

## USO DE JOGOS DIGITAIS NA VERIFICAÇÃO DE CONHECIMENTO EM GRUPO DE ESTUDOS SOBRE ENDOCRINOLOGIA VETERINÁRIA

ANA JÚLIA RODRIGUES TEIXEIRA RAMOS<sup>1</sup>; CAROLINE XAVIER GRALA<sup>2</sup>; CAMILA MOURA DE LIMA<sup>2</sup>; ADELINE BOGO MADRIL<sup>2</sup>; MÁRCIA DE OLIVEIRA NOBRE<sup>2</sup>; MARIANA CRISTINA HOEPPNER RONDELLI<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – [anajulia.aj@hotmail.com](mailto:anajulia.aj@hotmail.com)

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – [carolinexavier098@gmail.com](mailto:carolinexavier098@gmail.com)

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – [camila.moura.lima@hotmail.com](mailto:camila.moura.lima@hotmail.com)

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – [adeline\\_madril@hotmail.com](mailto:adeline_madril@hotmail.com)

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – [marciaonobre@gmail.com](mailto:marciaonobre@gmail.com)

<sup>3</sup>Universidade Federal de Pelotas – [marianarondelli@gmail.com](mailto:marianarondelli@gmail.com)

### 1. INTRODUÇÃO

A Endocrinologia Veterinária é uma área em grande expansão, e o aumento nas últimas décadas na expectativa de vida dos animais de companhia contribuiu com a maior incidência de enfermidades oncológicas e endócrinas (FELDMAN et al., 2015).

Neste contexto, o EndocrinoPeq: Grupo de Estudos em Endocrinologia Veterinária com Foco em Animais de Companhia (n. 2534) foi implementado em abril de 2020 com o objetivo de promover momentos de discussão sobre as endocrinopatias em animais, com ênfase em cães e gatos, e contribuir com a familiarização dos estudantes de graduação em Medicina Veterinária e da pós-graduação com a temática.

Dentro das novas tendências e modalidades de ensino e aprendizagem, o meio digital desempenha um papel importante no que diz respeito à interação entre os estudantes, bem como propicia novas oportunidades de criação e compartilhamento de conteúdos por parte dos docentes (ROSENBERG, 2007). É imprescindível a busca por estratégias e mudanças na abordagem de ensino, que objetivam tornar o estudante ativo e dinâmico no ato de aprender (CAPOBIANCO, 2010).

O objetivo deste trabalho é apresentar o uso de jogos digitais utilizando a plataforma *Kahoot!* como estratégia de avaliação de conhecimento e de ensino-aprendizagem dos colaboradores do grupo de estudos acerca de assuntos relacionados à Endocrinologia Veterinária.

### 2. METODOLOGIA

A plataforma utilizada na elaboração dos jogos foi o *Kahoot!*, programa educacional norueguês gratuito que permite a criação de enquetes variadas e de múltipla escolha com interação de forma síncrona ou assíncrona pelos participantes.

A confecção das questões dos jogos foi realizada com base em artigos científicos online e discussões supervisionadas pela coordenadora do grupo, de modo que os assuntos abordados foram todos previamente discutidos nas reuniões semanais do grupo de estudos. As questões, de níveis de dificuldade variados, foram previamente elaboradas pela colaboradora bolsista e pela coordenadora do grupo, de modo remoto. Os temas utilizados foram sobre Endocrinologia Veterinária com ênfase nas doenças endócrinas comuns e incomuns em cães e gatos como: hiperadrenocorticismo, hipoadrenocorticismo, hipertireoidismo, hipotireoidismo, obesidade, diabetes mellitus, cetoacidose

diabética, feocromocitoma, alopecia X, acromegalia, insulinoma e poliendocrinopatias.

O primeiro jogo foi realizado de maneira assíncrona, sendo disponibilizado o tempo de uma semana para respondê-lo, via computador, *smartphone* ou tablet com acesso à internet. Era composto por dez questões de assuntos diversificados, tanto de múltipla escolha quanto de verdadeiro ou falso. O tempo permitido para registrar a resposta foi de 60 segundos. Após o término do prazo pré-estabelecido, foi possível analisar as estatísticas do jogo por meio da própria plataforma.

O segundo jogo foi realizado de forma síncrona, no dia das reuniões do grupo. A tela de compartilhamento do jogo foi espelhada para que todos pudessem ler e responder as perguntas de forma simultânea. Previamente, cada participante recebeu um código de acesso para a partida. Semelhante ao primeiro jogo, os participantes tinham 60 segundos para resposta, e os temas também foram escolhidos aleatoriamente. Após cada questão, visualizavam-se as respostas escolhidas pelos participantes, anonimamente, e a quantidade de erros e acertos, conforme ilustra a figura 1. Ao final de cada questão, a bolsista de ensino do grupo e a orientadora comentavam e discutiam rapidamente cada assunto.

