



CONEXÃO UNIFAMETRO 2021

XVII SEMANA ACADÊMICA

ISSN: 2357-8645

AVALIAÇÃO DO RENDIMENTO ACADÊMICO POR MEIO DO USO DE FERRAMENTAS PEDAGÓGICAS DURANTE A MONITORIA EM PATOLOGIA CLÍNICA VETERINÁRIA

Maria Ianna Késsia Gadelha Barroso

Discente - Centro Universitário Fametro - Unifametro)

Maria.barosso01@aluno.unifametro.edu.br

Glauco Jonas Lemos Santos

Docente - Centro Universitário Fametro - Unifametro)

Glauco.santos@professor.unifametro.edu.br

Área Temática: Ensino, Pesquisa e Extensão em Educação

Encontro Científico: IX Encontro de Monitoria e Iniciação Científica

RESUMO

A monitoria é uma atividade extracurricular que tem por objetivo auxiliar os docentes e discentes na compreensão dos componentes curriculares de forma mais facilitada. Uma vez que as metodologias de ensino são fontes de constantes inovações, faz-se importante a experimentação de novos recursos metodológicos e tecnológicos, que visem melhorar a qualidade do aprendizado. O objetivo do presente trabalho foi avaliar o rendimento dos alunos da disciplina de Patologia Clínica Veterinária, por meio de questionários e do aplicativo *Kahoot*. Durante as monitorias foram aplicados questionários pré-formulados, e após o término da monitoria, um quiz de 12 questões via *Kahoot*. Obteve-se uma margem de acertos de 74% com a atividade via *Kahoot*, 65% de acertos na primeira seção do questionário, 71% e 63% de acertos na segunda e terceira seção do questionário, respectivamente. A utilização de ferramentas tecnológicas digitais serve como auxílio na construção do aprendizado e favorece uma melhor assimilação do conteúdo, aumentando a inclusão dos alunos no universo das novas metodologias ativas.

Palavras-chaves: monitoria; patologia clínica veterinária; *Kahoot*; metodologias ativas.

INTRODUÇÃO

A monitoria é uma atividade extracurricular onde o discente, já tendo concluído determinada disciplina, voluntariamente busca auxiliar o docente na condução desta disciplina, bem como facilitar a assimilação dos conteúdos ministrados junto aos alunos, implementando, se possível, metodologias complementares de ensino que favoreçam a troca de conhecimentos



e experiências e permitindo assim que o conhecimento teórico-prático de ambos seja fortalecido. Além disso, a monitoria proporciona ao monitor-acadêmico um contato inicial com o exercício e vivência da docência (ANDRADE et al., 2018). A monitoria tem papel de suma importância, pois, desperta o interesse pelo ensino e pesquisa e fomenta o desenvolvimento de novas metodologias teórico-práticas. O monitor-acadêmico tem uma relação mais estreita e maior identificação com os alunos do que os docentes, de modo que estes se sentem mais à vontade em compartilhar e tentar dirimir suas dúvidas (De QUEIROZ et al., 2018).

Se por um lado a atual conjuntura sanitária global limitou o contato físico/presencial e as relações professor-aluno, por outro impulsionou as instituições de ensino a implementarem ferramentas que permitam o ministramento de aulas, indexação de conteúdo e literatura extra e acesso a tecnologias, multimídia que realcem e valorizem o ensino remoto. Dessa forma, a aplicação estratégica de cadernos de questões durante o andamento da disciplina pode, na medida em que fragmenta o conteúdo, permitir um maior aprofundamento e melhor visibilidade do aprendizado “das partes para o todo”, quer seja nos modos presenciais ou remotos. (BORGES & ALENCAR, 2014).

A aplicação estratégica de questionários no exercício da monitoria apresenta duplo-benefício, pois, auxiliam os alunos na compreensão dos assuntos ministrados e, por outro lado fornece um feedback ao monitor-acadêmico e o docente, acerca dos pontos de tensão e maior complexidade da matéria, permitindo então que se façam ajustes, mudanças, alterações de linguagem ou até mesmo implementação de metodologias complementares regidas sob o ponto de vistas das dificuldades que os alunos estão tendo em cada conteúdo (LINHARES & ARAUJO, 2018).

