



CONEXÃO UNIFAMETRO 2020

XVI SEMANA ACADÊMICA

ISSN: 2357-8645

Uso do Kahoot® como ferramenta de aprendizagem na monitoria de Fisiologia Humana para cursos da saúde em tempos de pandemia: um relato de experiência

Yan Alves Martins

Nanashara dos Santos carneiro

Discente-Centro Universitário Fametro - Unifametro)

(yan_123alves@hotmail.com)

(nanashara.carneiro06@gmail.com)

Edson Lopes da Ponte

Francisca Jamila Ricarte Alexandrino

Docente-Centro Universitário Fametro - Unifametro

(edson.ponte@professor.unifametro.edu.br)

(jamila.alexandrino@professor.unifametro.edu.br)

Área Temática: Prática docente e tecnologias educacionais

Encontro Científico: VIII Encontro de Monitoria e Iniciação Científica

RESUMO

Introdução: Diante da pandemia do Covid-19, surgiram necessidades de mudança, assim novas formas de transmitir o conhecimento foram colocadas em prática nas monitorias, como a utilização de mídias digitais. As plataformas utilizadas para as atividades remotas foram *Google Meet*®, *WhatsApp*®, *Instagram*®, dando ênfase no aplicativo *Kahoot*®. Objetivo: Relatar a experiência sobre a utilização de recursos digitais nas monitorias realizadas de forma remota, destacando-se a utilização do jogo educativo *Kahoot*® no processo ensino-aprendizagem. Métodos: Esse relato foca na utilização do jogo *Kahoot*®, o qual os alunos respondem um questionário de forma interativa. Ademais, o jogo permite revisão do conteúdo abordado nas aulas. Além disso, estimula a competitividade. Resultados: Do ponto de vista dos monitores, foi possível observar uma participação favorável na utilização do jogo *Kahoot*®, tendo em vista que estimula a competitividade e é uma forma interativa de aprender, diferentemente da utilização tradicional do questionário onde disponibilizaríamos somente as perguntas. Conclusão/Considerações finais: Pode-se observar a importância da utilização do lúdico como forma de aprimorar a aprendizagem à medida que os alunos verbalmente expressavam que o uso de jogos educativos se torna mais leve, além de ajudar na construção do conhecimento discutido nas aulas.

Palavras-chave: Kahoot; Monitoria; Ferramenta de aprendizagem; Relato de experiência, Saúde.



INTRODUÇÃO

Os desafios foram postos na educação mediante o surgimento da pandemia do Corona vírus, e que frente às necessidades urgentes de mudança, novas formas de transmitir o conhecimento foram colocadas em prática. Dessa forma, as instituições de ensino e seus gestores tiveram que se (re)inventar e se adequar as tecnologias remotas diante das novas portarias do Ministério da Educação e Saúde. (BEZERRA, 2020)

Nesse sentido, destaca-se o fechamento das atividades presenciais de instituições de nível superior, uma forma necessária para redução do pico epidêmico, essa medida promove a reformulação das práticas de ensino. Com isso, as monitorias passam por um processo de adaptação também, onde os discentes responsáveis pelas atividades, as quais auxiliam no aprendizado, terão que realizá-las de forma remota. (BEZERRA,2020)

A monitoria é uma modalidade pedagógica oferecida aos acadêmicos interessados em docência, como aprofundamento nos conteúdos, bem como solucionar dificuldades em relação à matéria trabalhada em aulas teóricas e práticas (HAAG et al., 2008). Em uma universidade são desenvolvidas diversas atividades acadêmicas, e a monitoria destaca-se na contribuição para o desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem, associado à qualificação técnico-científica do discente monitor, em consonância com o processo pedagógico do curso de graduação ao qual se encontre vinculado (FERNANDES et al., 2015).

Ser monitor de forma remota exige a preparação do ambiente virtual de ensino e preparação de material didático, além de postagem de vídeos, resumos, questionários e slides relacionados ao conteúdo da disciplina. Dessa forma, utilizam-se algumas plataformas que auxiliam nessas atividades, como o *Google Meet*®, *Instagram*®, *WhatsApp*® e *Kahoot*®.

Como monitor saliento a importância das disciplinas de fisiologia humana e citohistologia na formação acadêmica dos alunos da área da saúde. A disciplina de fisiologia humana é o estudo do funcionamento de todas as funções presentes no nosso organismo: físicas, bioquímicas e mecânicas, sendo indispensável para o entendimento de disciplinas relacionadas. Além disso, os conteúdos abordados na cadeira de citohistologia e embriologia humana soma de forma imensurável para construção do conhecimento durante a graduação, sempre estando relacionado a diversas disciplinas no decorrer da formação, assim como o estudo da fisiologia humana. Dessa forma, medidas são tomadas para o melhor aproveitamento dessas disciplinas de forma remota.



Destarte, esse trabalho visa relatar a experiência do discente monitor sobre a utilização de recursos digitais nas atividades realizadas de forma remota, destacando-se a utilização do jogo educativo *Kahoot®* no processo de ensino-aprendizagem.

