



CONEXÃO UNIFAMETRO 2020

XVI SEMANA ACADÊMICA

ISSN: 2357-8645

USO DA PLATAFORMA WORDWALL COMO METODOLOGIA ATIVA NA CRIAÇÃO DE RECURSOS DIDÁTICOS PARA O ENSINO DA FARMACOBOTÂNICA: RELATO DE EXPERIÊNCIA.

Victor Lucas Barreto Vieira¹

Julia Aparecida Lourenço de Souza²

¹ Acadêmico do 6º semestre do curso de bacharelado em Farmácia, bolsista no projeto de monitoria e iniciação científica 2020, na disciplina de Farmacobotânica do Centro Universitário Unifametro.

² Professora do Centro Universitário Unifametro no curso de Farmácia.

victor.veira01@aluno.unifametro.edu.br; julia.souza@professor.unifametro.edu.br

Centro Universitário Fametro - Unifametro

Área Temática: Prática docente e tecnologias educacionais

Encontro Científico: VIII Encontro de Monitoria e Iniciação Científica

RESUMO

Introdução: A prática da monitoria no contexto educacional elabora um processo pelo qual estudantes auxiliam estudantes no ensino-aprendizado. Esta colaboração contribui ao aluno monitor a possibilidade de desenvolvimento e aplicação de seus conhecimentos, além de manifestar habilidades para a docência. O ensino da farmacobotânica caminha com a história da evolução humana uma vez que as plantas foram os primeiros recursos terapêuticos dos povos. Esta disciplina compreende uma ementa caracterizada pela morfoanatomia e histoquímica de folhas, caules, flores e frutos de espécies vegetais e de interesse farmacêutico. **Objetivo:** Apresentação de uma ferramenta digital que prepara atividades personalizadas, como: Quizzes, competições, jogos de palavras e muito mais, voltada ao ensino da farmacobotânica e englobando os seus diversos conteúdos de maneira interativa e como alternativa de potencializar o processo de ensino-aprendizagem. **Métodos:** Para que fosse possível a aplicação de uma monitoria voltada ao ensino da farmacobotânica foram desenvolvidos jogos na plataforma virtual wordwall que englobaram conteúdos da matéria. **Resultados:** O uso da plataforma na criação de jogos, permitiu dinamizar o conhecimento e a valorização do uso de novas metodologias ativas em sala de aula colaborando para uma educação interativa entre os alunos. **Conclusão/Considerações finais:** A aplicação de novas metodologias, principalmente as de jogos em sala de aula, favorecem o ensino-aprendizado melhorando a conciliação entre a teoria e a prática por parte dos discentes.

Palavras-chave: Farmacobotânica; Monitoria; Wordwall; Jogos; Metodologia Ativa.

INTRODUÇÃO

A Farmacobotânica acompanha a história da humanidade sendo, uma disciplina que estuda tanto as características morfológicas quanto estruturais das plantas em seus aspectos farmacológico, farmacotécnico e toxicológico. É uma matéria que vem conquistando seu espaço e que compreende uma disciplina multidisciplinar essencial na caminhada do graduando, devido a sua contextualização com as ciências biológicas, bioquímica, física, química e muito mais (VALE, 2002). Eventualmente, nos permite reconhecer as potências medicinais que as plantas e suas partes contêm, além de seus princípios na produção de fármacos.

A monitoria é um serviço pedagógico que dá a oportunidade ao aluno monitor, de forma amadora, as primeiras visões da profissão de professor universitário. O contato que este vivência diretamente com os alunos, propicia condições extraordinárias no sentido de estar recebendo e transmitindo conhecimento, contribuindo de maneira pedagógica, com o aprendizado de alguns, além de permiti-lo desenvolver habilidades inerentes à docência. (MATOSO, 2014).

