INSTITUTO LATINO-AMERICANO DE CIÊNCIAS DA VIDA E DA NATUREZA (ILACVN)

MEDICINA

O USO DA GAMIFICAÇÃO NA MONITORIA ACADÊMICA:

INOVAÇÃO PEDAGÓGICA NO ENSINO DA ATENÇÃO PRIMÁRIA À SAÚDE

YASMIM LISBOA DE OLIVEIRA
SOFIA SOARES DO NASCIMENTO
ANÁLIA ROSÁRIO LOPES
MONICA AUGUSTA MOMBELLI

Foz do Iguaçu
2025

Versão Final Homologada
16/12/2025 15:56

INSTITUTO LATINO-AMERICANO DE CIÊNCIAS
DA VIDA E DA NATUREZA (ILACVN)

MEDICINA

O USO DA GAMIFICAÇÃO NA MONITORIA ACADÊMICA:

INOVAÇÃO PEDAGÓGICA NO ENSINO DA ATENÇÃO PRIMÁRIA À SAÚDE

YASMIM LISBOA DE OLIVEIRA
SOFIA SOARES DO NASCIMENTO
ANÁLIA ROSÁRIO LOPES
MONICA AUGUSTA MOMBELLI

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Latino-Americano de Ciências da Vida e da Natureza da Universidade Federal da Integração Latino-Americana, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Medicina.

Orientador: Prof. Dra. Monica Augusta Mombelli

Foz do Iguaçu

2025

Versão Final Homologada
16/12/2025 15:56

ANÁLIA ROSÁRIO LOPES
MONICA AUGUSTA MOMBELLI
SOFIA SOARES DO NASCIMENTO
YASMIM LISBOA DE OLIVEIRA

O USO DA GAMIFICAÇÃO NA MONITORIA ACADÊMICA:

INOVAÇÃO PEDAGÓGICA NO ENSINO DA ATENÇÃO PRIMÁRIA À SAÚDE

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Latino-Americano de Ciências da Vida e da Natureza da Universidade Federal da Integração Latino-Americana, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Medicina.

BANCA EXAMINADORA

_____
Orientadora: Profa. Dra. Monica Augusta Mombelli
UNILA

_____
Profa. Dra. Anália Rosário Lopes
UNILA

_____
Prof. Dr. Robson Zazula
UNILA

Foz do Iguaçu, 01 de dezembro de 2025.

Versão Final Homologada
16/12/2025 15:56

Dedico este trabalho a Atenção Primária à Saúde.

Versão Final Homologada
16/12/2025 15:56

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar agradeço ao meu professor orientador não só pela constante orientação neste trabalho, mas sobretudo pela sua amizade e paciência.

Aos professores da banca pelas orientações.

Aos colegas de curso e família pelo apoio e carinho sempre.

Versão Final Homologada
16/12/2025 15:56

“Ninguém forma ninguém sozinho: professores e estudantes se formam em comunhão, também no campo da educação médica.”

Paulo Freire

Versão Final Homologada
16/12/2025 15:56

RESUMO

A monitoria acadêmica constitui-se como uma estratégia consolidada de ensino, baseada na cooperação entre discentes. Nesse cenário, a gamificação surge como recurso pedagógico inovador ao inserir elementos de jogos no processo de aprendizagem. Este estudo tem por objetivo relatar a experiência de uma acadêmica-monitora do curso de Medicina da Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA), no âmbito do Programa de Integração Ensino-Serviço-Comunidade II (PIESC II), que utilizou a gamificação como metodologia de apoio ao ensino. Entre março e maio de 2023, foram realizados cinco encontros semanais, com aplicação do jogo “Tabuleiro da APS”, elaborado pela monitora. A estratégia promoveu integração dos conteúdos de Atenção Primária à Saúde (APS), favorecendo aprendizagem significativa, engajamento e desenvolvimento de habilidades cognitivas, comunicativas e comportamentais. Conclui-se que a utilização de metodologias ativas lúdicas fortalece a monitoria acadêmica, amplia a participação discente e contribui para a integralização do curso de graduação.

Palavras-chave: Monitoria acadêmica, Gamificação, Metodologias ativas, Ensino médico, Aprendizagem significativa.

Versão Final Homologada
16/12/2025 15:56

RESUMEN

La tutoría académica se constituye como una estrategia consolidada de enseñanza, basada en la cooperación entre estudiantes. En este escenario, la gamificación surge como un recurso pedagógico innovador al incorporar elementos de juegos en el proceso de aprendizaje. Este estudio tiene como objetivo relatar la experiencia de una estudiante-tutora del curso de Medicina de la Universidad Federal de la Integración Latinoamericana (UNILA), en el marco del Programa de Integración Enseñanza-Servicio-Comunidad II (PIESC II), que utilizó la gamificación como metodología de apoyo a la enseñanza. Entre marzo y mayo de 2023, se realizaron cinco encuentros semanales, con la aplicación del juego “Tablero de la APS”, elaborado por la tutora. La estrategia promovió la integración de los contenidos de la Atención Primaria de la Salud (APS), favoreciendo el aprendizaje significativo, el compromiso y el desarrollo de habilidades cognitivas, comunicativas y conductuales. Se concluye que la utilización de metodologías activas lúdicas fortalece la tutoría académica, amplía la participación estudiantil y contribuye a la integralización de la formación de grado. Um espaço entre o resumo e palavras-chave.

Palabras clave: Tutoría académica, Gamificación, Aprendizaje activo, Educación médica, Aprendizaje significativo.

Versão Final Homologada
16/12/2025 15:56

ABSTRACT

Academic tutoring has been established as a consolidated teaching strategy based on student cooperation. In this context, gamification emerges as an innovative pedagogical resource by incorporating game elements into the learning process. This study aims to report the experience of a medical student-tutor from the Federal University for Latin American Integration (UNILA), within the Teaching-Service-Community Integration Program II (PIESC II), who used gamification as a methodology to support teaching. Between March and May 2023, five weekly meetings were held, during which the game “Primary Health Care Board” (Tabuleiro da APS), developed by the tutor, was applied. The strategy promoted the integration of Primary Health Care (PHC) content, fostering meaningful learning, engagement, and the development of cognitive, communicative, and behavioral skills. It is concluded that the use of playful active methodologies strengthens academic tutoring, increases student participation, and contributes to the consolidation of undergraduate education.

Key words: Peer Tutoring, Gamification, Active Learning, Medical Education, Meaningful Learning.