METODOLOGIA

Trata-se de um estudo descritivo, do tipo relato de experiência, realizado a partir da vivência de um discente na monitoria da disciplina de Citohistologia e Embriologia Humana; Fisiologia Humana. As atividades ocorreram em um Centro Universitário no município de Fortaleza-CE, no período de março a outubro de 2020, com a utilização dos meios digitais, como *Google Meet®*, *Kahoot®*, *Instagram®* e *WhatsApp®*.

Dessa forma, esse relato irá descrever a experiência na utilização dos meios digitais no processo de ensino-aprendizagem pelos monitores. Daltro et al, 2019 define o Relato de Experiência como uma importante narrativa científica afinada à condição pós-moderna. Trata-se de uma narrativa que, através da linguagem, performatiza a experiência de singularização, atestada em um dinamismo descentrado da razão, e apta a suportar paradoxos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O programa de monitoria da universidade tem como objetivo iniciar e estimular a participação de alunos da graduação nas diversas atividades docentes de nível superior. Sendo necessário a disponibilidade de 10 horas semanais dos monitores para o desenvolvimento das atividades, as quais passaram a ser realizadas de forma remota. Atividades como produção de slides, resumos, questionários, tira dúvidas e debates, sobre os conteúdos das disciplinas de fisiologia humana, citohistologia e embriologia.

A monitoria atua dando suporte às aulas teóricas remotas e nas atividades que são realizadas na plataforma educacional da faculdade, acompanhando todas as atividades ministrada pelos professores; realizando reuniões com o docente para melhor desenvolvimento do papel de monitor; atividades realizadas com supervisão e aprovação do docente; participação em fóruns na plataforma da universidade; e se fazer presente com os alunos com o intuito de sanar dúvidas e orientá-los sobre os diversos conteúdos teóricos oferecidos pela disciplina, de modo a facilitar o processo ensino-aprendizagem.

Diante disso meios digitais no período de pandemia tornam-se um potencializador da interação entre professores, alunos e monitores, assim a partir do uso dessas tecnologias o contato com os alunos mesmo que de forma remota torna-se possível, sendo de suma



importância para construção individualmente e coletivamente de seus conhecimentos. Nesse sentido, é possível observar a colaboração dos alunos nas atividades em grupo e individuais, como a participação nas monitorias feitas ao vivo pelo *Google Meet*®, nas dúvidas tiradas via *WhatsApp*®, na realização dos questionários disponibilizados no *Kahoot*®. e na interação no perfil do *Instagram*® da monitoria.

Os fóruns de discussão disponibilizados na plataforma da faculdade e os grupos no aplicativo do *WhatsApp*® tiveram o objetivo de enriquecer através do compartilhamento de opiniões de determinados assuntos ou esclarecimento de dúvidas, fortalecendo a interação entre os discentes, monitores e professor. Dessa forma, do ponto de vista do monitor é possível avaliar o conhecimento adquirido do aluno pelas dúvidas surgidas nos fóruns e grupos, e pela participação nas monitorias ao vivo feitas pelo *Google Meet*®. A ligação entre os monitores e os acadêmicos faz-se necessária para que ocorra uma melhor comunicação na disciplina.

O jogo *Kahoot*®, o qual é um jogo onde os alunos respondem um questionário de forma interativa e no fim terá um pódio com 1º, 2º e 3º lugar. Neste sentido, o jogo destaca-se, por ser uma tecnologia e método instrucional efetivo para melhorar o funcionamento cognitivo e as habilidades psicomotoras, influenciando o comportamento afetivo a partir do aumento da interação social (Bastable SB, 2010). Além disso, como citou Gurgel et al, 2017, o jogo proporciona a memorização da informação pelo estímulo ao entusiasmo do aprendiz e por seu maior envolvimento, podendo ser usado nos diversos momentos do processo de ensino e aprendizagem pelo professor e pelo monitor.

Para criação do *Kahoot*® o monitor elabora um questionário com perguntas relacionadas ao assunto abordado nas aulas ministradas pelo professor, depois insere no aplicativo utilizando algumas ferramentas, como temporizador. Além disso, o *Kahoot*® é projetado via *Google Meet*® ao vivo durante a monitoria e cada aluno faz o download do aplicativo ou abre pela Internet e insere um código que dará acesso direto ao questionário elaborado pelo monitor. Após todos entrarem, o jogo é iniciado e ao final existirá três ganhadores, recebendo as medalhas, respectivamente, de ouro, prata e bronze. Ademais, o aluno também pode utilizar o aplicativo de forma individual e não somente em grupo, o que possibilita ele a revisar novamente as questões após as monitorias ao vivo.

Desse modo, do ponto de vista dos monitores, foi possível observar uma participação mais intensa na utilização do jogo *Kahoot*®, tendo em vista que estimula a competitividade e é uma forma interativa de aprender, diferentemente da utilização tradicional do questionário onde



disponibilizaríamos somente as perguntas. O fato de o aplicativo permitir o limite de tempo em cada questão, quanto mais rápido o aluno responder de forma correta maior será sua pontuação, tornando o processo de aprendizagem lúdico, favorecendo a memorização das informações pelos entusiasmos e a maior participação no jogo.

