**Utilização do jogo Kahoot como estratégia educativa sobre prevenção de acidentes com queimaduras para o ensino médio**

Andressa Mayara Nascimento Santos 1

Simone Nascimento Ramiro Silva1

Josefa Yolanda Vitório Costa 1

Profa. Dra. Daniele Cristina de Oliveira Lima da Silva2

1Discente do Curso de Bacharelado em Enfermagem, Faculdade CESMAC do Sertão

2Docente do Curso de Bacharelado em Enfermagem, Faculdade CESMAC do Sertão

**Introdução:** Queimadura é uma lesão na pele ou em outros tecidos, causada por calor, eletricidade, substâncias químicas, atrito ou radiação. A maior parte das queimaduras são causadas pelo contato com o fogo ou com líquidos e objetos muito quentes. Acidentes com queimaduras aumentam consideravelmente durante os festejos juninos, devido ao uso inadequado com fogo, bombas, fogos de artificio e fogueiras. Embora preveníveis através de estratégias educativas, são escassos os subsídios para atuar com o tema. Uma estratégia educacional que vem se popularizando nas escolas é "gamificação”. Trata-se da prática de inserir elementos de jogos em ambientes onde eles geralmente não se aplicariam. **Objetivo:** relatar a criação de um gameshow criado através da plataforma de aprendizagem Kahoot como ferramenta educativa para ser utilizado na prevenção de acidentes com queimaduras no ensino médio. **Metodologia:** O presente projeto apresenta uma proposta lúdica de educação em saúde no âmbito da prevenção de acidentes com queimaduras infanto-juvenis, que será trabalhado em escolas de Ensino médio do município de Palmeira dos Índios, Al. Trata-se de uma gameshow criado através do Kahoot que é uma plataforma de aprendizagem baseada em jogos que se popularizou por ser fácil, gratuita, por promover o envolvimento do aluno e seu feedback imediato. Será criado um *quiz* com 15 perguntas ilustradas de múltipla escolha abordando medidas preventivas e os cuidados que se deve ter após uma queimadura. Os alunos terão 30 segundos para clicar na resposta certa em seus laptops, tablets ou smartphones, ganhando pontos extras para quem clicar mais rápido. Ao termino de cada questão o assunto será debatido. **Resultados:** Espera-seque a combinação entre educação e tecnologia promovida pelo kahoot ensine de forma lúdica o conteúdo, e que assim potencialize o aprendizado dos jovens dentro da sala de aula. **Discussão:** O uso de estratégias educativas lúdicas e interativas favorecerá os escolares a entender como prevenir e agir em caso de acidentes por queimaduras, esclarecendo conceitos errôneos. **Conclusão:** Conclui-se que a estratégia educativa utilizando o jogo kahoot favoreça a construção do conhecimento de forma lúdica e acessível relacionado ao conhecimento sobre prevenção e cuidados corretos em relação as queimaduras para assim esclarecer dúvidas recorrentes, de como trata-las corretamente, compartilhando informações, para evitar maiores danos.

**Descritores**: **Queimaduras.** **Educação em Saúde**. **Jogos e brinquedos.**

**Categoria: Relato de Experiência Acadêmica**

**Principais Referências**:

CANTARELLI, K. J. et al. Prevenção de queimaduras em ambiente escolar: relato de experiência. **Rev Bras Queimaduras**, 12(3):165-8, 2013.

PALADINO, C. M.; Carvalho, R.; Almeida, F. A. Brinquedo terapêutico no preparo para a cirurgia: comportamentos de pré-escolares no período transoperatório. **Rev Esc Enferm USP**; 48(3):423-9, 2014.

PONTES, J. E. D. et al. Brinquedo terapêutico: preparando a criança para a vacina. **Einstein**, Apr-Jun;13(2):238-42, 2015.