

## **AVALIAÇÃO DISCENTE DO PROJETO DE ENSINO SHERLOCK COW**

**MURYLLO BOTELHO MEDEIROS<sup>1</sup>; ANDRESSA STEIN MAFFI<sup>2</sup>, EDERSON DOS SANTOS<sup>3</sup>, MAGNA FABRÍCIA BRASIL SAVELA<sup>4</sup>, RUTIELE SILVEIRA<sup>5</sup>; EDUARDO SCHMITT<sup>6</sup>**

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas-UFPe – mugmedeiros@gmail.com

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas-UFPe – andressamaffi@gmail.com

<sup>3</sup>Universidade Federal de Pelotas-UFPe – ederson\_santos@ymail.com

<sup>4</sup>Universidade Federal de Pelotas-UFPe – magnabrasil@gmail.com

<sup>5</sup>Universidade Federal de Pelotas-UFPe – silveirarutiele@gmail.com

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

### **1. INTRODUÇÃO**

Estamos vivenciando um momento de grandes transformações e avanços tecnológicos no âmbito do ensino formal, sendo imprescindível estratégias e mudanças na abordagem de ensino para tornar o estudante ativo no ato de aprender (CAPOBIANCO, 2010). O perfil familiarizado com a internet e as redes sociais exige do professor a utilização dessas ferramentas como forma de assessorar e potencializar os processos práticos de ensino (PATRÍCIO & GONÇALVES, 2010).

Este acesso a instrumentos tecnológicos tem favorecido o aparecimento de novas ferramentas de ensino que muitas vezes utilizam de linguagens lúdicas para temas complexos. Ao utilizar esta linguagem em sala de aula, a partir do momento que é imposto um desafio ao aluno, este acaba por ter que considerar os aspectos importantes abordados pelo professor, o que o enriquece na construção do conhecimento impulsionando o objetivo da aprendizagem (LEGEY et al., 2012).

Segundo Kishimoto (1994), adotando um jogo como uma ferramenta auxiliar no ensino pode favorecer a aprendizagem à medida que o docente propicia uma forma lúdica de acesso ao conteúdo, além disso, o mesmo ainda considera que um jogo pode proporcionar uma diversão e uma maior interação dos indivíduos, auxiliando no desenvolvimento da criatividade.

Nesse sentido, foi desenvolvido o projeto de ensino Sherlock Cow, um jogo didático que propõe o maior envolvimento dos graduandos da disciplina de clínica médica de grandes animais I (clínica de ruminantes) com os assuntos abordados em sala de aula, estimulando o raciocínio clínico. Diante desse contexto, o objetivo desse trabalho foi avaliar o ponto de vista e o aproveitamento dos alunos frente ao projeto de ensino Sherlock Cow como uma ferramenta complementar de ensino na disciplina de Clínica Médica de Grandes Animais I.

### **2. METODOLOGIA**

O projeto Sherlock Cow teve início no primeiro semestre de 2019, sendo utilizado como ferramenta de ensino da disciplina de Clínica Médica de Grandes Animais I. O jogo começa quando o médico veterinário virtualmente é chamado para o atendimento de um animal que apresenta sintomatologia de uma determinada doença. Os alunos nomeados como “SpyVets” são distribuídos em duplas que recebem pistas a respeito do caso clínico através de e-mails semanalmente, ao longo de dez semanas. Cada pista tem tópicos específicos e são dispostas em diferentes ambientes que constituem uma “fazenda”. Ao final de nove semanas, as duplas redigem um texto contendo o diagnóstico da

enfermidade, além da descrição da fisiopatologia da doença e os fatores pré disponentes presentes na fazenda que desencadearam a enfermidade em questão.

Buscando respostas sobre a influência do Sherlock Cow no aprendizado dos alunos da disciplina de Clínica Médica de Grandes Animais I, um questionário contendo oito perguntas foi elaborado através da plataforma *Google Forms* e enviado para três perfis de alunos: alunos que cursaram a disciplina, alunos que estão cursando e alunos que irão cursar a disciplina. De acordo com as respostas obtidas foi avaliada a importância do projeto Sherlock Cow como uma ferramenta auxiliar no aprendizado e raciocínio clínico dos alunos.

O questionário foi dividido em três seções. A primeira, contendo duas perguntas (Figura 1), poderia ser respondida por qualquer aluno.

\*\*\*

Você acredita que a utilização de um jogo didático como ferramenta de ensino pode auxiliar em um melhor desempenho acadêmico dos alunos? \*

☐ Sim

☐ Não

☐ Talvez

Durante a graduação, na disciplina de clínica médica de grandes animais I, você teve acesso ao projeto de ensino Sherlock Cow? \*

☐ Sim

☐ Não

☐ Estou tendo acesso

Figura 1: Primeira seção do questionário.

A partir desse momento, de acordo com a resposta obtida na segunda pergunta o aluno era redirecionado. Os estudantes que marcaram a alternativa “Não” ou “Estou tendo acesso” foram redirecionados a seção dois, que continha as seguintes perguntas: “Você acredita que a ferramenta de ensino Sherlock Cow pode auxiliar no seu raciocínio clínico?” e “O que você espera do projeto de ensino Sherlock Cow como ferramenta auxiliar na disciplina de clínica médica de grandes animais I?”, sendo a primeira de múltipla escolha e a segunda descritiva em forma de resposta curta.

