

**QUIZ: UMA ATIVIDADE DINÂMICA PARA AUTOAVALIAÇÃO E
APRENDIZAGEM EM HABILIDADES DE COMUNICAÇÃO.**

Aristides Massao Nachi¹
Carla Tyene Nakata¹
Celso Ricardo Ferreira¹
Daniella B. Dock-Pereira¹
Gabriele L. Galvão C. Golçalves¹
Giovanna Marchezine¹
José E. Aguilar-Nascimento¹
Mariana Pexe Alves¹
Maristela Andreoni¹
Paula Pexe Alves Machado¹
Paulo Luiz Nogueira¹

Tema central: Relato de experiência docente em PBL.

Introdução: A aprendizagem baseada em problemas (*Problem-Based Learning* - PBL) é considerada mundialmente uma abordagem instrucional capaz de promover a aquisição de conhecimentos pelos alunos ao mesmo tempo em que os ajuda a desenvolver habilidades e atitudes profissionais desejáveis¹. Esta promove mudanças no processo ensino-aprendizagem com metodologias ativas valorizando experiências concretas e problematizadoras, com forte motivação prática e estímulo cognitivo para solicitar escolhas e soluções criativas. Nessa abordagem, o aluno utiliza diferentes processos mentais (capacidade de levantar hipóteses, comparar, analisar, interpretar, avaliar), desenvolvendo a habilidade de assumir responsabilidade por sua formação^{1,2}. Neste contexto, o jogo é uma ferramenta que oferece o estímulo e o ambiente propícios ao desenvolvimento, contribuindo eficazmente na construção de conhecimentos e no processo de avaliação do aluno, auxiliando a aprendizagem de maneira significativa e lúdica^{3,4}. Optou-se, portanto, utilizar como estratégia didática e metodológica do processo de ensino-aprendizagem na disciplina de Habilidade de Comunicação na primeira etapa do curso de medicina do Univag - Centro Universitário, o jogo *Quiz* de perguntas e respostas. **Descrição:** Na aula anterior ao *Quiz*, os alunos foram instruídos a estudar o conteúdo completo dos componentes da anamnese médica ressaltando termos técnicos da revisão de sistemas. No dia da atividade separou-se a sala de aula em 4 grandes grupos, nomeando-os como times e

¹ Professores do Curso de Medicina do UNIVAG – Centro Universitário

todos os alunos presentes participariam da atividade respondendo às perguntas sorteadas pelas professoras. Os acertos obtidos foram marcados no quadro branco e, ao final, o time com maior pontuação ganhou 0,5 ponto na média somativa da disciplina como bônus. A sala foi organizada com a mesa central sendo o local em que as perguntas seriam sorteadas e lidas em voz alta e colocada uma campainha no centro da mesa, a qual, o aluno mais rápido deveria apertar para poder responder. As questões foram respondidas sempre em duplas, mesclando os grupos, ou seja, todos os grupos competiram entre si, e os alunos a responder na rodada escolhidos pelo seu grupo, todos os alunos do time deveria responder uma questão. Após a pergunta ser realizada, os alunos deveriam apertar campainha após a palavra de ordem da professora. Ao final do Quiz os professores realizaram feedback imediato aos estudantes (fotos em anexo). **Conclusão:** Observou-se que durante a atividade, os estudantes participaram ativamente do *Quiz*, apoiando os colegas que iriam responder à pergunta da rodada. Além disso, notou-se que esta ferramenta de ensino propiciou ambiente de motivação extra para estudo e exerceu forte impacto sobre o aprendizado nos alunos com pior rendimento acadêmico, fazendo-os se esforçar para atingir o conhecimento e ajudar o grupo que estavam inseridos. Realça-se que os alunos, quando testados, mesmo informalmente, constataram suas deficiências, identificando pontos a serem trabalhados e melhorados no estudo da disciplina e do conteúdo abordado. Neste contexto, os professores identificaram que é necessária, como futura prática, a aplicação de um questionário de autoavaliação aos alunos, como maneira de medir a assertividade da atividade.

Referências:

1. Leonl LB, Onófriol FQ. Aprendizagem Baseada em Problemas na Graduação médica - uma revisão da Literatura atual. Rev. bras. educ. med. 2015;39(4):614-19.
2. Gomes AP, Rego S. Transformação da educação médica: é possível formar um novo médico a partir de mudanças no método de ensino-aprendizagem?. Rev. bras. educ. med. 2011;35(4):557-66.
3. Riera JRM, Cibanal JL, Mora MJP. Usando o role-playing na integração do conhecimento no processo ensino-aprendizagem em enfermagem: avaliação dos alunos. Texto Contexto Enferm 2010; 19(4):618-26.

4. Silva JMA, Canedo RV, Abrantes TAS, Santos RT, Souza RA, Utagawa CY. *Quiz*: um questionário eletrônico para autoavaliação e aprendizagem em genética e biologia molecular. Rev. bras. educ. med. 2010;34(4):607-614.

Anexo

Duplas respondendo as questões:



Divisão da sala em 4 grandes grupos:

