

## Gamificação: Uso do Wordwall® como metodologia ativa no ensino remoto de Patologia Geral para Farmácia

THATYANE DE CASTRO QUIRINO<sup>1</sup>; CELIA REGINA GARCIA<sup>2</sup>; SABRINA EPIPHANIO<sup>3</sup>; LIGIA FERREIRA GOMES<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Instituto de Ciências Biomédicas (Universidade de São Paulo)– [thatyanecq@usp.br](mailto:thatyanecq@usp.br)

<sup>2</sup>Faculdade de Ciências Farmacêuticas (Universidade de São Paulo)– [celiaregarcia@gmail.com](mailto:celiaregarcia@gmail.com)

<sup>3</sup>Faculdade de Ciências Farmacêuticas (Universidade de São Paulo)– [sabrinae@usp.br](mailto:sabrinae@usp.br)

<sup>4</sup>Faculdade de Ciências Farmacêuticas (Universidade de São Paulo)– [lfgomes@usp.br](mailto:lfgomes@usp.br)

### 1. INTRODUÇÃO

A prática do estágio de ensino no contexto educacional elabora um processo pelo qual estudantes de pós-graduação auxiliam os estudantes de graduação no ensino-aprendizado. A colaboração contribui ao aluno monitor a possibilidade de desenvolvimento e aplicação de seus conhecimentos na docência. O ensino de Patologia Geral na Faculdade de Ciências Farmacêuticas é essencial para os cursos da área da saúde e para a formação dos farmacêuticos. Esta disciplina compreende uma ementa caracterizada pelos módulos de lesão e morte celular, inflamação aguda e crônica, regeneração e cicatrização, neoplasia e carcinogênese, distúrbios hemodinâmicos. A plataforma WordWall® pode ser utilizada para a criação de jogos educativos (Fig. 1) desde o ensino infantil, de idiomas, entre outros, sendo uma excelente ferramenta de interação, revisão e fixação de conteúdos pelos alunos (SANTOS, 2020). Existem diversas plataformas online que permitem a realização dos jogos educativos, entretanto, a ferramenta WordWall® tem a versão gratuita que permite maior adesão dos docentes e alunos independentemente da classe socioeconômica, podendo ser aplicada em todas as categorias de ensino FILHO; FRANCO (2021). O uso da plataforma WordWall® permite a criação de diferentes jogos que podem ser utilizados em todas as aulas pelos docentes como uma abordagem de metodologia ativa e revisão de conteúdos e conceitos para auxiliar na aprendizagem dos alunos (MIRANDA, 2020).



Figura 1. Modelo de jogos da plataforma WordWall®. A versão gratuita tem 18 modelos de jogos, enquanto a versão paga disponibiliza 56 modelos de jogos educativos.

## 2. METODOLOGIA

A plataforma WordWall® foi utilizada para a criação de 6 jogos interativos de questionário, 2 jogos de memória e 2 jogos de caça palavra que foram aplicados aos alunos durante a disciplina de Patologia Geral da Faculdade de Ciências Farmacêuticas - Universidade de São Paulo. Os jogos foram realizados através de múltiplos dispositivos (computador, tablet, smartphone), a critério dos alunos de forma remota desde que os dispositivos tenham internet.

## 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os jogos interativos foram realizados por 80% dos alunos de graduação (Fig. 2), com 82% de respostas corretas e 18% de respostas incorretas (Fig. 3), o tempo utilizado para a realização dos jogos foram em média de 10-20 minutos. Os jogos em questionário foram considerados pelos alunos como uma boa ferramenta de revisão de conteúdos e os alunos demonstraram grande interesse pela aplicação desta plataforma de ensino. A aplicação da plataforma WordWall® pode ser conduzida pelo monitor da disciplina e/ou docente tanto pelo ensino remoto, como pelo ensino presencial ou híbrido. A plataforma permite a elaboração de atividades digitais interativas, tanto de forma síncrona, como assíncrona e, também, atividade impressa para utilização com os alunos em sala de aula FILHO; FRANCO (2021).

