**A EXPERIÊNCIA DE MONITORIA: DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADE EM METODOLOGIA ATIVA PARA O ENSINO DE PSICOMETRIA**

**Ariene Sousa Candido Matias**

Graduanda em Psicologia. Faculdade UNINTA

Itapipoca-CE. arienesous1995@gmail.com.

**André Sousa Rocha**

Mestre em Psicologia, Professor na Faculdade UNINTA

Itapipoca-CE. andre.rocha@uninta.edu.br.

**Introdução:** Este trabalho foi construído a partir da experiência de monitoria na disciplina de psicometria do curso de Psicologia, buscando promover o aprendizado do conteúdo de forma mais ativa. A reflexão do quanto seria benéfico aos estudantes que as metodologias promovessem pensamento crítico e a participação na condução das aulas, provocou nos autores a intenção de pensar na possibilidade em como desenvolver o ensino na disciplina de psicometria de uma forma dinâmica e distante das aulas expositivas. Sendo assim, optou-se por adotar a gamificação como estratégia. Os processos de gamificação estão relacionados com o aumento gradativo da dificuldade e da complexidade dos assuntos tratados, e das premiações obtidas durante o desenvolvimento da atividade. Logo, os conceitos trabalhados na atividade escolhida vão dos níveis básicos até os complexos, levando ao aluno a alcançarem os objetivos propostos, para terem as recompensas almejadas. **Objetivo:** Apresentar a metodologia ativa de gamificação como ferramenta que proporciona a participação dos discentes na resolução de problemas da disciplina de psicometria. **Método:** Trata-se de um estudo qualitativo do tipo relato de experiência em que foi proposto em sala de aula com o professor, o desenvolvimento da atividade corrida intelectual gamificada, que é um jogo trabalhado em grupo, e por envolver competitividade, leva aos estudantes um engajamento, os motivando a ter melhor rendimento no conteúdo trabalhado no jogo. De início, foi apresentado o conteúdo aos alunos em aula expositiva, e em seguida nas aulas posteriores, o professor elaborou questões que seriam trabalhadas em pares, referentes ao conteúdo de Psicometria, classificadas como fáceis, médias e difíceis. As questões foram apresentadas através de *Datashow*. A atividade consistiu na divisão da turma em equipes, em que elas tiveram um tempo limitado por cronômetro, para lerem as questões e classificarem como verdadeiras ou falsas, começando pelas questões fáceis, seguido pelas médias e finalizando com as difíceis. Cada classe de questões valia uma pontuação diferente. Ao final da exposição das afirmativas, foi realizada a correção das questões atribuindo a pontuação de acordo com a quantidade de acertos que os alunos obtiveram. A equipe que vencedora foi aquela que obteve a maior pontuação no jogo. **Resultados e discussão:** Observou-se na atividade que todos os alunos participaram ativamente da resolução e classificação das questões. Durante o jogo houve questionamento acerca da elaboração das afirmativas, que foram tomadas como dúvidas e explicadas logo após a conclusão do jogo, o que demonstrou que alguns alunos estavam atentos ao seu conteúdo. Percebeu-se uma diferença entre os alunos, e isso é visível também no processo avaliativo. No entanto, essa diferença não impediu que os alunos competissem com a mesma quantidade de esforço, uma vez que todos queriam obter a maior pontuação possível no jogo. **Considerações finais:** A adoção de metodologias ativas como a gamificação traz benefícios para o ensino aprendizagem no curso de Psicologia, pois é uma forma de motivar aos alunos a terem domínio dos assuntos e satisfazerem os objetivos de avançarem nas atividades propostas.

**Palavras-chave:** Gamificação; Metodologias ativas; Psicometria.

**REFERÊNCIAS**

DAROS, F. C. T. A sala de aula Inovadora: **estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo.** Porto Alegre, Penso Editora Ltda, 2018.

HUTZ, C. S.; BANDEIRA, D. R.; TRENTINI C. M. **Psicometria.** Porto Alegre, Artmed, 2015.

SILVA. A. J. de C. **Guia prático de metodologias ativas com uso de Tecnologias Digitais da Informação.** Minas Gerais, Lavras: UFLA, 2020.