O jogo resulta em três vencedores, o que estimula diretamente a competitividade. Conseqüentemente, os alunos passam a revisar o conteúdo antes das monitorias ao vivo para cada vez mais se saírem melhor nos resultados do jogo, o que traz pontos positivos ao processo de construção do conhecimento. Além disso, como é feita a utilização do *Kahoot*® pela função de transmissão de tela do *Google meet*® e a monitoria ocorre ao vivo, após cada questão do jogo os monitores conseguem tirar dúvidas e revisar conceitos vistos nas aulas.

Com um aspecto limitador, foi possível observar que a presença dos alunos nas monitorias ao vivo era inferior ao número total de alunos que estavam matriculados na disciplina. Levando em consideração que nem todos possuem a facilidade na utilização da internet e suas ferramentas, logo, o público-alvo se torna os jovens que já nasceram inseridos nesse mundo digital. Conclui-se também que nem todos tem acesso a uma internet de qualidade, o que dificulta a presença nas monitorias ao vivo e no acesso aos questionários do *Kahoot*®.

Assim, para Gurgel et al, 2017 os jogos educativos são instrumentos eficientes de ensino e aprendizagem, de comunicação e expressão, além de proporcionarem satisfação emocional imediata aos participantes. Portanto, o processo de construção do conhecimento auxiliado pelas atividades de monitoria permitiu o aprofundamento teórico tanto do aluno quanto do monitor. Nesse sentido, evidencia-se também a vivência da docência como aspecto positivo, abrindo uma nova perspectiva a respeito do futuro profissional.

CONSIDERAÇÕES FINAIS/CONCLUSÃO

A experiência da monitoria contribuiu tanto para a formação acadêmica do monitor, como para o andamento da disciplina, favorecendo a comunicação e o desenvolvimento das atividades virtuais, assim melhorando a qualidade do ensino feito de forma remota.

A monitoria constitui-se em uma ferramenta, mas não se concretiza como instrumento único e responsável pela qualificação do ensino, sendo de suma importância a realização de um conjunto de atividades para um melhor aproveitamento da disciplina.

Para os monitores foi uma experiência enriquecedora, pois permitiu a aproximação do monitor na docência, possibilitando observar de forma ampla o desenvolvimento das



atividades docentes, suas dificuldades e facilidades enfrentadas diante das adaptações feitas decorrentes da pandemia.

As limitações encontradas no estudo versam sobre a experiência de um grupo de monitores em específico e no ambiente de uma instituição de ensino superior particular. Acredita-se que este estudo possa contribuir como base para futuros estudos sobre o tema.

Portanto, pode-se observar a importância da utilização do lúdico como forma de aprimorar a aprendizagem à medida que os alunos verbalmente expressavam que o uso de jogos educativos se torna mais leve, além de ajudar na construção do conhecimento discutido nas aulas. Por fim, mostrou uma participação favorável dos alunos.

REFERÊNCIAS

Haag, G. S.; Kolling, V.; Silva, E.; Melo, S.; Pinheiro, M. (2008). Contribuições da monitoria no processo ensino-aprendizagem em enfermagem. Rev Bras Enferm., v.61, n.2, p. 215-20.

Fernandes, N. C.; Cunha, R. R.; Brandão, A. F.; Cunha, L. L.; Barbosa, P. D.; Silva, C. O.; Silva, M. S. (2015). Monitoria acadêmica e o cuidado da pessoa com estomia: relato de experiência. Rev Min Enferm., v.19, n.2, p.238-241.

Bezerra IMP. State of the art of nursing education and the challenges to use remote technologies in the time of corona virus pandemic. J Hum Growth Dev. 2020; 30(1):141-147. DOI: <http://doi.org/10.7322/jhgd.v30.10087>

Varella, P. G.; Vermelho, S. C.; Hesketh, C. G. (2002). Aprendizagem Colaborativa em ambientes virtuais de aprendizagem: a experiência inédita da PUC-PR. Revista Diálogo Educacional, v.3, n.6, p.11-27.

Bastable SB. O enfermeiro como educador - Princípios de ensinoaprendizagem para a prática de enfermagem. 3ª ed. São Paulo: Artmed; 2010

Gurgel SS, Taveira GP, Matias EO, Pinheiro PNC, Vieira NFC, Lima FET. Jogos educativos: recursos didáticos utilizados na monitoria de educação em saúde. REME – Rev Min Enferm. 2017[citado em];21:e-1016. Disponível em: DOI: 10.5935/1415-2762.20170026

Daltro. M.R; Faria, A.A .Relato de experiência: Uma narrativa científica na pós-modernidade. Documento científico do Instituto de Psicologia. Revista Estudos e Pesquisas em Psicologia. Universidade federal do rio de janeiro.2019. Disponível em: <https://www.epublicacoes.uerj.br/index.php/revispsi/article/view/43015/29664>