Versão Final Homologada
16/12/2025 15:56

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Componentes do jogo “Tabuleiro da APS” – Tabuleiro Virtual. 22
Figura 2 – Componentes do jogo “Tabuleiro da APS” – Cartas virtuais compostas por questões problematizadoras. 22
Figura 3 – Componentes do jogo “Tabuleiro da APS” – Cartas físicas de movimento. 22

Versão Final Homologada
16/12/2025 15:56

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 12

2 METODOLOGIA 16

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO 18

3.1 A MONITORIA ACADÊMICA E SEU PAPEL NO CURSO DE MEDICINA 18

3.2 MONITORIA ACADÊMICA E GAMIFICAÇÃO, COMBINAM? 18

4 CONCLUSÃO 24

REFERÊNCIAS 25

Versão Final Homologada
16/12/2025 15:56

1 INTRODUÇÃO

A área de saúde exige grande conhecimento de seus profissionais tanto no âmbito teórico quanto no prático, além do desafio de tratar e se relacionar com pessoas nas mais diversas situações e adversidades. Nesse sentido, a formação acadêmica muitas vezes se constitui como o primeiro passo para o início da jornada profissional, ela é essencial para que o futuro médico construa uma base sólida de conhecimento que o prepare para as diversas situações do cotidiano (Carácio et al., 2014).

O modelo de ensino tradicional, muitas vezes biologicista, medicalizante, hospitalocêntrico e centrado em procedimentos, tem se mostrado insuficiente para preparar profissionais capazes de um cuidado integral. Diante desse cenário, a busca por estratégias de ensino-aprendizagem inovadoras e mais alinhadas com as Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN) tem ganhado destaque.

Dentre as disciplinas dos cursos de graduação em medicina no Brasil, o ensino da Atenção Primária à Saúde (APS) ganha destaque, devido a sua relevância no contexto da saúde pública. Reconhecida como base fundamental da assistência em saúde do Sistema único de Saúde (SUS), a APS garante o acesso universal ao sistema de saúde, com foco em ações preventivas, assistenciais e de promoção em saúde. Ela organiza a rede de atenção, coordena o cuidado e fortalece o vínculo entre os profissionais de saúde e a comunidade, o que contribui para a integralidade e continuidade do cuidado (Guida et al., 2025).

No contexto do ensino, ela se configura como ponto chave para formar médicos com um perfil generalista, humanizado, crítico e reflexivo, capazes de compreender e atuar diante das necessidades complexas de saúde da população e das coletividades (Carácio et al., 2014). Ademais, o assunto é de extrema relevância para a prática profissional, uma vez que contribui para o desenvolvimento de competências que transcendem o domínio técnico, incluindo capacidades de raciocínio clínico, resolução de problemas complexos, comunicação eficaz e trabalho em equipe multiprofissional (Soares; Portela, 2022). A formação em APS estimula a reflexão sobre os aspectos sociais, econômicos e culturais do processo saúde-doença, contextualizando a intervenção profissional e preparando o futuro médico para lidar com a diversidade e complexidade da vida cotidiana. A inserção precoce dos estudantes em cenários da APS é vista como uma estratégia para ampliar o conhecimento sobre essa realidade e desenvolver um olhar crítico e humanizado (Cavalli; Carvalho, 2022)

Versão Final Homologada
16/12/2025 15:56

A inserção dos estudantes em cenários de prática da APS, como as Unidades de Saúde da Família (USF) e comunidades, tem sido apontada como crucial desde os primeiros anos da graduação para ampliar o conhecimento sobre a realidade e os determinantes do processo saúde-doença (Carácio et al., 2014). Essa vivência estimula a reflexão crítica e a compreensão de que os problemas de saúde vão além do contexto biológico, englobando fatores sociais, econômicos, demográficos e culturais (Carácio et al., 2014; Coelho et al., 2020).

Apesar dos esforços, a literatura aponta que a formação ainda se limita, muitas vezes, a disciplinas específicas ou cenários destinados à prática da APS (Soares; Portela, 2022), e que o modelo biomédico e flexneriano ainda persiste (Carácio et al., 2014; Ceccim et al., 2006), dificultando a compreensão do estudante sobre os determinantes do processo saúde-doença e a integralidade da assistência (Câmara et al., 2012). Isso leva à fragmentação do conhecimento e do cuidado. Uma das estratégias complementares ao currículo formal do curso é a utilização das monitorias acadêmicas. Tal prática é uma modalidade de ensino e aprendizagem na qual alunos auxiliam outros estudantes em uma ação extraclasse na qual o monitor os auxilia a sanar dúvidas que possam ter surgido durante o processo de estudo (Oliveira e Vosgerau, 2021).

Essa modalidade de ensino já se encontra consolidada no meio acadêmico, estando regulamentada pela lei federal n.º 5.540, de 28 de novembro de 1968 que institui em seu artigo 41 a criação de funções de monitor para alunos de graduação que demonstrem aptidão em atividades técnico-didáticas de determinada disciplina. Tais funções podem ser remuneradas e consideradas título para futuro ingresso na carreira de magistério superior. Ela auxilia os acadêmicos na apreensão e produção do conhecimento e contribui para o desenvolvimento da competência pedagógica (Assis et al., 2006).

Os monitores, por estarem na condição de estudantes, conseguem compreender as intenções dos docentes e as dificuldades dos colegas, facilitando o processo de ensino-aprendizagem, desse modo adquirindo maior experiência com trabalho em equipes e desenvolvendo contato com os professores que auxiliam no seu processo de formação (Andrade et al., 2018). A relação entre teoria e prática pode ser fortalecida através da monitoria em diversos espaços, como salas de aula, bibliotecas e laboratórios, desde que haja planejamento para promover um ambiente de livre comunicação e cooperação mútua (Oliveira e Vosgerau, 2021).

Dentro da monitoria acadêmica, diversas atividades e propostas de ensino podem ser utilizadas para auxiliar nos estudos dos discentes e são importantes para evitar

Versão Final Homologada
16/12/2025 15:56

que a monitoria seja apenas uma aula que não atenda as demandas da turma. Assim sendo, a gamificação se configura como uma estratégia de engajamento e aprendizado. Se utilizando de elementos e dinâmicas de jogos, a gamificação torna as atividades mais envolventes, motivadoras e eficazes para os alunos (Huotari et al. 2016). Desse modo, a gamificação no contexto da educação médica pode ser utilizada para verificação de conhecimento prévio, sejam eles adquiridos em aulas anteriores ou no estudo individual do aluno, no levantamento de dúvidas e feedback imediato e também na aplicação de novos conceitos, auxiliando na consolidação do aprendizado por meio da prática (Paiva et al., 2019).

