

ATIVIDADES REALIZADAS PELO BOLSISTA DE ENSINO NO PROJETO: PRODUÇÃO DE MATERIAL DIDÁTICO PARA ENSINO NA MEDICINA VETERINÁRIA

ISMAEL FRANZ DALLMANN¹; CARINE DAHL CORCINI²

¹Universidade Federal de Pelotas – ismael.dallmann@ufpel.edu.br

²Universidade Federal de Pelotas – corcinicd@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Em tempos de recolhimento domiciliar e distanciamento físico, as ferramentas de ensino precisam estar adaptadas à nova rotina dos estudantes, visto que as aulas presenciais da maioria dos cursos ainda estão suspensas e que até o momento não há previsão de retorno.

As novas tecnologias devem contribuir para a construção do processo de aprendizado ampliando a variedade de recursos e ferramentas didáticas, facilitando o atendimento das individualidades e principalmente focando no indivíduo como ator principal de sua formação (MOITA E CANUTO, 2011). Nessa busca por tornar o acadêmico protagonista principal do processo ensino-aprendizagem, podem ser utilizados jogos com a inserção de conteúdo das disciplinas curriculares e com objetivos bem definidos, ou ainda, promover estratégias para o desenvolvimento de habilidades importantes para ampliar a capacidade cognitiva e intelectual dos alunos (GROS, 2003).

A elaboração de mídias visuais e escritas complementares às expostas em aula contribuem para desenvolver as demais inteligências nos estudantes, afinal, segundo o educador PAULO FREIRE (2003) a educação é sempre uma certa teoria do conhecimento posta em prática.

O projeto Produção de Material Didático para Ensino na Medicina Veterinária tem por objetivo desenvolver, disponibilizar e aplicar métodos pedagógicos alternativos nas Disciplinas de Fisiopatologia da Reprodução e Obstetrícia e Glândula Mamária, com o intuito de ensinar os alunos a pensarem criticamente, se comunicarem de forma eficaz e desenvolverem competências de investigação necessárias para um bom desempenho profissional futuro.

A importância de se buscar novas ferramentas de ensino que pudessem ser utilizadas durante o período de pandemia e que trouxessem uma didática mais divertida e atrativa foi o que motivou a criação de um “Quiz” sobre reprodução canina. O objetivo deste trabalho é demonstrar os resultados das atividades desenvolvidas pelo projeto nesse período, no qual foi realizado um game interativo.

2. METODOLOGIA

O “Quiz” foi criado a partir da plataforma Google Forms, no qual, foram inseridas cinco perguntas de múltipla escolha, cada uma com quatro alternativas. Apesar de ser utilizado para aplicação de questionários e formulários, a plataforma do Google Forms também permite com que se criem novas seções com imagens e textos, tornando-a um espaço perfeito para a criação desse tipo de game.

Cada pergunta possui uma alternativa correta e três alternativas incorretas, caso o aluno assinala a alternativa correta ele é direcionado a uma página com

uma imagem alegre e felicitações pelo acerto, conforme demonstrado pela Imagem 1, logo abaixo.

Imagem 1. Tela Após Responder de Forma Correta Uma das Questões do Game Quiz Sobre o Ciclo Estral de Cadelas.

Parece que alguém andou estudando! Muito Bem! 🤗 🎓 📖

Essa é a resposta correta!



Contudo, se o aluno acaba marcando a alternativa incorreta ele é direcionado a outra página, com uma imagem mais pensativa e a correção da referida questão, conforme demonstrado pela Imagem 2.

Imagem 2. Tela Após Responder de Forma Incorreta Uma das Questões do Game Quiz Sobre o Ciclo Estral de Cadelas.

Infelizmente essa não é a resposta correta :(

A fase de inatividade sexual da cadela é chamada de ANESTRO é o intervalo entre o final da fase luteal na fêmea não-gestante ou término da gestação, e o início do próximo proestro.



Depois de pronto, o questionário foi disponibilizado para a comunidade acadêmica do curso de Medicina Veterinária da UFPel, sendo enviado via Whatsapp e Cobalto para os alunos de graduação de todos os semestres. Através dos dados retirados da própria plataforma do Google Forms, foram analisadas as respostas de todos os alunos e algumas opiniões sobre essa ferramenta de ensino.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O questionário esteve disponível entre os dias 28 de agosto a 22 de setembro de 2020 e foi respondido por um total de 102 estudantes de diferentes

períodos da graduação de Medicina Veterinária da Universidade Federal de Pelotas.

Na Tabela 1, podemos observar a quantidade de acertos e de erros que cada questão obteve e, logo em seguida, o número total de acertos e erros dos 102 alunos que responderam ao “Quiz”.

Tabela 1. Número de Acertos por Questão do “Quiz” Sobre o Ciclo Estral de Cadelas

Questão	Nº de Acertos	Nº de Erros
1	42	60
2	69	33
3	77	25
4	87	15
5	70	32
Total:	345	165

É possível observar que mesmo com o questionário sendo aplicado em alunos do primeiro ao décimo semestre, o número de acertos ultrapassou os 67%, o que é surpreendente, levando em consideração que muitos desses estudantes ainda não cursaram a disciplina de Fisiopatologia da Reprodução.

Na Tabela 2, observamos o desempenho dos estudantes no “Quiz”, analisando o número de questões respondidas corretamente pelos alunos. Nota-se que a maioria dos estudantes tiveram um bom desempenho no questionário.

Tabela 2. Quantidade de Questões Corretas no “Quiz” Sobre o Ciclo Estral em Cadelas

Quantidade de Acertos	Nº de Alunos
0	01
1	06
2	21
3	25
4	23
5	26

Pode-se observar que mais de 70% dos estudantes que responderam ao “Quiz” responderam de forma correta três ou mais questões e, apenas um estudante não acertou nenhuma questão.

Durante a elaboração do projeto, notamos que a atividade proposta teve uma excelente aceitação por parte dos estudantes, uma vez que, todos os feedbacks recebidos foram positivos.

4. CONCLUSÕES

É evidente que novas ferramentas de ensino devem ser inseridas na rotina do estudante. O uso da tecnologia aliada a disseminação de conteúdo é essencial no processo de ensino e aprendizagem. O “Quiz” desenvolvido através da plataforma Google Forms é de fácil montagem, acesso e manuseio, com isso, é possível aliar a diversão ao aprendizado de forma prática e acessível. O game incentiva a busca e a leitura de conteúdos, podendo ser adaptado para qualquer assunto, garantindo assim, um maior aproveitamento do conteúdo trabalhado.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MOITA, F. M. G. S. C.; CANUTO, E. C. A. Os Jogos Digitais no Processo de Ensinar e Aprender e os Estilos de Aprendizagem do Aluno. **Tecnologia Educacional**, v. 192, p. 58-70, 2011.

GROS, B. The Impact of a Digital Games in Education. **First Monday**, v. 8, n. 10, 2003.

COSTA, J. J. S. A. Educação Segundo Paulo Freire: Uma Primeira Análise Filosófica. **Theoria - Revista Eletrônica de Filosofia Faculdade Católica de Pouso Alegre**, Porto Alegre, v. 7, n. 18, p. 72-88, 2015.

SOTERO, E.; COUTINHO, B. Memes, Tecnologias e Educação: 'Conversas' Com Professoras em Tempos de Pandemia. **Revista Docência e Cibercultura**, Rio de Janeiro, v. 4, n. 2, p. 67-84, 2020.