



RELATO DE EXPERIÊNCIA: CURRICULARIZAÇÃO DA EXTENSÃO E METODOLOGIAS ATIVAS NA FORMAÇÃO DO ALUNO DE MEDICINA VETERINÁRIA

DIOGO JOFFILY; BRENDA EMILY DE ASSIS TAVARES; BIANCA MOREIRA DE SOUZA

RESUMO

Este relato de experiência descreve a implementação de metodologias ativas no Projeto Chicão, realizado pela PUC Minas, com foco na formação de alunos de Medicina Veterinária. O projeto envolve atendimento veterinário à comunidade de São Joaquim de Bicas, além de ações educativas sobre zoonoses e guarda responsável. A proposta foi integrar essas atividades práticas com metodologias ativas de ensino, como Design Thinking, Cultura Maker, Aprendizado Baseado em Problemas (PBL), Sala de Aula Invertida e Seminários de Discussão. A metodologia de Design Thinking incentivou os alunos a desenvolverem materiais educativos, promovendo soluções criativas para a disseminação de informações de saúde animal. A Cultura Maker foi utilizada para permitir que os alunos criassem materiais de forma prática, desenvolvendo autonomia e inovação. O Aprendizado Baseado em Problemas (PBL) proporcionou uma abordagem de estudo centrada em questões reais, enquanto a Sala de Aula Invertida permitiu a preparação teórica prévia, favorecendo atividades mais interativas durante os encontros presenciais. Por fim, os Seminários de Discussão ajudaram os alunos a consolidar e apresentar o conhecimento adquirido. Os resultados evidenciam que essas metodologias aumentaram o engajamento dos alunos, estimulando a criatividade, a colaboração e a reflexão crítica sobre a prática profissional. O impacto na comunidade foi significativo, com a ampliação do acesso a informações sobre saúde pública e cuidados com animais. Além disso, o projeto contribuiu para a formação ética e humanística dos alunos, destacando o papel social do médico veterinário. Em conclusão, o Projeto Chicão demonstrou como as metodologias ativas podem transformar o aprendizado, oferecendo aos alunos uma experiência rica e integrada, ao mesmo tempo em que geram benefícios concretos para a comunidade.

Palavras-chave: Ensino; Excelência; Inovação.

1 INTRODUÇÃO

O ensino superior, especialmente no campo da Medicina Veterinária, precisa preparar os alunos não apenas com conhecimentos técnicos, mas também com competências sociais, éticas e humanísticas. Tais competências são fundamentais para que os profissionais formados possam atuar de forma responsável, eficaz e sensível às necessidades da sociedade (Cortez *et al.*, 2019). Neste contexto, a prática extensionista assume um papel central, permitindo que os alunos saiam do ambiente acadêmico e se conectem com realidades diversas e desafiadoras, promovendo o aprendizado ativo e engajado (Fros, 2017).

Neste cenário, os projetos de extensão, como por exemplo o Programa Chicão, desenvolvido pela PUC Minas Campus Betim, tem se mostrado um exemplo de como integrar teoria e prática de forma significativa. Neste exemplo, temos como foco, fornecer atendimento veterinário à população de baixa renda, ao mesmo tempo em que engaja os alunos na criação de materiais educativos sobre zoonoses e guarda responsável. As metodologias ativas de ensino

são adotadas para promover a aprendizagem protagonizada pelos alunos, favorecendo sua formação não apenas como técnicos, mas também como cidadãos conscientes e responsáveis.

Este relato de experiência objetiva apresentar a implementação de metodologias ativas no contexto da curricularização da extensão e refletir sobre os resultados observados, tanto na formação dos alunos quanto no impacto social gerado e ainda, sobre o papel dos projetos de extensão neste contexto.

2 RELATO DE EXPERIÊNCIA

A Unidade Curricular de Prática Veterinária 1 da PUC Minas foi concebida para oferecer aos alunos um aprendizado experiencial, conectando teoria e prática por meio de metodologias ativas, já no primeiro período do curso de Medicina Veterinária. O Projeto Chicão, é utilizado por esta Unidade Curricular, é um exemplo de como a universidade pode colaborar com a comunidade e promover a integração dos alunos com as realidades sociais. O projeto se concentrou no atendimento veterinário de cães e gatos da população de São Joaquim de Bicas - MG, além da conscientização sobre doenças zoonóticas e a importância da guarda responsável.