Além das vantagens na formação acadêmica, a gamificação tem papel importante na aprendizagem significativa. Ela ocorre quando o aprender faz sentido para o estudante, respondendo a perguntas e construindo conhecimento a partir do diálogo com o que já se sabia. É um processo que acumula e renova experiências, diferente da aprendizagem mecânica, que apenas retém conteúdo. No âmbito da educação permanente em saúde, a aprendizagem significativa é fundamental para a transformação das práticas e da organização do trabalho, indo além da simples transmissão de novos conhecimentos (Pinheiro et al., 2006).

Na educação médica, a gamificação facilita a compreensão de conceitos abstratos, sendo uma ferramenta lúdica e interativa (Silva et al., 2013). Alguns estudos observaram efeitos positivos da integração e uso de jogos didáticos para o ensino da síntese de proteínas no ensino médio com o jogo AminoUNO, mostrando que a gamificação promoveu a participação cooperativa e a eficácia na transferência do conhecimento científico. Avaliado pelos estudantes como "educativo", "interessante" e "divertido" (Silva et al., 2013), o AminoUNO ilustra o potencial da gamificação. De forma semelhante, outro estudo com atividades gamificadas no ensino de farmacologia em cursos de medicina demonstrou resultados positivos, pois melhoraram a conexão entre o conteúdo teórico e o prático, estimularam o pensamento crítico, auxiliaram no desenvolvimento de habilidades e atitudes, e favoreceram a integração entre os alunos (Lívero et al., 2020).

Este estudo tem por objetivo relatar a experiência de uma acadêmica-monitora do curso de Medicina da Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA), no âmbito do Programa de Integração Ensino-Serviço-Comunidade II (PIESC II), que utilizou a gamificação como metodologia de apoio ao ensino. Tendo isso em vista, a utilização de estratégias que favoreçam e facilitem o processo de formação são fundamentais para o sucesso dos alunos durante o curso na universidade, uma vez que a

Versão Final Homologada
16/12/2025 15:56

base tradicional pode ser insuficiente para preparar os estudantes para as situações complexas e heterogêneas que ocorrem nos serviços de saúde (Carácio et al., 2014).

Versão Final Homologada
16/12/2025 15:56

2 METODOLOGIA

No presente estudo, será apresentado um relato de experiência de uma monitoria academia conduzida a partir de uma estratégia de gamificação, sob à óptica das vivências de uma acadêmica-monitora do curso de medicina da Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA; Foz do Iguaçu, PR, Brasil). Cabe ressaltar o caráter integrador e interdisciplinar do curso em questão, organizado a partir de uma concepção de continuum saúde-doença e de uma estrutura curricular cíclica e construtivista, integrando os ciclos formativos em complexidade crescente e priorizando processos de ensino-aprendizagem ancorados em métodos ativos e na aprendizagem significativa ((UNILA, 2020, seção 6.1.4). Além disso, evidencia-se o potencial científico do Relato de Experiência em consolidar e disseminar conhecimentos, perpassando a mera descrição de vivências, mas sim retificando ideias e experiências a partir do esforço acadêmico-científico explicativo e crítico-reflexivo (Mussi; Flores; Almeida, 2021).

Nesse sentido, a monitoria acadêmica foi desenvolvida no âmbito do módulo de Programa Integração Ensino-Serviço-Comunidade II (PIESC II) componente do 2.º período do curso, pautado na análise do processo de trabalho da atenção primária à saúde (APS), seus princípios e suas principais políticas públicas norteadoras. Dessa forma, ao longo do módulo e, consequentemente, ao longo da monitoria, foram desenvolvidos os seguintes temas: princípios e diretrizes do SUS; princípios e atributos da APS; tecnologias e elementos constituintes do processo de trabalho na Estratégia Saúde da Família (ESF); educação em saúde; fluxos e modelagem de acolhimento; estratificação de risco; Política Nacional de Atenção Básica (PNAB); e Política Nacional de Humanização (PNH).

Salienta-se que, concomitantemente ao aprendizado das temáticas supracitadas, os acadêmicos monitorados realizavam visitas a campo em unidades de saúde de Foz do Iguaçu, com o intuito de reconhecer e analisar os objetos de estudo teórico na realidade prática do serviço, de forma que, a partir das vivências a campo, os estudantes desenvolviam um relatório avaliativo baseada em sua prática, suas reflexões e na busca de referencial teórico. À vista disso, Starfield et al. (2002) evidencia a relevância da APS como coordenadora do cuidado de saúde, como porta de entrada, e como responsável pela manutenção da atenção contínua e centrada na pessoa no âmbito do SUS, caracterizando-se como uma área do conhecimento fundamental para a formação de profissionais de saúde qualificados à atuação frente às necessidades de saúde da população.

O projeto de monitoria foi desenvolvido durante os meses de março a maio

Versão Final Homologada
16/12/2025 15:56

de 2023, sob supervisão dos docentes do módulo de PIESCII, consistindo em doze encontros semanais, dentre os quais, cinco foram realizados presencialmente com uma estratégia de Game-based learning por meio da aplicação do jogo desenvolvido pela acadêmica-monitora com a orientação dos docentes do módulo: “Tabuleiro da APS”, quatro referem-se a encontros presenciais de acompanhamento e orientação acerca dos trabalhos a serem desenvolvidos durante o módulo de PIESC II pelos monitorados, e três constituíram encontros remotos síncronos de correção comentada de simulados objetivos que ocorriam às vésperas das atividades avaliativas do módulo em questão. Segundo Tanveer et al. (2023), a monitoria acadêmica durante o curso de graduação em medicina consegue aprimorar os resultados de aprendizagem do acadêmico-monitor, além de promover competências pedagógicas e sociais, enquanto Herrmann-Werner et al. (2017) destaca o desenvolvimento das áreas de aprendizagem cognitiva, psicomotora e afetiva entre os alunos monitorados.

Foi utilizada a própria estrutura da universidade durante os encontros presenciais, enquanto os encontros virtuais foram realizados a partir da plataforma Google Meet. A organização do projeto, quanto ao cronograma de atividades, horários, recomendações e disponibilização de materiais de apoio, ocorreu via grupo do Whatsapp, enquanto a plataforma Google Forms foi utilizada para registro de presença e coleta de feedbacks e autoavaliações do desenvolvimento das atividades de monitoria, e o Google Docs foi empregado na construção das listas de exercícios dos simulados aplicados.

