

## CLÍNICA DE RUMINANTES: NOVAS METODOLOGIAS DE ENSINO FRENTE À COVID-19

RUTIELE SILVEIRA<sup>1</sup>; CRISTIANE AMANDA DE OLIVEIRA<sup>2</sup>; LETÍCIA  
ALVES MARTINS DUARTE<sup>3</sup>; MARIA CAROLINA NARVAL DE ARAÚJO<sup>4</sup>;  
MICHELLE DE ALMEIDA OLLÉ<sup>5</sup>; EDUARDO SCHMITT<sup>6</sup>

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

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – cris\_amanda@outlook.com

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

<sup>4</sup>Universidade Federal de Pelotas – carolinaaraujo02@hotmail.com

<sup>5</sup>Universidade Federal de Pelotas – mimi.olleh@hotmail.com

<sup>6</sup>Universidade Federal de Pelotas – schmitt.edu@gmail.com

### 1. INTRODUÇÃO

O uso de novas ferramentas de ensino com um novo modo de transmissão, pode possibilitar aos internautas múltiplas opções para a busca de conhecimento, e essa rápida transformação tecnológica faz com que os métodos pedagógicos necessitem se adequar. Assim, é necessário o desenvolvimento constante de novas ferramentas que auxiliem no processo de ensino e aprendizagem (OLIVEIRA, 2001). Atualmente, estamos vivendo uma pandemia mundial causada pela Covid-19, onde as populações passaram a estar mais conectadas remotamente, isso fez com que as redes digitais se fortalecessem através das *lives*, *webconferências*, *posts* informativos, *games*, entre outros, transferindo conhecimento e entretenimento aos internautas (MARTINS; ALMEIDA, 2020; SOTERO; COUTINHO 2020).

As redes sociais proporcionam comodidade, entretenimento e informação, com isso tornam-se ferramentas que diariamente são utilizadas na rotina das pessoas. O desenvolvimento tecnológico trouxe consigo uma necessidade de adaptação dos instrumentos de ensino, de forma a auxiliarem o aluno em sua trajetória acadêmica permitindo desenvolvimento cognitivo e intelectual, proporcionando a capacidade de pensar com sobriedade além de desafiar o mesmo a criar habilidades de inventar ou encontrar soluções para adversidades (ANDRADRE, 2011). Ademais, a sociedade motivada pelo recurso digital da facilidade, agilidade e instantaneidade requer maior criatividade nos processos informativos, assim como, naqueles de formação de profissionais.

Diante do exposto, o objetivo do presente estudo foi avaliar a participação do público a partir de *Quizzes* realizados no *Instagram* do Núcleo de Pesquisa, Ensino e Extensão em Pecuária (NUPEEC) a respeito dos casos clínicos do projeto Clínica de Ruminantes nas Mídias Sociais que foram postados no *Youtube* e vinculados ao *Instagram*.

### 2. METODOLOGIA

O projeto Clínica de Ruminantes nas Mídias Sociais está vigente desde o ano de 2017, conta com 24 casos clínicos que foram divulgados e disponibilizados inicialmente no *Youtube*, *Facebook* e, recentemente, na página do *Instagram* do NUPEEC. A partir de atendimentos clínicos realizados pelos residentes da Clínica Médica de Ruminantes do Hospital de Clínicas Veterinária da Universidade Federal de Pelotas (HCV-UFPEL), os mesmos são estruturados

e discutidos por colaboradores e professores do projeto e apresentados nas mídias sociais.

Os casos clínicos são subdivididos em: histórico, anamnese, exame clínico geral; exames complementares; discussão e tratamento. Onde cada parte é transformada em vídeo e publicada através das redes sociais do NUPEEC uma vez por semana. Assim, ao longo de cada mês tem-se um novo caso clínico. Como forma de manter a interação com o público, ao longo de 9 semanas, entre os meses de março a maio de 2020, a cada novo vídeo foram realizados *Quizzes* com 5 perguntas baseadas no vídeo da semana, através do recurso *Stories* da rede social *Instagram*. Os três primeiros participantes que atingissem o maior número de acertos em menor tempo que os demais, eram premiados e entravam para o “*Hall da Fama*” em um *post* no *feed* do *Instagram*, como forma de estimular a participação de todos.

Baseado nessas informações, analisou-se o número de participações dos internautas de março a maio de 2020, e, através do *software Excel 2013* foi elaborado um gráfico com o total de participações das nove semanas de interação.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao longo das 9 semanas de *Quiz*, obteve-se uma média semanal de 95 participantes e total de 850 participações. Na Figura 1, é possível observar que na primeira semana houve o maior número de participantes, com 172 internautas e após as semanas seguintes houve diminuição, porém o número de participantes manteve-se estável.

