiar os estudantes, a monitoria também se mostrou uma oportunidade de crescimento acadêmico para a monitora, permitindo aprofundamento do conhecimento específico, desenvolvimento de habilidades pedagógicas e valorização da formação curricular.

### 4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FRISON, Lourdes Maria Bragagnolo. Monitoria: uma modalidade de ensino que potencializa a aprendizagem colaborativa e autorregulada. **Pro-Posições**, [S.L.], v. 27, n. 1, p. 133-153, abr. 2016. FapUNIFESP (SciELO).

KRISHNAMURTHY, Kandamaran; SELVARAJ, Nikil; GUPTA, Palak; CYRIAC, Benitta; DHURAIRAJ, Puvin; ABDULLAH, Adnan; KRISHNAPILLAI, Ambigga; LUGOVA, Halyna; HAQUE, Mainul; XIE, Sophie. Benefits of gamification in medical education. **Clinical Anatomy**, [S.L.], v. 35, n. 6, p. 795-807, 8 jun. 2022. Wiley. <http://dx.doi.org/10.1002/ca.23916>.

NGUYEN, Linh M.; LE, Cynthia; LEE, Vivien D. Game-based learning in dental education. **Journal Of Dental Education**, [S.L.], v. 87, n. 5, p. 686-693, 23 jan. 2023. Wiley. <http://dx.doi.org/10.1002/jdd.13179>

PRINCE, Michael. Does Active Learning Work?: a review of the research. **Journal Of Engineering Education**. [S.L.], p. 223-231. jul. 2004

SHARMIN, Nazlee *et al.* Kahoot! in a dental hygiene class: motivating or stressful for students?. **Canadian Journal Of Dental Hygiene**, Edmonton, v. 59, n. 1, p. 73-78, fev. 2025.

SILVA, Renata Souza e *et al.* The impact of the integration of digital platforms and active teaching strategies (Kahoot!) on the performance of Brazilian medical course students in the discipline of histology. **Anatomical Sciences Education**, [S.L.], v. 17, n. 6, p. 1229-1238, 12 maio 2024. Wiley.

WANG, Alf Inge; TAHIR, Rabail. The effect of using Kahoot! for learning: a literature review. **Elsevier Ltd: Computers & Education**. Trondheim, p. [S.L.]. jan. 2020.