Versão Final Homologada
16/12/2025 15:56

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

3.1 A MONITORIA ACADÊMICA E SEU PAPEL NO CURSO DE MEDICINA

"Médico", ou "Doctor" em Latim, deriva do verbo latino "Docere" que significa "ensinar", e essa não é a única semelhança entre a medicina e a docência. Ser uma fonte ativa e propagadora de aprendizagem é uma atividade inerente à profissão médica, seja no âmbito acadêmico, no âmbito profissional, ou, principalmente, na relação médico-paciente (Aharonian et al., 2024; Yeung et al., 2017). Ao discutir diagnósticos, planos terapêuticos e mudanças no estilo de vida com seus pacientes, os profissionais garantem efeitos benéficos à evolução e ao desfecho de seus pacientes, como já foi relatado por Frates (2024), Bhattad e Pacifíco (2022) e Cook et al. (2019). Nesse sentido, incentivos à docência precoce, como os projetos de monitoria acadêmica, são relevantes para que os estudantes de medicina tenham contato com uma parte tão importante do seu futuro emprego - à docência - desde o início do curso, além de incentivarem uma cultura de aprendizagem e ensino ao longo da vida (BENÈ; BERGUS, 2014, Herrmann-Werner et al., 2017).

Dandavino et al. (2007) definem o ensino como o ato de se aprender duas vezes, à vista disso, e a partir da teoria da dualidade professor-aprendiz, para os autores o ensino estimula e está intimamente relacionado à aprendizagem, além disso, essa dinâmica ensinar-aprender envolveria uma interação entre processos de consciência metacognitiva, prática deliberada com feedback e autoexplicação, sujeitos à influência das interações sociais e da motivação. Assim, acadêmicos motivados à aplicação dos princípios de ensino, tornaram-se alunos mais ativos e engajados no seu próprio processo de aprendizagem.

A monitoria acadêmica, portanto, caracteriza-se como uma ferramenta com potencial de aprimoramento discente no ensino superior, principalmente no curso de medicina, demonstrando benefícios acadêmicos, sociais e emocionais, como o demonstrado pelas meta-análises de Bowman-Perrott et al. (2013) e Bowman-Perrott et al. (2014).

3.2 MONITORIA ACADÊMICA E GAMIFICAÇÃO, COMBINAM?

Kapp (2012) aborda o uso de jogos na sala de aula como uma estratégia capaz de motivar mais os alunos, quando comparado aos métodos tradicionais, além de

Versão Final Homologada
16/12/2025 15:56

auxiliá-los na aquisição de novos métodos de aprendizagem. Dessa forma, durante a monitoria acadêmica referente ao módulo PIESC II, houve o desenvolvimento, por parte da monitora e dos docentes orientadores, do jogo “Tabuleiro da APS” com o intuito de compilar todo o conteúdo ensinado durante o módulo em uma única estratégia de ensino, capaz de permitir aos estudantes uma experiência de aprendizagem significativa, que envolvesse a discussão, a correlação e a reflexão acerca dos assuntos abordados, em um contexto gamificado, visando promover maior engajamento e motivação discente.

A gamificação é estabelecida na literatura como um método educacional que pode promover nos acadêmicos um estado de flow, fator relacionado ao efeito positivo na qualidade do aprendizado e na performance acadêmica, como evidenciado por Hamari e Koivisto (2014) e Procci et al. (2012). O estado de flow é caracterizado por um alto nível de concentração e foco em tarefas que causam grande prazer e motivação intrinsecamente. No entanto, para promover a imersão acadêmica nesse nível, é preciso que alguns componentes do jogo sejam claramente definidos, como os objetivos do jogo, o tipo de feedback oferecido, e as recompensas envolvidas, além disso, o entendimento e a aceitação pelos estudantes desse tipo de ambiente de aprendizagem é essencial ao sucesso da estratégia, uma vez que, um dos maiores desafios ao Game-based Learning é o distanciamento de contextos de competitividade e rivalidade excessivos, capazes de produzir resultados negativos ao processo de ensino (Runco; Albert, 1990, Shernoff; Kratochwill; Stoiber, 2003, Zichermann; Cunningham, 2011, Trowler, 2010).

Nesse contexto, o “Tabuleiro da APS”, jogo aplicado nos encontros de gamificação, possui elementos virtuais e físicos, sendo eles um tabuleiro virtual (Figura 1), contando com cartas virtuais compostas por questões problematizadoras (Figura 2), e cartas físicas de movimento (Figura 3). A confecção do material virtual foi realizada a partir do website https://www.flippity.net/ que permite a construção de jogos e ferramentas digitais a partir de planilhas eletrônicas do Google Spreadsheet. Para a construção do “Tabuleiro da APS” foi utilizado o modelo Flippity Board Game, cujas instruções para customização estão disponíveis no link: https://www.flippity.net/BoardGame.htm. Já a diagramação das cartas físicas de movimento foi realizada a partir da plataforma “Canva” e a impressão foi feita em papel-cartão.

Em sua primeira aplicação, a estratégia de gamificação em questão, foi apresentada aos monitorados como uma estratégia de ensino-aprendizagem com o objetivo acadêmico de permitir uma revisão dinâmica e reflexiva acerca dos conceitos aprendidos durante a semana, buscando traçar intercorrelações entre as teorias e entre

Versão Final Homologada
16/12/2025 15:56

teoria e prática. Não obstante, a definição clara do objetivo lúdico do jogo se faz essencial ao bom desempenho da atividade, portanto, os acadêmicos foram divididos em duas equipes, cada uma representada por um pião no tabuleiro (Figura 1), visando alcançar a reta final do tabuleiro em primeiro lugar, a partir do maior acúmulo de pontos possíveis a cada rodada, que equivalem ao número de espaços percorridos pelo pião no tabuleiro.

O momento de apresentação do jogo e esclarecimento sobre como será sua aplicação, sua dinâmica grupal, o seu propósito, e suas regras foi um ponto crucial para estabelecer um vínculo positivo entre os participantes e a estratégia de ensino. Nessa ocasião, evidencia-se ainda a importância de permitir um espaço para fala e compartilhamento de dúvidas entre os monitorados, pois, dado o caráter interpessoal e colaborativo da gamificação, os aspectos comportamentais e afetivos dos acadêmicos exercem grande influência sobre o desenvolvimento da atividade proposta (Silva; Rodrigues; Leal, 2019).

