

Conectando vidas
Construindo conhecimento

CONHECIMENTO FORMAÇÃO INOVADORA
Salão UFRGS 2021

XVII SALÃO DE ENSINO

27/09 a 1/10
VIRTUAL

Evento	Salão UFRGS 2021: XVII SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
Ano	2021
Local	Virtual
Título	Gather.Town: um espaço virtual inovador no ensino remoto
Autores	GIANCARLO TOMAZZONI DE OLIVEIRA ÂNGELO LUIS STAPASSOLI PIATO RADHARANI BENVENUTTI
Orientador	ANA PAULA HERRMANN

Gather.Town: um espaço virtual inovador no ensino remoto

A obrigatoriedade do Ensino Remoto Emergencial (ERE) e a utilização de plataformas de webconferência limitam as interações interpessoais e o trabalho em equipe, levando à desmotivação e desinteresse dos alunos. Há uma necessidade de buscar plataformas alternativas. A plataforma Gather.Town oferece interações em pequenos grupos, acesso a links externos e a criação de um avatar 2D. Este trabalho relata a experiência de utilização da plataforma Gather.Town como ferramenta virtual de ensino na disciplina de Farmacologia Biomédica II no semestre letivo 2020/2, além da comparação de suas funcionalidades às da plataforma Google Meet e a coleta de um feedback estruturado dos discentes sobre seu uso técnico e didático. Em um servidor no Gather.Town, os 29 alunos da turma participaram das seguintes atividades: apresentação de infográficos, construção de casos clínicos farmacológicos, rotação por estações em grupo e gincana farmacológica. As aulas expositivas foram ministradas no Google Meet. Ao final da disciplina, o Gather.Town foi utilizado pelos alunos para responder um questionário de feedback no Google Forms. Quanto à estabilidade da plataforma, a maioria (89,8%) dos alunos ficou bastante satisfeita, enquanto um estudante relatou insatisfação devido a problemas de conectividade. Quanto à experiência didática, 96,6% dos alunos consideraram-se bastante ou moderadamente satisfeitos com a facilidade da interface do Gather.Town e com sua utilização como plataforma de ensino. Ao descrever a plataforma em apenas uma palavra, 93% dos alunos utilizaram adjetivos positivos, dos quais prevaleceram "divertida" e "interessante". Apesar de positivo, o feedback apresentou heterogeneidade, evidenciando as discrepâncias de hardware e acesso à internet entre os alunos, reforçando a necessidade de políticas de democratização técnica para um funcionamento satisfatório do ERE.