Segundo o educador Jean Piaget, a construção do aprendizado categoriza o pensamento evolutivo do indivíduo e nesse aspecto somos capazes de explicar o que nos impulsionam, o desenvolvimento do pensamento influenciado pelo ambiente, as experiências e as relações interpessoais, ou seja, os saltos qualitativos que nos levam a internalizar novos conhecimentos são explicados por uma recombinação que atuam nos esquemas mentais dos indivíduos e suas experiências (NAVES, 2011). Nas últimas décadas o modo de ensinar vem sofrendo transformações com objetivo de acompanhar os novos avanços tecnológicos. Isto é evidência nos estudos de GOMEZ (2002), que retrata a necessidade da incorporação de novas tecnologias ao processo educativo já estabelecido e o papel do educador frente a esses novos desafios. Eventualmente, as ferramentas tecnológicas tornam-se um suporte de uma comunicação educativa mais articulada tendo em vista, a necessidade de uma variação nos canais de produção e circulação de novos conhecimentos. Dessa maneira é evidenciado em sua fala:

Nunca como agora o aparato tecnológico, sempre presente ao longo da história, havia desafiado tanto os diversos campos disciplinares e condicionado tão profundamente o acontecer cotidiano das sociedades, os grupos e os indivíduos. (Gomez, 2002, p. 58).

Para tal, a aplicação de novos mecanismos tecnológicos, tais como plataformas digitais que permitem a criação de metodologias ativas para a



construção de novos saberes é uma alternativa que aproxima o educador com o educando e dinamiza seu aprendizado. Assim, levando em consideração que os métodos tradicionais de ensino vêm perdendo espaço para a tecnologia. O uso de jogos, quiz, equipamentos áudio visuais, estão cada vez mais presente nas salas de aulas estimulando a criatividade, participação, interesse e motivação dos alunos.

Portanto, o seguinte trabalho tem como objetivo a apresentação de uma ferramenta digital que prepara atividades personalizadas, como: Quizzes, competições, jogos de palavras e muito mais, voltada ao ensino da farmacobotânica e englobando os seus diversos conteúdos de maneira interativa e como alternativa de potencializar o processo de ensino-aprendizagem.

METODOLOGIA

Trata-se de um relato de experiência vivenciado pelo aluno monitor vinculado ao Programa de Monitoria e Iniciação Científica (Promic) realizado pela técnica do uso de metodologias ativas com produção de materiais ensino-aprendizagem aplicada durante o período de um semestre de monitoria na disciplina de Farmacobotânica. Quanto aos aspectos metodológicos o estudo é classificado como descritivo tendo sido iniciado no período de abril ate o momento presente.

A monitoria desenvolve um papel importante na formação integrada do aluno uma vez que pode ser entendida com um instrumento de melhora do ensino superior. Estabelecendo novas experiências pedagógicas que fortalecem a práxis e a cooperação entre discente e docente (MATOSO, 2014). Nesse sentido, foi utilizada como metodologia ativa a plataforma wordwall, disponível gratuitamente e que permite a criação de quizzes, jogos de palavras, palavras cruzadas e muito mais.

As aulas de monitorias estão ocorrendo no formato remoto, devido aos condicionamentos de saúde vividos pela humanidade na atualidade. Os alunos foram submetidos a inúmeros games, tais como: um quiz elaborado com conteúdo do ensino de folhas e outro no formato de programa de televisão sobre caule; caça palavras sobre citologia e histologia; outro de caixas que revelavam perguntas sobre flores e frutos e muito mais. Sendo todos desenvolvidos pela plataforma wordwall favorecendo uma flexibilidade na elaboração das atividades de monitoria.

Os jogos foram baseados principalmente em perguntas e respostas, cada jogo criado condizia com assuntos embasados no cronograma inicial da disciplina: Introdução a

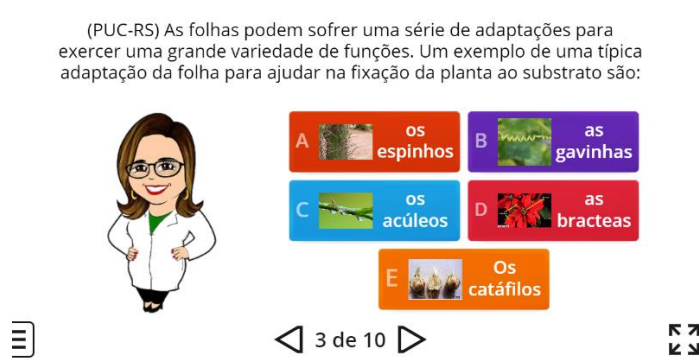
farmacobotânica, Citologia e histologia vegetal, Folha, Caules, Raízes, Flores e frutos. Nos quizzes por exemplo as perguntas continham múltiplas escolhas e o estudando marcava a resposta correta de acordo com o que aprendeu durante as aulas. Nas palavras cruzadas os alunos escolhiam uma opção contendo uma pista que determinaria qual a palavra correta e este deveria responder para acertar tendo no final a sua pontuação e classificação disponível pela plataforma permitindo tornar mais dinâmico e desafiador o ensino aprendido da disciplina.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com base no desenvolvimento das monitorias e da aplicação das atividades lúdicas, foi possível identificar uma participação mais efetiva dos alunos tendo em vista que o uso do jogo possibilitou dinamizar o aprendizado e ao mesmo tempo revisar os conteúdos expostos durante as aulas. Ainda mais, as notas perante as avaliações foram eficientes mediante aos resultados obtidos com as pontuações fornecidas pelos jogos dando a entender que a aplicação de métodos que fornecem sair do tradicional modelo educacional, incentiva o educando na busca por conhecimento e melhorando o seu desempenho acadêmico.