Figura 1 – Apresentação das respostas dos participantes do grupo de estudos EndocrinoPeq durante uso de jogo síncrono pela plataforma *Kahoot!*



Além dos jogos executados, também foi disponibilizado um formulário online sobre a percepção dos participantes do grupo acerca dos jogos aplicados como verificadores do aprendizado, a fim de compreender suas opiniões e pontos de vista sobre a relevância do uso desta ferramenta como forma complementar aos estudos. A plataforma utilizada foi a *SurveyMonkey*<sup>®</sup>, e constavam 10 perguntas sobre a importância de jogos como ferramenta de aprendizado, se os jogos tornavam a abordagem de determinado assunto mais atrativa, se as perguntas relacionavam-se com os assuntos tratados nas discussões, grau de dificuldade das perguntas, se houve algum constrangimento durante a aplicação dos jogos, se conheciam a plataforma utilizada e sobre o tempo disponibilizado para registro das respostas.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

No primeiro jogo, realizado de forma assíncrona, foram registrados 54,8% de acertos nas 10 questões. O ranking de primeiro, segundo e terceiro lugares foi gerado de acordo com o número de opções corretas de cada jogador e também o tempo para a resposta. A plataforma *Kahoot!* calcula o grau de dificuldade de cada questão, que é interpretado conforme tempo ou ausência de resposta e quantidade de acertos de todos os jogadores.

No segundo jogo, desta vez, síncrono, foram obtidos matematicamente 61,7% de acertos nas 15 questões, número superior ao primeiro jogo. O tempo da partida online foi de 47 minutos em razão das discussões realizadas entre as questões. Ainda, é importante salientar que, durante a disputa, os participantes utilizaram o chat da plataforma da conferência para descontração, interação e comentários pertinentes à ocasião. A forma síncrona de execução dos jogos possibilitou, portanto, a maior interação entre os membros do EndocrinoPeq.

O questionário aplicado após os jogos demonstrou que 79% dos participantes não conheciam a plataforma *Kahoot!* e 93% a indicariam para um colega ou docente. Com relação ao tempo disponibilizado para registrar as respostas, 50% julgaram como suficiente. O grau de dificuldade das questões foi classificado como moderado por 64,3% e como difícil por 35,7% dos participantes. A exposição da frequência de acertos não promoveu constrangimento para 64,3% dos participantes, enquanto que 35,7% sentiram-se indiferentes.

Com relação às dificuldades gerais encontradas durante a execução dos jogos, alguns colaboradores relataram problemas com a internet, tempo insuficiente para resposta, ansiedade e problemas técnicos dos aparelhos eletrônicos, o que pode ter contribuído com a maior frequência nos erros observados após as partidas.

Em um contexto histórico, os jogos digitais representam um ambiente interativo com grande potencial de utilização, simbolizando novos sentidos à comunicação humana (GROS, 2003). Quando bem elaborado e executado, os jogos podem despertar a atenção dos estudantes pelo fato de ser algo diferente e não rotineiro, proporcionando o aprendizado até mesmo de maneira despercebida (CAMPOS, 1996), seja para introduzir ou reforçar um conteúdo novo ou para avaliar algum assunto que já foi estudado. A criação de desafios e atividades diferenciadas no contexto escolar e universitário configura um componente fundamental no sucesso da aprendizagem (MORÁN, 2018). Ainda, a promoção de uma educação invertida e gamificada permite agregar valor às aulas, propiciando prazer, desafios e entretenimento à transmissão do conhecimento (SANDE, 2018).

Ainda segundo SANDE (2018), a diversidade de estratégias educacionais no ensino é fundamental no processo de aprendizagem, uma vez que este é um processo diferente para cada indivíduo. O aplicativo *Kahoot!* mostrou ser uma ferramenta interessante, interativa e útil na avaliação do conhecimento dos membros do grupo de estudos EndocrinoPeq.

### 4. CONCLUSÕES

O uso do aplicativo *Kahoot!* promoveu a construção de conhecimento, demonstração de curiosidade, motivação e enriquecimento do aprendizado, mesmo que as perguntas fossem consideradas difíceis ou moderadamente difíceis. O aplicativo foi de fácil manuseio por parte da organização e dos participantes, apesar dos problemas técnicos descritos, e permitiu a maior

integração e socialização entre os membros do grupo de estudos sobre endocrinologia veterinária.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CAMPOS, M. C. R. **A produção da narrativa em pré-escolares e a influência da intervenção, num contexto de estória e de jogo: uma análise psicopedagógica.** 1996. Dissertação (Mestrado em Psicologia) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 1996.

CAPOBIANCO, L. A. A revolução em curso: Internet, Sociedade da Informação e Cibercultura. **Estudos em Comunicação** - Universidade de São Paulo. São Paulo, v. 2, p.175-193, 2010.

FELDMAN, E.C.; NELSON, R.W.; REUSCH, C.; SCOTT-MONCRIEFF, J.C. **Canine and Feline Endocrinology.** 4th edn. Saint Louis: Saunders, 688p. 2015.

GROS, B. "The impact of digital games in education", **First Monday**, Vol. 8, N. 7, [online], 2003.

KOOISTRA, Hans & Galac; SARA & BUIJTELS, J.J.C.W.M. & MEIJ, Björn. Endocrine Diseases in Animals. **Hormone research.** 71 Suppl 1., 2009.

MORÁN, J. Mudando a educação com metodologias ativas. **Coleção Mídias Contemporâneas.** Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Vol. II., 2009.

ROSENBERG, M. J. **The future of learning and E-learning.** Lisboa, 2007.

SANDE, D; SANDE, D. Uso do *Kahoot!* como ferramenta de avaliação e ensino-aprendizagem no ensino de microbiologia industrial. **Holos** Ano 34, Vol. 01, 2018.