A dinâmica do jogo contempla 2 momentos com desafios e interações grupais distintas, ora entre jogadores, ora entre equipes. No início da partida, cada uma das equipes previamente definidas deve selecionar, em rodízio a cada nova partida, um participante que competirá, com o jogador selecionado da equipe adversária, por pontos a partir da aplicação das cartas de movimento (Figura 3). Nesse primeiro momento, os monitorados precisam mobilizar conhecimentos prévios individuais, uma vez que os demais participantes da equipe que não foram selecionados na respectiva rodada, apesar de poderem interagir entre si, não poderão oferecer apoio ao jogador desafiado. Cabe ressaltar que as cartas de movimento foram criadas semanalmente pela monitora com base nos materiais de referência utilizados pelos professores para o desenvolvimento dos determinados conteúdos em classe, além disso, os acadêmicos-participantes recebiam, com antecedência aos encontros de monitoria, materiais de apoio preparados pela monitora contendo uma síntese didática dos mesmos materiais de referência supracitados. Dessa forma, como Whitt et al. (2013) evidenciaram, o uso de jogos no contexto acadêmico permite aos instrutores a criação de desafios adequados ao nível de conhecimento dos discentes, além de possibilitar o aumento gradual da dificuldade à medida que os jogadores adquirem novas habilidades e aprendizados.

Ao final de cada partida, os pontos são distribuídos entre as equipes com base nos acertos e erros dos jogadores, e os peões são dispostos no tabuleiro conforme a pontuação obtida. Ao longo do tabuleiro (Figura 1), encontram-se algumas posições marcadas por pontos de interrogação, quando um pião cai em alguma dessas posições

Versão Final Homologada
16/12/2025 15:56

abre-se uma carta virtual (Figura 2) contendo uma questão oral, contextual e interdisciplinar que as equipes são desafiadas a resolver, de forma que, a equipe vencedora andará uma posição a mais no tabuleiro. Essa dinâmica exige dos jogadores um comportamento de equipe, para desenvolver a partir da discussão e troca de conhecimentos, um pensamento crítico-reflexivo capaz de solucionar o desafio imposto, como Biggs (1999) relatou, a gamificação cria novos modos de permitir que os alunos evoluam no seu processo de aprendizagem.

Assim como Lee e Hammer (2021), bem como Linehan et al. (2011) abordaram, existem algumas características chave na elaboração de um jogo, aspectos que permitem o desenvolvimento completo e adequado da atividade. Nesse sentido, evidencia-se a possibilidade de repetição das experiências visando a perseguição de uma meta, associado ao feedback imediato, permitindo a amplificação de caminhos para se alcançar o sucesso e um bom desempenho.

A progressão do jogo “Tabuleiro da APS” (Figura 1) se dava, de certa forma, em um looping até que um dos piões alcance a reta final. Dessa forma, após cada movimento dos piões, iniciava-se uma nova rodada com desafios individuais e entre os grupos, como esclarecido anteriormente. No entanto, após cada carta de movimento (Figura 3) e carta virtual (Figura 2) serem resolvidas, havia uma micropausa feita pela discente monitora visando sintetizar aos monitorados o conhecimento que deveria ser mobilizado para resolução adequada dos desafios propostos na rodada, além de esclarecer dúvidas emergentes durante o processo. Observou-se que a oferta de feedback entre as rodadas se dava de maneira mais favorável ao seguimento do jogo quando elaborado em microdoses de conhecimento, dado que, pausas prolongadas durante o jogo levavam corriqueiramente a distrações e perda de atenção ao jogo, enquanto pausas curtas, revisões pontuais, e esclarecimento de dúvidas direcionadas, promoviam imersão e hiperfoco no desempenho acadêmico-gamificado.

Esse padrão permitia aos alunos desenvolverem um processo de aprendizagem pautado na tentativa, erro, feedback, re-tentativa, o que promoveu aos monitorados um comportamento de busca por um objetivo (chegar a reta final, ou seja, absorver o conteúdo ministrado para ganhar pontos e mover seu pião) em um estado de atenção sustentada, mas ainda em um ambiente descontraído e acolhedor. À vista disso, o contexto de ensino lúdico, permissivo ao erro e ao feedback “sob demanda”, mostrou-se uma estratégia favorável para o desenvolvimento da atividade e para o processo de aprendizagem, uma vez que permite aos discentes superar aspectos negativos, muitas

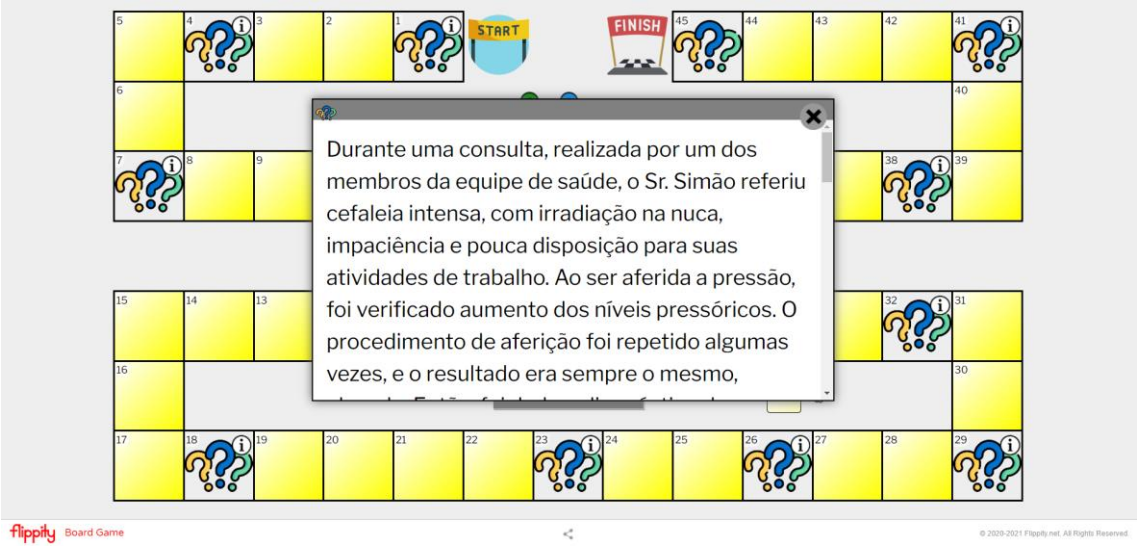
Versão Final Homologada
16/12/2025 15:56

vezes relacionados ao ensino tradicional, como a tensão pré e pós-prova, a ansiedade e problemas de saúde mental (Souza; Cantero, 2024; Gonzaga; Silva et al., 2023; Silva; Enumo, 2017).

Figura 1 – Componentes do jogo “Tabuleiro da APS” – Tabuleiro Virtual.

Fonte: acervo das autoras, 2025.

Figura 2 – Componentes do jogo “Tabuleiro da APS” – Cartas virtuais compostas por questões problematizadoras.



Fonte: acervo das autoras, 2025.

Figura 3 – Componentes do jogo “Tabuleiro da APS” – Cartas físicas de movimento.

Versão Final Homologada
16/12/2025 15:56

Fonte: acervo das autoras, 2025.