A metodologia de ensino para esta Unidade Curricular foi estruturado com base em diversas metodologias ativas, que buscaram transformar os alunos de receptores passivos de conhecimento para agentes ativos em seu próprio aprendizado de modo a mostrar o diferencial que apresentam para a sociedade, desde o primeiro período, além de estimular os alunos a manterem as atividades extensionistas, por seus valores já apresentados, ao longo de toda a graduação. As metodologias adotadas, estão descritas em anexo e são utilizadas de forma intercalada e integrativa ao longo do período e não necessariamente todas são utilizadas por todas as turmas:

Design Thinking

A metodologia de Design Thinking foi aplicada com o objetivo de desenvolver nos alunos a capacidade de pensar de forma criativa e empática, colocando-se no lugar da comunidade e identificando as melhores maneiras de passar as informações de forma clara e acessível. Os alunos foram divididos em grupos pequenos de até 8 pessoas, e cada grupo teve a tarefa de criar materiais informativos sobre zoonoses, como leishmaniose e esporotricose, e sobre a guarda responsável. Durante esse processo, os alunos precisaram realizar pesquisas, compreender os desafios enfrentados pela população local e elaborar soluções adaptadas à realidade da comunidade (Anderson, 2014).

O Design Thinking permitiu que os alunos se envolvessem profundamente no processo de criação, focando não apenas no conteúdo, mas também na forma de transmitir a informação de maneira eficaz. Além disso, estimulou a colaboração, já que os grupos precisaram trabalhar de forma conjunta, discutir ideias e chegar a soluções que atendiam tanto às necessidades de aprendizado quanto às limitações de recursos da comunidade.

Cultura Maker

A metodologia de Cultura Maker foi utilizada para incentivar os alunos a se envolverem na criação de materiais de divulgação de forma prática e inovadora. A ideia era lançar um desafio aos alunos, permitindo que eles encontrassem soluções criativas para a disseminação de informações. Durante essa fase, os alunos se depararam com um dilema comum: a complexidade de criar materiais eficazes sem ter um guia passo a passo. A solicitação era simples: desenvolver materiais informativos sobre temas específicos, mas o processo inicial gerou certa paralisia nos alunos, que ficaram em dúvida sobre como iniciar o trabalho. Com a discussão em sala de aula e o estudo fora de sala de aula, no entanto, eles começaram a simplificar o processo, focando na eficácia da mensagem e nos meios de comunicação

acessíveis à população (Cruz; Venturelli, 2021).

A Cultura Maker, portanto, proporcionou aos alunos um espaço para resolver problemas práticos, incentivar a autonomia e desenvolver habilidades de criação e inovação, alinhadas com as demandas do projeto.

Aprendizado Baseado em Problemas (PBL)

A metodologia de Aprendizado Baseado em Problemas foi fundamental para que os alunos se envolvessem com os temas tratados no projeto, como zoonoses e guarda responsável. A partir do lançamento de problemas concretos, como as dificuldades da comunidade em acessar informações sobre saúde animal e as necessidades de conscientização sobre doenças transmissíveis, os alunos foram desafiados a estudar e buscar soluções baseadas no conhecimento adquirido durante o curso (Berbel, 2011).

Esse modelo de ensino foi eficaz para que os alunos se sentissem responsáveis pelo seu aprendizado e desenvolvessem uma compreensão mais profunda dos temas, aplicando-os de maneira prática e reflexiva.

Sala de Aula Invertida

A Sala de Aula Invertida foi aplicada ao disponibilizar conteúdos teóricos online, permitindo que os alunos se preparassem antes das aulas presenciais. Os encontros presenciais foram então dedicados à discussão de questões mais complexas, análise de dúvidas e atividades colaborativas. Isso proporcionou um ambiente mais dinâmico e interativo, onde os alunos podiam aprofundar suas discussões e tirar dúvidas diretamente com os professores e colegas. Além disso, foi uma forma eficaz de garantir que os alunos estivessem realmente preparados para as atividades práticas e extensionistas.

Seminários de Discussão

Os seminários de discussão permitiram que os alunos preparassem aulas para os colegas sobre os temas trabalhados ao longo do período. Além disso, tiveram a oportunidade de apresentar os materiais de divulgação que criaram e discutir os resultados obtidos na aplicação desses materiais à comunidade. Essa metodologia ajudou os alunos a consolidar o conhecimento, desenvolver habilidades de comunicação e reflexão crítica, e aprimorar a capacidade de apresentação.

3 DISCUSSÃO

A implementação dessas metodologias ativas foi, sem dúvida, um fator chave para o sucesso do projeto (Souza; Iglesias; Pazin-filho, 2014). Ao longo do processo, ficou claro que o protagonismo dos alunos no desenvolvimento dos materiais e na interação com a comunidade teve um impacto direto em sua formação (Motta, 2004). O Design Thinking e a Cultura Maker incentivaram a criatividade e a colaboração, enquanto o Aprendizado Baseado em Problemas ajudou a aprofundar o entendimento dos temas. Além disso, a Sala de Aula Invertida e os Seminários de Discussão proporcionaram uma plataforma para o debate e o aprofundamento dos conteúdos, ampliando as perspectivas dos alunos.