Para uma geração que já nasceu totalmente inserida em um ambiente virtual, destacam-se ferramentas inovadoras que se conectem com o público-alvo, como o *Kahoot*. O *Kahoot* é uma plataforma criada em 2013 que fomenta o aprendizado através de questionários e jogos que podem ser produzidos pelos usuários de forma gratuita (Kahoot, 2021; BELTRANT et al., 2019). Portanto, o objetivo do presente trabalho é avaliar, por meio de questionários estrategicamente implementados e da utilização do aplicativo *Kahoot*, o rendimento dos alunos do semestre 2021.2 na disciplina de Patologia Clínica Veterinária.

METODOLOGIA



Um quiz de 12 questões foi desenvolvido dentro do aplicativo *Kahoot*, o qual foi aplicado durante a monitoria, em tempo real.

Também foi produzido um questionário pelo professor e pela monitora da disciplina de Patologia Clínica veterinária, fora de sala de aula e antes da aplicação da prova, com intuito de avaliar o nível de aprendizado dos alunos, bem como servir de revisão. Este questionário, por sua vez, possuía 50 questões divididas em 3 seções: a primeira contemplou o conteúdo de “Análise Hematológica” (n = 20 questões), a segunda contemplou o conteúdo de “Análise de Bioquímica Sérica” (n = 20 questões) a terceira e última sessão contemplou o conteúdo de “Análise de Sumário de Urina e Perfil Urinário” (n = 10 questões).

Os questionários foram aplicados em dias e formas diferente. Após a monitoria, foi enviado a primeira seção do questionário via grupo de *WhatsApp* da turma, de modo que os alunos tiveram o prazo de uma semana para enviar suas respostas, sendo posteriormente corrigidas na monitoria seguinte. Após esse prazo, as demais seções do questionário foram aplicadas no encontro de monitoria, em tempo real, durante a monitoria via *Google Meet*.

Os dados obtidos na aplicação dos questionários e do *Kahoot* foram organizados em planilhas de *Excel* para serem apresentados na forma de gráficos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para fins de análise da aplicação do *Kahoot* na monitoria, observou-se que a porcentagem de acertos entre os alunos (n = 11) de foi de 74% (8,8/ 12 questões).

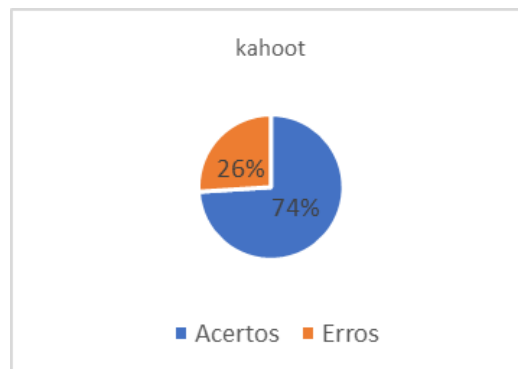


Gráfico 01. Percentual de acertos e erros dos alunos na atividade *Kahoot*.

Em relação à primeira seção do questionário, obteve-se o maior índice de participação (n = 17 alunos), com porcentagem de acertos (66%; 13,2 / 20 questões). Presume-se que a maior participação está relacionada ao tempo disponível para entrega da atividade,

onde os alunos tiveram uma semana para entrega da atividade respondida.

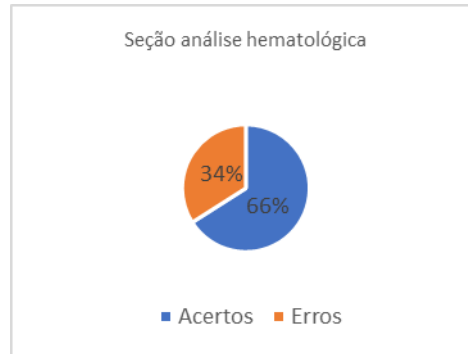


Gráfico 02. Percentual de certos e erros dos alunos na seção de análise hematológica.

Consecutivamente, na segunda e terceira seções, aplicadas concomitantemente, e uma semana após a primeira seção, obteve-se uma menor participação ($n = 9$ alunos). Considera-se que essa menor participação foi devido a um prazo de entrega mais curto, tendo em vista que essas seções foram aplicadas em tempo real. Na segunda seção obteve-se uma margem de acertos de 71% (14,1 / 20 questões), enquanto na terceira seção logrou-se acerto médio de 63% (6,33 / 10 questões).