Versão Final Homologada
16/12/2025 15:56

4 CONCLUSÃO

A monitoria acadêmica no curso de Medicina mostrou-se uma estratégia eficaz para promover a aprendizagem ativa, engajamento e desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais nos estudantes. A aplicação do jogo “Tabuleiro da APS” durante o módulo PIESC II evidenciou que a gamificação pode potencializar os efeitos da monitoria, permitindo aos acadêmicos revisitar conteúdos de forma dinâmica, interativa e reflexiva, favorecendo a consolidação do conhecimento e a prática de habilidades de trabalho em equipe.

Observou-se que a definição clara de objetivos, a estruturação de feedback imediato e a criação de desafios graduais foram fundamentais para o sucesso da estratégia gamificada, corroborando achados prévios da literatura sobre ensino baseado em jogos. Além disso, a microgestão do tempo e a oferta de pausas curtas para esclarecimento de dúvidas contribuíram para manter a atenção e o foco dos participantes, promovendo um ambiente de aprendizagem seguro e motivador.

Entre as limitações do estudo, destacam-se o número restrito de participantes, a ausência de avaliação comparativa com métodos tradicionais de ensino e a falta de mensuração quantitativa do impacto da gamificação sobre desempenho acadêmico e motivação. Tais aspectos restringem a generalização dos resultados, sendo necessária cautela na extrapolação das conclusões para outros contextos ou instituições.

Diante disso, pesquisas futuras poderiam ampliar o número de participantes, comparar abordagens gamificadas e tradicionais, e investigar indicadores objetivos de aprendizado, engajamento e bem-estar acadêmico. Ressalta-se, ainda, que iniciativas de monitoria aliadas à gamificação representam uma oportunidade promissora para a promoção de uma cultura de ensino-aprendizagem ativa, colaborativa e duradoura ao longo da formação médica.

Versão Final Homologada
16/12/2025 15:56

REFERÊNCIAS

AVONTS et al. Does peer teaching improve academic results and competencies during medical school. **BMC Medical Education**, v. 22, n. 431, 2022. DOI: 10.1186/s12909-022-03507-3

BHATTAD, Pradnya Brijmohan; PACIFICO, Luigi. Empowering Patients: Promoting Patient Education and Health Literacy. **Cureus**, v. 14, n. 7, p. e27336, 2022. DOI: 10.7759/cureus.27336. Disponível em: https://www.cureus.com/articles/102207-empowering-patients-promoting-patient-education-and-health-literacy. Acesso em: 30 ago. 2025.

BIGGS, John. What the Student Does: teaching for enhanced learning. **Higher Education Research & Development**, [S.L.], v. 18, n. 1, p. 57-75, abr. 1999. Informa UK Limited. http://dx.doi.org/10.1080/0729436990180105.

BOWMAN-PERROTT, Lisa et al. Academic Benefits of Peer Tutoring: a meta-analytic review of single-case research. **School Psychology Review**, [S.L.], v. 42, n. 1, p. 39-55, 1 mar. 2013. Informa UK Limited. http://dx.doi.org/10.1080/02796015.2013.12087490.

BOWMAN-PERROTT, Lisa et al. Direct and Collateral Effects of Peer Tutoring on Social and Behavioral Outcomes: a meta-analysis of single-case research. **School Psychology Review**, [S.L.], v. 43, n. 3, p. 260-285, 1 set. 2014. Informa UK Limited. http://dx.doi.org/10.1080/02796015.2014.12087427.

CÂMARA, Ana Maria Chagas Sette *et al*. Percepção do processo saúde-doença: significados e valores da educação em saúde. **Revista Brasileira de Educação Médica**, [S.L.], v. 36, n. 11, p. 40-50, mar. 2012. FapUNIFESP (SciELO). http://dx.doi.org/10.1590/s0100-55022012000200006.

CARÁCIO, F. C. C. et al. A experiência de uma instituição pública na formação do profissional de saúde para atuação em Atenção Primária. **Ciência & Saúde Coletiva**, Rio de Janeiro, v. 19, n. 7, p. 2133-2142, jul. 2014. https://doi.org/10.1590/1413-81232014197.08762013.

CAVALLI, Luciana Osorio; CARVALHO, Brígida Gimenez. A formação médica na atenção primária à saúde: uma revisão de literatura. **Revista Brasileira de Educação Médica**, [S.L.], v. 46, n. 4, p. 1-14, 15 ago. 2022. FapUNIFESP (SciELO). http://dx.doi.org/10.1590/1981-5271v46.4-20200562.

CECCIM, R. B.; FEUERWERKER, L. C. M. Mudança na graduação das profissões de saúde sob o eixo da integralidade. **Cadernos de Saúde Pública**, Rio de Janeiro, v. 20, n. 5, p. 1400-1410, set./out. 2004. https://doi.org/10.1590/S0102-311X2004000500036.
CECILIO, L. C. O. Apontamentos teórico-conceituais sobre processos avaliativos considerando as múltiplas dimensões da gestão do cuidado em saúde. **Comunicação, Saúde, Educação**, Rio de Janeiro, v. 15, n. 37, p. 589-599, abr./jun. 2011. https://doi.org/10.1590/S1414-32832011000200021.

COELHO, Márcia Gomes Marinheiro *et al*. Atenção Primária à Saúde na perspectiva da

Versão Final Homologada
16/12/2025 15:56

formação do profissional médico. **Interface - Comunicação, Saúde, Educação**, [S.L.], v. 24, p. 1-15, 19 jun. 2020. FapUNIFESP (SciELO). http://dx.doi.org/10.1590/interface.190740.

COOK, David A. *et al*. Management Reasoning: Implications for Health Professions Educators and a Research Agenda. **Academic Medicine**, v. 94, n. 9, p. 1310–1316, 2019. DOI: 10.1097/ACM.0000000000002768. Disponível em: https://journals.lww.com/academicmedicine/Fulltext/2019/09000/Management_Reasoning__Implications_for_Health.19.aspx. Acesso em: 30 ago. 2025.

DANDAVINO, M.; SNELL, Linda; WISEMAN, Jeffrey. Why medical students should learn how to teach. **Medical Teacher**, [S.L.], v. 29, n. 6, p. 558-565, jan. 2007. Informa UK Limited. http://dx.doi.org/10.1080/01421590701477449.

FRATES, Beth. Lifestyle Medicine in Medical Education: Maximizing Impact. **Mayo Clinic Proceedings: Innovations, Quality & Outcomes**, v. 8, n. 5, p. 451–474, 2024. DOI: 10.1016/j.mayocpiqo.2024.07.003. Disponível em: https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2542454824000444. Acesso em: 30 ago. 2025.