Os alunos que marcaram a alternativa “Sim” da segunda pergunta do questionário (Figura 1) foram redirecionados para a seção três, esta continha três perguntas de múltipla escolha relacionadas ao desenvolvimento do raciocínio clínico e desempenho acadêmico do aluno diante da ferramenta de ensino Sherlock Cow, e uma pergunta descritiva destinada à críticas e sugestões, para que os alunos se sentissem a vontade para relatar as experiências que tiveram ao participarem do projeto.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O questionário obteve 53 respostas. Dessas, 32 pessoas (60,4%), responderam que tiveram acesso ao projeto, 17 pessoas (32,1%) responderam que estão tendo acesso ao Sherlock Cow e 4 (7,5%) pessoas disseram que não tiveram acesso a ferramenta de ensino (Figura 2).

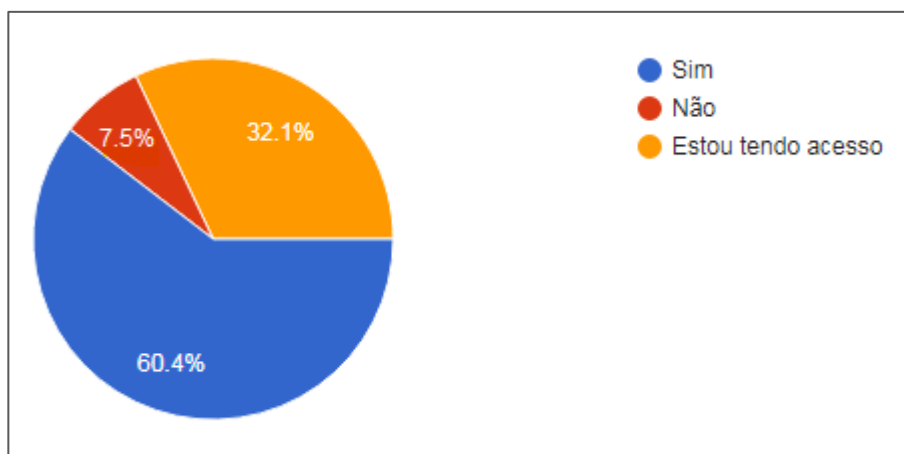


Figura 2– Porcentagem de alunos que tiveram, estão tendo ou ainda não tiveram acesso à ferramenta de ensino Sherlock Cow.

Dentre alunos que ainda não tiveram ou estão tendo acesso ao projeto de ensino Sherlock Cow, 90,5% responderam que acreditam que a ferramenta pode auxiliar no desenvolvimento do seu raciocínio clínico, 9,5% responderam talvez e 0% responderam não. Quando questionados sobre quais as suas expectativas diante da participação no projeto, os alunos demonstraram através de respostas descritivas, que tem interesse em desenvolver o raciocínio através de um jogo didático.

Referente aos alunos que cursaram a disciplina de Clínica Médica de Grandes Animais I e utilizaram da ferramenta de ensino Sherlock Cow, 75% responderam que o projeto auxiliou no desenvolvimento do seu raciocínio clínico, 15,6% responderam que não auxiliou e 9,4% responderam talvez. Quando questionados se o projeto auxiliou no desempenho acadêmico dos alunos, 71,9% responderam que sim, 21,9% responderam que não e 6,3% responderam talvez.

Ao final do questionário direcionado a turma que já participou do projeto Sherlock Cow, no espaço destinado a críticas e sugestões, os alunos relataram que o projeto é uma boa iniciativa para estimular o posicionamento diante de um caso clínico, auxiliando assim no desempenho do futuro profissional. As principais críticas negativas sobre o projeto foram relacionadas à sobrecarga dos alunos diante das outras atividades realizadas durante a graduação e insatisfação com o parecer da nota no final do caso clínico.

De acordo com as respostas obtidas nos formulários encaminhados, podemos observar que a maioria dos alunos que participaram do projeto durante o período que cursaram a disciplina de Clínica Médica de Grandes animais I se mostraram satisfeitos com a ferramenta de ensino Sherlock Cow diante do desenvolvimento do raciocínio clínico e desempenho acadêmico. Dos alunos que ainda não tiveram ou que estão tendo acesso ao Sherlock a maioria concorda que a ferramenta pode auxiliar no desenvolvimento do seu raciocínio. É importante ressaltar que essa atividade está em adaptação, visto que 2019/1 foi o primeiro

semestre de sua utilização e a partir do feedback dos alunos será possível torná-la ainda melhor.

#### 4. CONCLUSÕES

A partir das respostas obtidas conclui-se que a utilização de um jogo como ferramenta de ensino em clínica de grandes animais pode auxiliar no desempenho dos alunos principalmente para atrair a atenção dos estudantes, de forma que o aprendizado se torne mais interessante e ao mesmo tempo prazeroso.

#### 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. **Perspectiva**. Florianópolis: UFSC/CED, n. 22, p. 105-128, 1994.

LEGEY, A. P.; DE ABREU MÓL, A. C.; BARBOSA, J. V.; COUTINHO, C. M. Desenvolvimento de Jogos Educativos Como Ferramenta Didática: um olhar voltado à formação de futuros docentes de ciências. Alexandria: **Revista de Educação em Ciência e Tecnologia**, v. 5, n. 3, p. 49-82, 2012.

PATRÍCIO, M. R.; GONÇALVES, V. Utilização educativa do facebook no ensino superior. In: **I international conference learning and teaching in higher education**. University Of Évora: Évora, 2010.