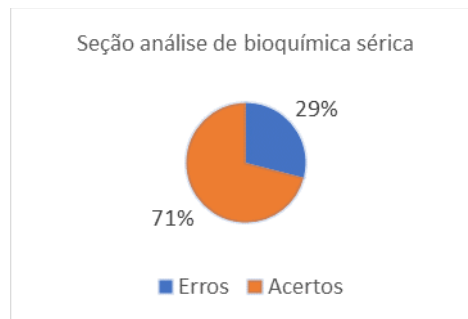


Gráfico 03: percentual de acertos e erros dos alunos na seção de bioquímica sérica.

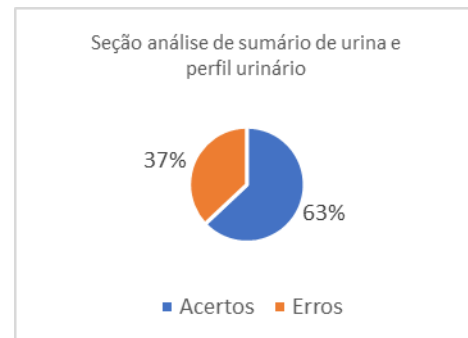


Gráfico 04: percentual de acertos e erros dos alunos na seção de análise de sumário de urina e perfil urinário.



A utilização do *Kahoot* se apresentou como uma experiência positiva quando implementada no ensino superior os alunos também têm uma percepção positiva sobre o uso dessas ferramentas. A possibilidade de aplicação desses jogos em tempo real, bem como a produção de questionários que poderiam ser respondidos à posteriori, permitiu que os alunos que não puderam comparecer à monitoria não se sentissem prejudicados e, da mesma forma, o acesso à revisão do conteúdo foi possível (WANG & TAHIR, 2020; De FREITAS, 2020).

O emprego das metodologias ativas supracitadas permitiu também observar, de forma quantitativa, quanto conteúdo foi compreendido e absorvido. Sabe-se que a utilização de ferramentas como o *Kahoot* ajuda na fixação do conteúdo e memorização, revisando conceitos aprendidos e deixa o conteúdo mais atraente e competitivo, gerando incentivo entre os acadêmicos, além de deixar os estudos menos cansativos (BELTRANT et al., 2019; SANDE & SANDE, 2018; MARTINS & GOUVEIA, 2019).

Além das metodologias tecnológicas citadas é importante que se tenha acesso a outras ferramentas pedagógicas que auxiliem no aprendizado. O *Google Meet* é uma plataforma de videoconferência, versátil e que atende diversas necessidades, apresentou-se de forma positiva como ferramenta tecnológica para o ensino-aprendizado, foi observado que dinamiza a aula, contribui em atividades colaborativas, e na utilização de outras ferramentas como games e quiz. (TEIXEIRA & NASCIMENTO, 2021; MARINHO et al., 2020). O aplicativo *Zoom*, semelhante ao *Google Meet*, é uma alternativa de videoconferência. Os dois aplicativos possuem benefícios e desvantagens semelhantes. O aplicativo a ser escolhido deve atender às necessidades de cada profissional/instituição. (FRANCO et al., 2020)

O *Google Forms* é um aplicativo de criação de formulários/ questionário que se mostrou eficaz na aplicação de atividades acadêmicas, possui diversas vantagens que auxiliam no ensino, a saber: possibilita a criação de atividades e avaliações individuais ou em grupos, permite variabilidade de questões produzidas e personalização das questões com vídeos, imagens, cores e apresenta os resultados em planilhas ou gráficos (Da SILVA & FOSSATI, 2021; MONTEIRO & SANTOS, 2019).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A implementação de ferramentas digitais serve como complemento do processo educacional, na medida que auxiliam na assimilação de conteúdos ministrados, sobretudo em situações em que o ensino presencial não pode ser plenamente realizado. Em outras palavras, um melhor resultado da experiência docente pode ser



alcançado quando se mesclam metodologias digitais, analógicas e tradicionais, aumentando assim o espectro de inclusão dos alunos dentro das metodologias ativas, as quais visam, mormente, um ganho maior de aprendizado.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, E.G.R., RODRIGUES, I.L.A., NOGUEIRA, L.M.V., DE SOUSA, D.FI. Contribuição da monitoria acadêmica para o processo ensino-aprendizagem na graduação em enfermagem. **Revista Brasileira de Enfermagem**, v. 71, p. 1596-1603, 2018.

