

II FÓRUM DE INOVAÇÃO DOCENTE EM ENSINO SUPERIOR

KAHOOT COMO UMA ESTRATÉGIA DE AVALIAÇÃO E ENSINO-APRENDIZAGEM PARA A GRADUAÇÃO EM SAÚDE

Cristina Buischi Petersen¹, Daniela Nunes Januário de Lucca²

RESUMO

Introdução: O interesse pelo tema proposto parte dos desafios de aplicar a metodologia ativa e melhorar a participação dos alunos nas aulas. A gamificação de conteúdos tem sido apontada como prática inovadora de ensino e uma estratégia bem aceita entre os jovens na educação. Neste sentido, o *Kahoot*, um software que permite criar questionários que podem ser respondidos por alunos conectados à internet por meio de seus *smartphones* ou computadores, se propõe a envolver os alunos através de *quizz* e discussões semelhantes a jogos de competição com pódio de classificação. No primeiro semestre de 2019, nas disciplinas de Avaliação Facial e Drenagem Linfática Manual no curso de Estética e Cosmética foi utilizado pelas autoras o *Kahoot* para conhecer o aplicativo e observar a reação dos alunos. Devido ao sucesso da aplicação surgiu a ideia para este trabalho. **Objetivos:** aplicar e avaliar o game *kahoot* como estratégia e avaliação de ensino-aprendizagem na disciplina Biomedicina Estética do curso de Biomedicina. **Método:** estudo exploratório implementado em três etapas: criação, aplicação e avaliação do jogo. Realizado em sala de aula durante o horário regular da aula de Biomedicina Estética com 16 alunos do 6º período do curso de Biomedicina. Foi utilizado como instrumentos o game *Kahoot* e um questionário de avaliação do game com dez questões elaborado na plataforma de pesquisa *online SurveyMonkey*. **Resultados:** foi visível a empolgação dos alunos com gritos de torcida durante a aplicação, quando a pontuação foi mostrada na tela de projeção como *ranking*. Na avaliação do jogo pelo questionário *online SurveyMonkey* a maioria dos alunos concordou que o jogo auxilia na concentração e raciocínio, na solução de problemas e gostariam que o jogo fosse aplicado em outras disciplinas. **Conclusão:** O jogo auxiliou positivamente em todos os aspectos da aprendizagem através da motivação oferecida pela competição.

Palavras-chaves: Gamificação na educação. Metodologia ativa de ensino. Práticas inovadoras de ensino.

¹ Mestrado em Promoção de Saúde pela Universidade de Franca, UNIFRAN. Docente no Centro Universitário Barão de Mauá. E-mail: cristina.petersen@baraodemaua.br.

² Especialização em Estética Corporal e avançada pela Universidade de Araraquara, UNIARA. Docente no Centro Universitário Barão de Mauá.