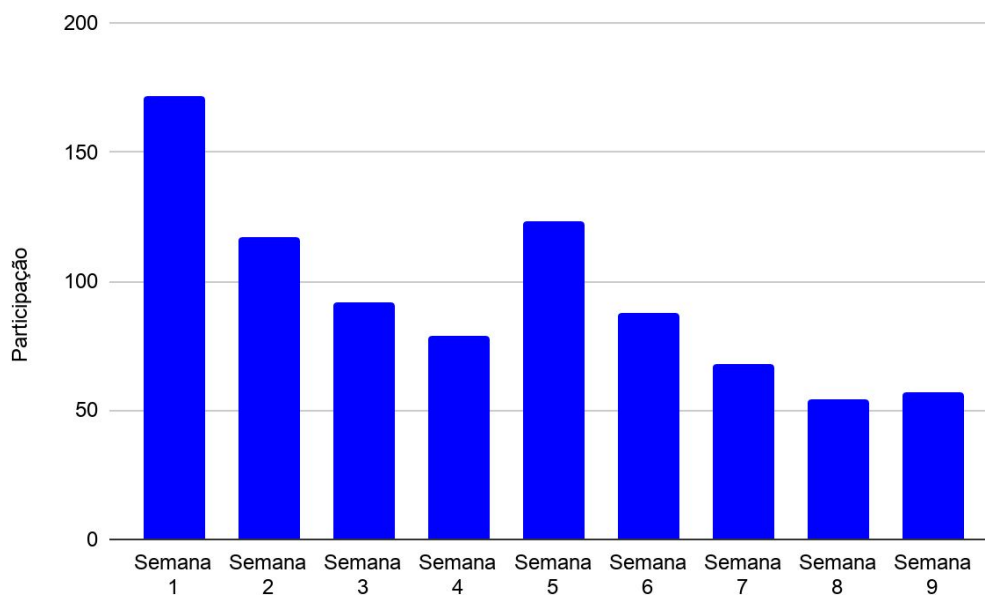


Figura 1. Número de participações do *Quiz* dos Casos Clínicos do NUPEEC na rede social *Instagram*.

Após cada *Quiz* publicado no *Story*, era realizado um levantamento onde constava o número de usuários que obtiveram o maior número de acertos referentes ao caso clínico em questão. Assim, gerava-se o *ranking* para o “*Hall da fama*”, que em seguida era publicado no *feed* do NUPEEC com primeiro,

segundo e terceiro lugares. O intuito da competição era o de gerar uma participação mais interativa dos internautas, bem como estimular os participantes na busca por conhecimento, tornando a prática do estudo mais divertida (Figura 2).



Figura 2. Modelo do “Hall da Fama” dos Casos Clínicos.

Segundo SANTOS JUNIOR; MONTEIRO (2020), a pandemia potencializou a utilização de tecnologias para a educação, propiciando novos modelos de ensino e diferentes estilos de aprendizagem, de forma a transformar o ensino tradicional que, muitas vezes, não atende mais às demandas da geração de alunos cada vez mais conectada e que quer aprender de forma mais interativa. De acordo com GRECO et al. (2014), em jogos didáticos, a capacidade perceptiva e a tomada de decisões desempenham funções importantes na aprendizagem. Ademais, tais atividades possuem uma versão lúdica, na qual o participante se diverte enquanto joga, e outra educativa, proporcionando ensino complementar e a potencialização do conhecimento (SANTOS et al., 2019).

#### 4. CONCLUSÕES

A plataforma *Instagram*, através da ferramenta *Story* permitiu a participação do público nos *Quizzes*, garantindo maior visibilidade do Projeto Clínica de Ruminantes, bem como maior interação com os casos clínicos publicados, tornando-se uma boa alternativa de método pedagógico, com a propagação de conhecimento em tempos de pandemia.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRADE, A.P.R. **Uso das tecnologias na educação: computador e internet.** (Monografia) Universidade Estadual de Goiás. Brasília, 2011.

GRECO, P.J.; ABURACHID, L.M.C.; SILVA, S.R.; MORALES, J.C.P. Validação de conteúdo de ações tático-técnicas do Teste de Conhecimento Tático Processual: Orientação Esportiva. **Motricidade**. vol.10, n.1. p.38-48, 2014.

MARTINS, V.; ALMEIDA, J. Educação em tempos de pandemia no Brasil: saberes-fazer escolares em exposição nas redes e a educação on-line como perspectiva. **Revista Docência e Cibercultura**. v.4, n.2, p.215-224, 2020.

OLIVEIRA, M. R. N. S. Do mito da tecnologia ao paradigma tecnológico; a mediação tecnológica nas práticas didático-pedagógicas. **Revista Brasileira de Educação**. Campinas, n. 18, p. 101-107. 2001.

SANTOS, D.B.; MELO, M.E.S.; PINTO, A.C.MD. O uso de jogos na consolidação do conhecimento na disciplina de microbiologia e imunologia básica: quebra – cabeça bacteriológico. **Encontro de Extensão, Docência e Iniciação Científica (EEDIC)**, v. 6, 2019.

SANTOS JUNIOR, V.B.; MONTEIRO, J.C.S. COVID-19 E ESCOLAS NO AR: TRANSMISSÃO DE AULAS POR RÁDIO E TV ABERTA EM PERÍODO DE DISTANCIAMENTO SOCIAL. **Boletim de Conjuntura (BOCA)**, Boa Vista, v. 3, n. 8, p. 06-16, 2020.

SOTERO, E.; COUTINHO, B. Memes, tecnologias e educação: ‘conversas’ com professoras em tempos de pandemia. **Revista Docência e Cibercultura**. v.4, n.2, p.67-84, 2020.