BELTRAME, Indira et al. Uso do kahoot no ensino a distância: um relato de experiência na disciplina de empreendedorismo em ead. *In: congresso internacional ABED de educação a distância 25*. 2019. Minas gerais **Anais [...]** associação brasileira de educação a distância, 2019. Disponível em: Trabalhos Científicos. Recuperado de <http://www.abed.org.br/congresso2019/anais/trabalhos/30559.pdf>, acesso em: 26 set. 2021.

BORGES, T.S., ALENCAR, G. Metodologias ativas na promoção da formação crítica do estudante: o uso das metodologias ativas como recurso didático na formação crítica do estudante do ensino superior. **Cairu em revista**, v. 3, n. 4, p. 119-143, 2014.

DA SILVA, L. de Q., JUNG, H.S., FOSSATTI, P. Recursos para a avaliação da aprendizagem no ensino superior: possibilidades digitais. **Roteiro**, v. 46, p. e24926-e24926, 2021.

DE FREITAS, D.F., FIGUEIREDO, F.J.B., GUIMARÃES, T.A. o processo ensino aprendizagem utilizando o aplicativo kahoot. **IntegraEaD**, v. 2, n. 1, p. 6-6, 2020.

DE QUEIROZ, M.B., SANTANA G.S., QUEIROZ E. da C., BARBOSA M.U.F. Importância da monitoria no processo de ensino-aprendizagem na formação de alunos e monitores em odontologia: relato de experiência. *In: Encontro de Extensão, Docência e Iniciação Científica*, 13, 2018, Ceará. **Anais [...]** Ceará: centro universitário católico de quixadá, 2018. disponível em: <http://publicacoesacademicas.unicatolicaquixada.edu.br/index.php/eedic/article/view/3070> acesso em: 30 set. 2021.

FRANCO, A. P. C. L., et al. Ensino Remoto: Análise comparativa do zoom e do google meet no contexto educacional. *In: congresso Internacional de Linguagem e Tecnologia Online*. 14, 2020. Minas Gerais, **Anais [...]** Minas Gerais, congresso internacional de linguagem e tecnologia 2020. Disponível em:



<https://nasnuv.com/ojs2/index.php/CILTecOnline/article/view/894> acesso em: 29 set. 2021.

LINHARES, N. P., ARAÚJO, V.M.A. o uso de questionários como auxílio no ensino de farmacologia em odontologia–relato de experiência. In: Encontro de Extensão, Docência e Iniciação Científica, 13, 2018, Ceará. **Anais** [...] Ceará: Centro Universitário Católica de Quixadá, 2018. Disponível em : <http://publicacoesacademicas.unicatolicaquixada.edu.br/index.php/eedic/article/view/3084> acesso em: 29 set. 2021.

MARINHO, T.B. et al. viabilidade do google meet em aulas remotas. COBENGE, 48, 2020. **Anais** [...] COBENGE. Disponível em: http://www.abenge.org.br/sis_artigo_doi.php?e=COBENGE&a=20&c=3193 acesso em: 28 set. 2021.

MARTINS, E. R., GOUVEIA, L. M. B. Aprendizagem Móvel com a Tecnologia Educacional Kahoot: uma discussão da perspectiva dos aprendizes. **Revista EducaOnline**, v. 13, n. 3, p. 37-57, 2019.

MONTEIRO, R. L. de S.G., SANTOS, D. S. a utilização da ferramenta google forms como instrumento de avaliação do ensino na escola superior de guerra. **Revista Carioca de Ciência, Tecnologia e Educação**, v. 4, n. 2, p. 27-38, 2019.

SANDE, D., SANDE, D. Uso do kahoot como ferramenta de avaliação e ensino-aprendizagem no ensino de microbiologia industrial. **Holos**, v. 1, p. 170-179, 2018.

TEIXEIRA, D. A. de O., NASCIMENTO, F. L. Ensino remoto: o uso do google meet na pandemia da covid-19. **Boletim de Conjuntura (BOCA)**, Boa Vista, v. 7, n. 19, p. 44–61, 2021. DOI: 10.5281/zenodo.5028436. Disponível em: <http://revista.ioles.com.br/boca/index.php/revista/article/view/374>. Acesso em: 28 set. 2021.

WANG, A., TAHIR, R. O efeito de usar Kahoot! para aprendizagem - uma revisão da literatura. **Computadores e educação**, v. 149, p. 103818, 2020.