

## **QUIZ COMO FERRAMENTA MOTIVACIONAL NO ENSINO REMOTO DE PATOLOGIA: RELATO DE EXPERIÊNCIA DOCENTE**

Samya Hamad Mehanna

EIXO:  
Ensino aprendizagem

CATEGORIA:  
Pôster Comentado

### **RESUMO**

**Introdução:** As atividades acadêmicas foram reinventadas em formato virtual, após decretos de distanciamento social impostos em decorrência da pandemia do COVID-19, a fim de proporcionar aos estudantes uma experiência efetiva e motivadora. Dentro da matriz curricular, a Patologia é responsável por transmitir informações imprescindíveis sobre processos fisiopatológicos, características macro e microscópicas das doenças, conectando o chamado ciclo básico ao internato. De forma geral, este ensino deve contemplar o estudo dos processos celulares patológicos básicos e, posteriormente, a Patologia dos sistemas, incluindo: preleções expositivas dialogadas, estudo macroscópico de peças formalizadas e análise microscópica de lâminas histopatológicas, além de conferências anatomoclínicas. Frente a tais colocações, como seria possível adaptar o ensino de Patologia de maneira remota e de forma atrativa aos estudantes? O uso de *quiz* on-line pode ajudar positivamente a rotina acadêmica à distância. *Quiz* no contexto educacional é definido como jogo composto por perguntas e respostas, elaborado através de um roteiro com informações cuidadosamente arranjadas, abordado de maneira informal como ferramenta pedagógica. Desta forma, a utilização do *quiz* em diferentes áreas do conhecimento é eficaz como recurso motivacional a ação dos estudantes e auxilia no processo de aprendizagem, instigando a participação ativa dos estudantes e contribuindo na construção do conhecimento. **Objetivos do trabalho:** Relatar experiência vivenciada pela docente durante cronograma virtual do curso de Medicina em uma Instituição de Ensino Superior (IES) privada, destacando os aspectos metodológicos do uso de *quiz* e jogos dentro do processo de ensino-aprendizagem direcionados aos conhecimentos de Patologia. **Metodologia:** Trata-se de um estudo descritivo, qualitativo, do tipo relato de experiência, elaborado no âmbito dos conhecimentos que abrangem os Sistemas Orgânicos Integrados (SOI), focados no ensino de Citologia, Histologia, Embriologia e Patologia (CHEP), ministrados do terceiro ao sexto períodos do curso de graduação em Medicina das Faculdades Pequeno Príncipe (FPP), em Curitiba/PR. O propósito do relato é descrever as atividades realizadas pela docente da área, com a finalidade de compartilhar experiências sobre a utilização de recursos interativos em formato de perguntas e respostas direcionadas aos estudantes, dentro do contexto do ensino à distância. **Resultados:** Ao decorrer dos meses de pandemia da COVID-19, as atividades remotas evoluíram, com ferramentas que melhoraram a interação entre o professor e os alunos, facilitando as discussões de cunho teórico, bem como o acesso ao conteúdo prático da Patologia. O calendário educacional passou a contar com a plataforma *Google Meet*, através da qual