Assim, Conforme Zaluski e Oliveira (2018) a elaboração da educação com jogos desperta o interesse do aluno em aprender e a perceber a importância do que aprende no cotidiano tornando o ensino significativo e transformador.

Figura 1: Imagem da atividade sobre folhas.



Fonte: Próprio Autor.

CONSIDERAÇÕES FINAIS/CONCLUSÃO

Mediante as observações encontradas a partir dos resultados obtidos identificamos que a aplicação de novas metodologias, principalmente as de jogos em sala de aula, favorecem o ensino-aprendizado melhorando a conciliação entre a teoria e a prática por parte dos discentes. Ainda mais, aprimora o senso crítico, lógica, memorização quando associado palavras e



CONEXÃO UNIFAMETRO 2020

XVI SEMANA ACADÊMICA

ISSN: 2357-8645

imagens e dinamiza o ensino deixando as aulas menos exaustivas. Nesse sentido, o papel do monitor através do seu empenho e sua relação com a turma é um fator importante para que se obtenha resultados satisfatórios através da comunicação e a observação dos pontos fortes e fracos de cada aluno, buscando trabalhar individualmente e respeitando as necessidades de cada discente.

REFERÊNCIAS

- GÓMEZ, G. O. (2002). Comunicação, educação e novas tecnologias: tríade do século XXI. **Comunicação & Educação**, (23), 57-70.
- MATOSO, L.M.L.; A importância da monitoria na formação acadêmica do monitor: um relato de experiência. **Revista Científica da Escola da Saúde**, Natal, a.3, n.2, p.77-83, abr./set., 2014.
- NATÁRIO, E. G. Monitoria: um espaço de valorização docente e discente. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO DO GUARUJÁ, 03., 2007. v. 1, Santos (SP). Anais... Editora e Gráfica do Litoral: 2007.
- NAVES, M. L. de P. Piaget E As Idéias Modernas Sobre Educação: Um Estudo Dos Escritos Educacionais De Jean Piaget Publicados Entre Os Anos De 1920 A 1940, 2011.
- NOGUEIRA, S. A.1; GALDINO, A. L.2. GAMES COMO AGENTES MOTIVADORES NA EDUCAÇÃO. Disponível em < http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario-jogos/files/mod_seminary_submission/trabalho_12/trabalho.pdf> acessado em 10.10.20.
- VALE, N. B. do. A farmacobotânica, ainda tem lugar na moderna anestesiologia? **Rev. Bras. Anesthesiol.**, Campinas , v. 52, n. 3, p. 368-380, June 2002 . Available from <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-70942002000300013&lng=en&nrm=iso>. access on 10 Oct. 2020. <http://dx.doi.org/10.1590/S0034-70942002000300013>.
- ZALUSKI, F. C. ; OLIVEIRA, T. D. de. A Utilização De Jogos Como Proposta De Metodologia Ativa: Reflexões Do Processo De Ensino E Aprendizagem No Ensino Superior. III seminário internacional de educação ao MERCOSUL. Disponível em < <https://home.unicruz.edu.br/mercosul/pagina/anais/2018/3%20-Mostra%20de%20Trabalhos%20da%20Gradua%C3%A7%C3%A3o%20e%20P%C3%B3s-Gradua%C3%A7%C3%A3o/Trabalhos%20Completos/A%20UTILIZA%C3%87%C3%83O%20DE%20JOGOS%20COMO%20PROPOSTA%20DE%20METODOLOGIA%20ATIVA%20REFLEX%3%95ES%20DO%20PROCESSO%20DE%20ENSINO%20E%20APRENDIZAGEM%20NO%20ENSINO%20SUPERIOR.pdf>> Acessado em 10.10.20