GONZAGA, Luiz Ricardo Vieira; SILVA, Andressa Melina Becker da; ENUMO, Sônia Regina Fiorim. Ansiedade de provas em estudantes do Ensino Médio. **Psicologia Argumento**, [S.L.], v. 34, n. 84, p. 76-88, 30 nov. 2017. Pontificia Universidade Catolica do Parana - PUCPR. http://dx.doi.org/10.7213/psicol.argum.34.084.ao07.

GURAYA, Salman Y.; ABDALLA, Mohamed E.. Determining the effectiveness of peer-assisted learning in medical education: a systematic review and meta-analysis. **Journal Of Taibah University Medical Sciences**, [S.L.], v. 15, n. 3, p. 177-184, jun. 2020. Elsevier BV. http://dx.doi.org/10.1016/j.jtumed.2020.05.002.

HAMARI, Juho; KOIVISTO, Jonna. Measuring flow in gamification: dispositional flow scale-2. **Computers In Human Behavior**, [S.L.], v. 40, p. 133-143, nov. 2014. Elsevier BV. http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2014.07.048.

HERRMANN-WERNER, Anne et al. Peer-assisted learning (PAL) in undergraduate medical education: an overview. **Zeitschrift Für Evidenz, Fortbildung Und Qualität Im Gesundheitswesen**, [S.L.], v. 121, p. 74-81, abr. 2017. Elsevier BV. http://dx.doi.org/10.1016/j.zefq.2017.01.001.

KADIR, Nurhira Abdul; SCHÜTZE, Heike. Medical educators' perspectives on the barriers and enablers of teaching public health in the undergraduate medical schools: a systematic review. **Global Health Action**, [S.L.], v. 15, n. 1, p. 1-15, 5 set. 2022. Informa UK Limited. http://dx.doi.org/10.1080/16549716.2022.2106052.

KAPP, Karl M. **The gamification of learning and instruction**: game-based methods and strategies for training and education. John Wiley & Sons, 2012. Disponível em: https://sou.ucs.br/etc/revistas/index.php/conjectura/article/download/2048/1210/6672. Acesso em: 30 ago. 2025.

Versão Final Homologada
16/12/2025 15:56

LEE, Joey J.; HAMMER, Jessica. Gamification in Education: What, How, Why Bother? **Academic Exchange Quarterly**, v. 2, n. 15, p. 146-151, 2021. Disponivel em: https://www.researchgate.net/publication/258697764_Gamification_in_Education_What_How_Why_Bother. Acesso em: 30 ago. 2025.

LINEHAN, Conor et al. Practical, appropriate, empirically-validated guidelines for designing educational games. **Proceedings Of The Sigchi Conference On Human Factors In Computing Systems**, [S.L.], p. 1979-1988, 7 maio 2011. ACM. http://dx.doi.org/10.1145/1978942.1979229.

LÍVERO, Francislaine Aparecida dos Reis et al. Playfulness in the classroom: gamification favor the learning of pharmacology. **Education And Information Technologies**, [S.L.], v. 26, n. 2, p. 2125-2141, 2 out. 2020. Springer Science and Business Media LLC. http://dx.doi.org/10.1007/s10639-020-10350-w.

MUSSI, Ricardo Fraklin de Freitas; FLORES, Fabio Fernandes; ALMEIDA, Cláudio Bispo de. Pressupostos para a elaboração de relato de experiência como conhecimento científico. **Práxis Educacional**, [S.L.], v. 17, n. 48, p. 1-18, 1 set. 2021. Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia/Edicoes UESB. http://dx.doi.org/10.22481/praxisedu.v17i48.9010. Acesso em: 29 Nov. 2023.

NASCIMENTO, Fernanda Mirelly da Silva *et al*. The Role of Gamification in Medical Education: experience report and integrative review. **International Journal Of Health Science**, [S.L.], v. 5, n. 15, p. 1-11, 18 mar. 2025. Atena Editora Edição de Livros Ltda. http://dx.doi.org/10.22533/at.ed.1595152518031.

OLIVEIRA, J. de; VOSGERAU, D. S. A. R. Práticas de monitoria acadêmica no contexto brasileiro. **Educação: Teoria e Prática**, Rio Claro, SP, v. 31, n. 64, 2021. https://doi.org/10.18675/1981-8106.v31.n.64.s14492.
PINHEIRO, Roseni; CECCIM, Ricardo Burg; MATTOS, Ruben Araujo de (Orgs.). **Ensinar saúde: a integralidade e o SUS nos cursos de graduação na área da saúde.** Rio de Janeiro: IMS/UERJ; CEPESC; ABRASCO, 2006. 336 p. ISBN 85-89737-30-6.

PINHO, Giovanna Carvalho *et al*. Peer-Assisted and Team-Based Learning: a new hybrid strategy for medical education. **Revista Brasileira de Educação Médica**, [S.L.], v. 42, n. 3, p. 162-170, set. 2018. FapUNIFESP (SciELO). http://dx.doi.org/10.1590/1981-52712015v42n3rb20180042.r2ing.

PROCCI, Katelyn et al. Measuring the flow experience of gamers: an evaluation of the dfs-2. **Computers In Human Behavior**, [S.L.], v. 28, n. 6, p. 2306-2312, nov. 2012. Elsevier BV. http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2012.06.039.

RUNCO, Mark A.; ALBERT, Robert S. (Ed.). **Theories of creativity**. London: Sage Publications, 1990.

SALAFIA, Maria Amalia *et al*. Game-based educational experience in clinical simulation and academic achievement in medical students: a retrospective study. **Bmc Medical Education**, [S.L.], v. 25, n. 1, p. 1-8, 3 abr. 2025. Springer Science and Business Media LLC. http://dx.doi.org/10.1186/s12909-025-07070-5.

Versão Final Homologada
16/12/2025 15:56

SHERNOFF, Elisa Steele; KRATOCHWILL, Thomas R; STOIBER, Karen Callan. Training in Evidence-Based Interventions (EBIs): what are school psychology programs teaching? **Journal Of School Psychology**, [S.L.], v. 41, n. 6, p. 467-483, nov. 2003. Elsevier BV. http://dx.doi.org/10.1016/j.jsp.2003.07.002.

SILVA, Paulo Gregório Nascimento da et al. Ansiedade cognitiva de provas e procrastinação acadêmica: um estudo com universitários do brasil. **Dedica Revista de Educação e Humanidades (Dreh)**, [S.L.], n. 21, p. 415-439, 28 jul. 2023. Editorial de la Universidad de Granada. http://dx.doi.org/10.30827/dreh.21.2023.28783.