ocorriam encontros síncronos com emprego de dispositivos audiovisuais para preleções teórico-práticas, associado a slides contendo tópicos, textos e imagens pertinentes aos assuntos de patologia. Somado a isto, buscando diversificar as metodologias de ensino-aprendizagem, realizou-se exercícios assíncronos, através da plataforma *Google Forms*, com criação de *quizzes* contemplando conteúdos de patologia, em modelo questionário com perguntas contendo descrição de casos clínicos, incluindo imagens macro e microscópicas, que complementassem os temas do módulo. Em relação as opções de respostas, haviam situações múltipla escolha e discursivas. Dentro do enunciado de parte das questões propostas aos estudantes, na tentativa de referenciar as aulas práticas de microscopia ao vivo, foram utilizadas lâminas digitalizadas, nas quais o estudante podia simular o uso de microscópio, destacando as áreas mais valorosas, de forma a fazer um diagnóstico histopatológico que o auxiliasse a responder a pergunta ou desvendar o caso clínico proposto. Entre os sites que disponibilizam laminário virtual de maneira pública destacam-se: *Histology Guides*, Projeto de Patologia Virtual da Universidade de Leeds e Arquivo de Lâminas Virtuais da Universidade de Michigan. Vale ressaltar que sempre ao final destes exercícios, os estudantes recebiam o resultado do seu desempenho de forma individual e por e-mail, havendo *feedback* coletivo para realizar a devolutiva do teste e esclarecer dúvidas. O uso de *quiz* também acontecia durante as aulas síncronas, realizado em formato de pré-teste (via *Google Forms*), para que os estudantes reconhecessem seus conhecimentos prévios, baseado nas discussões já executadas nos tutoriais, e também como forma de motivá-los sobre a temática que seria discutida posteriormente. Ainda, evitando aplicar a mesma interface, adicionava-se elementos próprios de jogos como competição, desafio e premiação, com auxílio de outras plataformas tecnológicas como *Kahoot* e *Mentimeter* que facilitavam esta dinâmica. Quando os estudantes eram indagados sobre a satisfação e aproveitamento da integração de tais atividades as aulas, revelaram gostar do emprego desses recursos, fomentando a curiosidade nas informações, além de considerar proveitoso o *feedback* imediato fornecido a eles após a execução dos testes. **Conclusões:** O uso de jogos para captar a atenção dos estudantes no processo de ensino e aprendizagem não é algo tão novo. Nos últimos anos, os educadores foram progressivamente se apropriando de jogos em suas atividades curriculares, tentando criar um game comunicativo e, muitas vezes, coletivo, que proporcione diversão e impulse os estudantes a participar ativamente do sistema pedagógico. A pandemia da COVID-19 provocou reformulação das metodologias didáticas. A evolução dessas adaptações, a citar a utilização de instrumentos audiovisuais e o ganho de experiência docente ao longo dos meses iniciais de ensino remoto, foram cruciais para a manutenção da qualidade na modalidade à distância, em especial para disciplinas presenciais de componente prático, como é o caso da Patologia. A incorporação do *quiz* virtual durante este novo sistema amenizou as adversidades decorrentes da falta de contato direto com os alunos e a não execução presencial destas atividades, tornando o ensino remoto mais dinâmico e interativo.

**PALAVRAS-CHAVE:** Educação a Distância; Quiz; Patologia

**REFERÊNCIAS:**

DU BOULAY, C. Schmidt HG. Foundations of problem based learning; some explanatory notes. *J Clin Pathol*, v. 50, n. 6, p. 422–454, 1997. Disponível em: <<https://www.ncbi.nlm.nih.gov.ez27.periodicos.capes.gov.br/pmc/articles/PMC500097/pdf/jclinpath00257-0001.pdf>>. Acesso em: 15 de junho de 2021.

HAMILTON, P. W.; WANG, Y.; MCCULLOUGH, S. J. Virtual microscopy and digital pathology in training and education. *Apmis*, vol. 120, p. 305-315, 2012. Disponível em: <<https://doi.org/10.1111/j.1600-0463.2011.02869.x>>. Acesso em: 12 de junho de 2021.

SAMUELI, B.; SROR, N.; JOTKOWITZA, A.; TARANGIN, B. Remote pathology education during the COVID-19 era: Crisis converted to opportunity. *Annals of Diagnostic Pathology*, v. 49, agosto, 2020. Disponível em: <<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7455795/pdf/main.pdf>>. Acesso em: 28 de junho de 2021.

SILVA, J. M. A.; CANEDO, R. V.; ABRANTES, T. A. S.; SANTOS, R. T.; SOUZA, R. A.; UTAGAWA, C. Y. Quiz: um Questionário Eletrônico para Autoavaliação e Aprendizagem em Genética e Biologia Molecular. *Revista Brasileira de Educação Médica*. Rio de Janeiro, Vol. 34, nº4: 607-614; 2010. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/rbem/a/S3nZz8ZNymTRDYctDhLJxdQ/?format=pdf&lang=pt>>. Acesso em: 20 de junho de 2021.