



## COMPLEMENTANDO AS AULAS PRÁTICAS DE ANATOMIA ATRAVÉS DA GAMIFICAÇÃO: EXPERIÊNCIA COM A UTILIZAÇÃO DO KAHOOT

*Mayara Souza Lima Barbalho  
José Adelson Alves do Nascimento Junior  
José Guedes da Silva Junior*

Faculdade de Ciências Médicas de Garanhuns FAMEG - PE

### **Área: Ciências da Saúde**

**Introdução:** No contexto das metodologias ativas, a gamificação é apontada como uma ferramenta promissora que pode auxiliar de forma significativa no processo de ensino-aprendizagem, tendo em vista a necessidade de colocar o estudante como agente ativo na construção do conhecimento visando a formação de um profissional autônomo e capaz de integralizar os conceitos de forma sistemática. Nesse aspecto, a utilização do Kahoot uma plataforma online para realização de testes e quiz, pode colaborar para o processo educacional de forma interativa, dinâmica e lúdica.

**Objetivos:** Relatar as experiências vivenciadas durante a aplicação do Kahoot como complemento para fixação dos conteúdos de trato respiratório inferior no curso de medicina. **Relato de Experiência:** A atividade foi realizada ao final da aula prática de anatomia com os discentes do primeiro período do curso de medicina de uma unidade Afya no estado de Pernambuco. Os alunos utilizaram tablets e smartphones para acessar a plataforma e responder as questões objetivas que continham imagens sobre uma determinada estrutura. Ao final, os alunos puderam então sanar suas dúvidas com base nos seus erros e acertos durante a aplicabilidade da atividade.

**Resultados/Discussão:** A utilização dessa plataforma se mostrou eficiente e satisfatória para fixação dos conteúdos anteriormente aprendidos. Além de colocar o estudante como agente central, foi possível observar que a ludicidade promoveu maior dinamismo na prática laboratorial, além de estimular o aprofundamento dos estudos especialmente nos discentes que não conseguiram responder de forma correta todas as questões. Ademais, é válido ressaltar que a presença do professor-tutor supervisionando toda a prática bem como ao final para sanar dúvidas foi de grande valia para tornar a atividade mais satisfatória e enriquecedora.

**Considerações finais:** Embora a utilização da ludicidade e gamificação seja um desafio para prática docente no ensino superior, as experiências aqui relatadas contribuem para evidenciar o quanto tais atividades podem auxiliar no processo educacional, inclusive em disciplinas/eixos de caráter mais prático-laboratorial.

**Palavras-chave:** Gamificação. Metodologias ativas. Tecnologias educacionais.