O engajamento dos alunos foi visível não apenas nas atividades práticas, mas também nas discussões sobre ética profissional e responsabilidade social (Berbel, 2011). Ao se depararem com a realidade da comunidade de São Joaquim de Bicas, muitos alunos relataram uma mudança em sua visão sobre o papel do médico veterinário, percebendo a importância de sua atuação não apenas no consultório, mas também na educação da população e na promoção de saúde pública.

Do ponto de vista social, a vinculação da curricularização da extensão, atendendo a Resolução 07/2018, do Conselho Nacional de Educação/Ministério da Educação, com o

Programa Chicão teve um impacto significativo na comunidade. O acesso a informações sobre zoonoses e cuidados com animais, temas muitas vezes negligenciados em comunidades de baixa renda, foi ampliado de forma eficaz. A criação dos materiais educativos pelos alunos foi fundamental para garantir que as informações fossem transmitidas de maneira acessível e compreensível. A população local demonstrou grande receptividade aos materiais e relatou um aumento no conhecimento sobre os cuidados necessários para prevenir doenças.

4 CONCLUSÃO

A experiência da Unidade Curricular de Prática Veterinária I, com a aplicação de metodologias ativas de ensino e sua vinculação com o Programa Chicão, contribuiu significativamente para a formação dos alunos de Medicina Veterinária da PUC Minas, desenvolvendo não apenas suas competências técnicas, mas também suas habilidades sociais e éticas, além de permitir a implantação da curricularização da extensão. A interação com a comunidade de São Joaquim de Bicas, a criação de materiais educativos e a reflexão sobre a responsabilidade social do médico veterinário foram aspectos-chave do aprendizado vivenciado pelos alunos.

O impacto do projeto na comunidade foi notável, com a disseminação de informações importantes sobre zoonoses e cuidados com animais, que de outra forma poderiam não ter sido acessíveis à população local. Além disso, o processo de ensino-aprendizagem foi enriquecido pela aplicação prática dos conhecimentos adquiridos pelos alunos, refletindo a importância da extensão universitária no desenvolvimento de competências profissionais e na promoção de melhorias sociais.

O Projeto Chicão é um exemplo claro de como a integração entre extensão e ensino, pode resultar em um aprendizado mais significativo e em benefícios reais para a sociedade, além de ser combustível para implementação de projetos de pesquisa. O uso de metodologias ativas foi crucial para garantir que os alunos não apenas compreendessem os conceitos, mas também os aplicassem de forma criativa e eficaz em benefício da comunidade.

REFERÊNCIAS

ANDERSON, C. Makers: a nova revolução digital. Rio de Janeiro: **Campus-Elsevier**, 2014.
BERBEL, N. A. N. As metodologias ativas e a promoção de autonomia aos estudantes. **Semina: Ciências Sociais e Humanas**, Londrina, v. 32, n. 1, p. 25-40, jan./jun, 2011.

BRASIL. Ministério da Educação/Conselho Nacional de Educação. Resolução nº 7, de 18 de dezembro de 2018.

CORTEZ, J; DARROZ, L. M.; ROSA, C. T. W.; GIACOMELLI, A.; ROSA, A. B.; PEREZ, C. A. S.; CAVALCANTI, L. E. S.; JULIANO; CAVALCANTI, J.; BIAZUS, M. O.; SILVA, M. A curricularização da extensão no curso de licenciatura em física da universidade de Passo Fundo. **Conexão UEPG**, v.15, n.2, p.165-171, 2019.

CRUZ, M. P. M.; VENTURELLI, S. Design thinking e cultura maker na educação: contribuição metodológica no desenvolvimento de competências para o século XXI. **Projética**, Londrina, v. 12, n. 2, p. 240-261, 2021.

FROS, C. L. R. Curricularização da extensão: sugestões para a implantação no curso de administração da Unipampa. Dissertação de mestrado, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, RS, Brasil. 2017.

MOTTA, J. F. O Papel da Universidade na Formação Social do Educador Reflexivo: Relendo o ensino e a pesquisa na sociedade tecnológica. **Acervo**, Rio de Janeiro, v. 17, n. 2, p. 111-130, jul./dez. 2004.

SOUZA, Cacilda da Silva; IGLESIAS, Alessandro Giraldes; PAZIN-FILHO, Antonio. Estratégias inovadoras para métodos de ensino tradicionais –aspectos gerais. *Medicina*, v. 47, n. 3, p. 284-292, 2014. **Thema** 2017 | Volume 14 | Nº 1