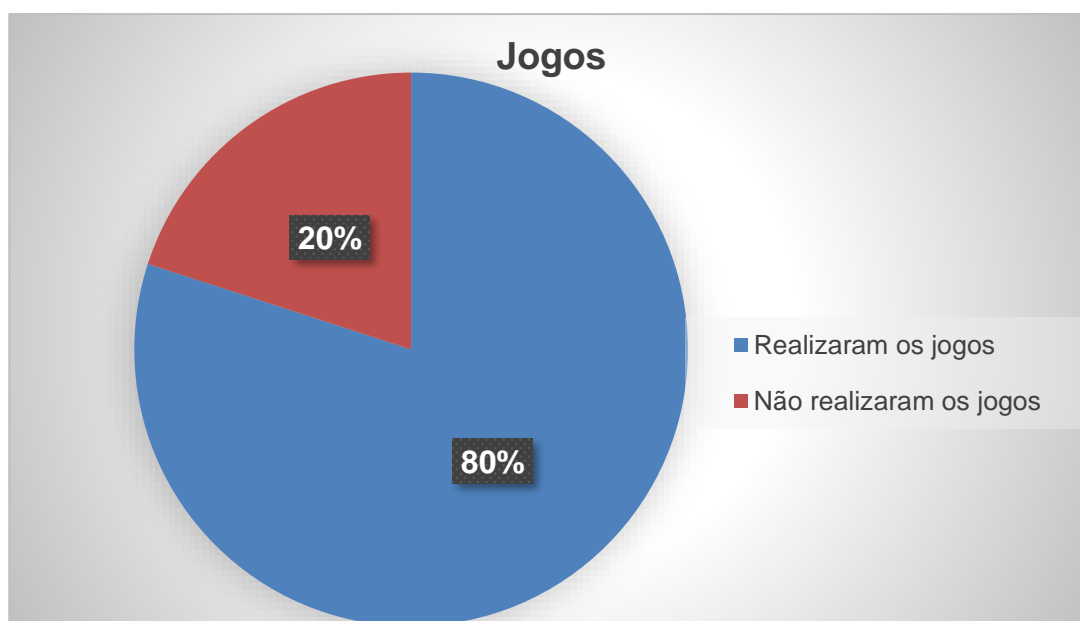


Figura 2. Os jogos educativos foram realizados por 80% dos alunos da disciplina de Patologia Geral da Faculdade de Ciências Farmacêuticas da Universidade de São Paulo, entretanto, 20% dos alunos não realizaram os jogos.



Figura 3. Resultados dos jogos educativos. Identificamos que 82% dos alunos acertaram as respostas dos jogos da disciplina de Patologia Geral da Faculdade de Ciências Farmacêuticas da Universidade de São Paulo, entretanto, 18% dos alunos responderam de forma incorreta os jogos.

#### **4. CONCLUSÕES**

Os recursos tecnológicos são complementos potentes para um processo de ensino- aprendizagem contextualizado e abrangente, e possibilitam ao docente a elaboração de diferentes atividades de metodologia ativa. Na experiência relatada, a ferramenta WordWall® que se apresenta de forma simples e intuitiva, foi utilizada para a criação de jogos interativos para apoio ao ensino de Patologia geral para o curso superior de Farmácia, oferecendo ao aluno e ao monitor oportunidades de protagonismo, sem subtrair do docente a orientação do processo de ensino e aprendizagem.

#### **5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

FILHO, S.A.P.; FRANCO, B.A.R. Ensino de língua estrangeira e a tecnologia: Kahoot! Quizlet e Wordwall. Brazilian Journal of Development, Curitiba, v.7, n.4, p. 35083-35102, 2021.

SANTOS, J.G. O USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NO ENSINO DE INGLÊS. 2020. 20f. Monografia (Especialização em Línguas Estrangeiras Modernas – Inglês e Espanhol) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba.

MIRANDA, J.F. JOGOS DIGITAIS EDUCACIONAIS: UMA POSSIBILIDADE PARA ENSINAR E APRENDER PROBABILIDADE NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL. 2020. 82f. Dissertação (Mestrado profissional em Educação) – Curso de Pós-graduação em formação docente para a educação básica, Universidade de Uberaba.