SILVA, Rui Jorge Rodrigues da; RODRIGUES, Ricardo Gouveia; LEAL, Carmem Teresa Pereira. Gamification in Management Education: a systematic literature review. **Bar - Brazilian Administration Review**, [S.L.], v. 16, n. 2, p. 1-31, 2019. FapUNIFESP (SciELO). http://dx.doi.org/10.1590/1807-7692bar2019180103.

SILVA, Maria Isabel da et al. Jogo AminoUNO: uma ferramenta alternativa para o ensino da síntese de proteínas no ensino médio. **Revista de Ensino de Bioquímica,** [S. l.], n. 1, p. 38–53, 22 nov. 2013. ISSN 1677-2318. Disponível em: https://www.seer.ufrgs.br/index.php/REBioquimica/article/view/274. Acesso em: 25 jul. 2025.
SILVA, Rui Jorge Rodrigues da *et al*. Gamification in Management Education: a systematic literature review. **Bar - Brazilian Administration Review**, [S.L.], v. 16, n. 2, p. 1-31, 28 jun. 2019. FapUNIFESP (SciELO). http://dx.doi.org/10.1590/1807-7692bar2019180103.

SOUZA, Ivanete Salete Venz de; CANTERO, Alba M. Mendoza. O ensino tradicional versus a educação contemporânea: aspectos atuais. **Contribuciones A Las Ciencias Sociales**, [S.L.], v. 17, n. 9, p. 1-16, 27 set. 2024. South Florida Publishing LLC. http://dx.doi.org/10.55905/revconv.17n.9-378.
STARFIELD, Barbara et al. **Atenção Primária**: equilíbrio entre necessidades de saúde, serviços e tecnologias. Brasília: Unesco, 2002. Disponível em: https://www.nescon.medicina.ufmg.br/biblioteca/imagem/0253.pdf. Acesso em: 30 ago. 2025.

TANVEER, Mohammed Anass *et al*. Peer Teaching in Undergraduate Medical Education: what are the learning outputs for the student-teachers? a systematic review. **Advances In Medical Education And Practice**, [S.L.], v. 14, p. 723-739, jul. 2023. Informa UK Limited. http://dx.doi.org/10.2147/amep.s401766.

TROWLER, Vicki. Student engagement literature review. **The higher education academy**, v. 11, n. 1, p. 1-15, 2010. Disponível em: https://www.sparqs.ac.uk/ch/E4%20Research%20and%20evidence%20base%20for%20student%20engagement.pdf. Acesso em: 30 ago. 2025.

UNIVERSIDADE FEDERAL DA INTEGRAÇÃO LATINO-AMERICANA (UNILA). **Projeto pedagógico do curso de Medicina.** Foz do Iguaçu: UNILA, 2020. Seção 6.1.4 – Processo Ensino-Aprendizagem. Disponível em: https://portal.unila.edu.br/graduacao/medicina/arquivos/ppc-medicina-versao-final-apos-2020-2.pdf. Acesso em: 30 ago. 2025.

VAN GAALEN, A. E. J. *et al*. Gamification of health professions education: a systematic

Versão Final Homologada
16/12/2025 15:56

review. **Advances In Health Sciences Education**, [S.L.], v. 26, n. 2, p. 683-711, 31 out. 2020. Springer Science and Business Media LLC. http://dx.doi.org/10.1007/s10459-020-10000-3.

WHITT, Elizabeth J. et al. **Student success in college: Creating conditions that matter**. Hoboken, NJ, USA: Jossey-Bass, 2013. Disponível em: https://pillars.taylor.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1059&context=acsd_growth. Acesso em: 30 ago. 2025.

WILLIAMS, Sarah Elizabeth *et al*. Identification of training opportunities in medical education for academic faculty. **Medical Teacher**, [S.L.], v. 41, n. 8, p. 912-916, 6 abr. 2019. Informa UK Limited. http://dx.doi.org/10.1080/0142159x.2019.1592138.

ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. **Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps**. " O'Reilly Media, Inc.", 2011. Disponível em: https://storage.libre.life/Gamification_by_Design.pdf. Acesso em: 30 ago. 2025.

Versão Final Homologada
16/12/2025 15:56

REVISTA DELOS

DOI: 10.55905/rdelosv18.n73-058
ISSN: 1988-5245

Originals received: 9/12/2025
Acceptance for publication: 10/9/2025

https://ojs.revistadelos.com/ojs/index.php/delos/article/view/7006/3796

O uso da gamificação na monitoria acadêmica: inovação pedagógica no ensino da atenção primária à saúde

The use of gamification in academic tutoring: pedagogical innovation in primry health care education

El uso de la gamificación em la monitoría académica: innovación pedagógica em la enseñanza de la atención primaria de la salud

Yasmim Lisboa de Oliveira
Graduanda em Medicina
Instituição: Universidade Federal da Integração Latino-Americana
Endereço: Foz do Iguaçu – Paraná, Brasil
E-mail: yasmimldo@gmail.com

Sofia Soares do Nascimento
Graduanda em Medicina
Instituição: Universidade Federal da Integração Latino-Americana
Endereço: Foz do Iguaçu – Paraná, Brasil
E-mail: ss.nascimento.2022@aluno.unila.edu.br

Anália Rosário Lopes
Doutora em Saúde Pública
Instituição: Escola de Enfermagem de Ribeirão Preto da Universidade de São Paulo (EERP - USP)
Endereço: Foz do Iguaçu – Paraná, Brasil
E-mail: analia.lopes@unila.edu.br

Monica Augusta Mombelli
Doutora em Ciências
Instituição: Escola de Enfermagem de Ribeirão Preto da Universidade de São Paulo (EERP - USP)
Endereço: Foz do Iguaçu – Paraná, Brasil
E-mail: monica.mombelli@unila.edu.br

RESUMO
A monitoria acadêmica constitui-se como uma estratégia consolidada de ensino, baseada na cooperação entre discentes. Nesse cenário, a gamificação surge como recurso pedagógico inovador ao inserir elementos de jogos no processo de aprendizagem. Este estudo tem por objetivo relatar a experiência de uma acadêmica-monitora do curso de Medicina da Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA), no âmbito do Programa de Integração Ensino-Serviço-Comunidade II (PIESC II), que utilizou a gamificação como metodologia de apoio ao ensino. Entre março e maio de 2023, foram realizados cinco encontros semanais, com aplicação do jogo "Tabuleiro da APS", elaborado pela monitora. A estratégia promoveu integração dos conteúdos de Atenção Primária à Saúde (APS), favorecendo aprendizagem

Versão Final Homologada
16/12/2025 15:56