

## GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA POTENCIALIZADORA DO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM: RELATO DE EXPERIÊNCIA

**Raphaela Costa Ferreira Lemos**  
**Sybelle de Araújo Cavalcante**

Universidade Tiradentes – UNIT - SE

### Área: Ciências da Saúde

**Introdução:** As metodologias ativas utilizam estratégias de ensino que são baseadas em modelo que coloca o discente como protagonista da sua aprendizagem, favorecendo uma visão colaborativa, crítica e reflexiva. Dentre as metodologias, a gamificação é uma estratégia ativa que desperta o interesse, eleva a participação, desenvolve a criatividade e autonomia, além de promover o diálogo e a resolução de situações-problema. **Objetivo(s):** Descrever a experiência relacionada ao emprego da gamificação na complementação de conteúdos da disciplina de dietoterapia e fisiopatologia II. **Métodos ou Relato de Experiência:** O presente trabalho trata-se de um relato de experiência realizado com acadêmicos do 6º período do Curso de Nutrição, na disciplina de Dietoterapia e fisiopatologia II. Para a realização da atividade de gamificação foi utilizado o Kahoot que é uma plataforma de aprendizado baseada em jogos de diferentes modalidades, incluído um quiz, no qual podem ser adicionadas perguntas pelo professor e, essas são convertidas em um jogo com pontuação, interação e ranqueamento. Para que houvesse o máximo de aproveitamento possível, os acadêmicos tiveram acesso aos temas por meio de diretrizes, livros e artigos científicos fornecidos previamente e, após a leitura, houve a socialização do assunto abordado. Inicialmente, foi realizado um teste com duas perguntas para a ambientação de todos com a ferramenta, em seguida iniciou-se o quiz composto por 15 perguntas referentes aos conteúdos teóricos estudados, tais como cuidado nutricional nas doenças do trato gastrointestinal. Ao final da atividade o Kahoot apresentou um ranking e o discente com o maior número de acertos foi o vencedor. **Resultados/Discussão:** Ficou visível a participação de forma mais efetiva de todos os acadêmicos (n=35) e consequentemente de um melhor desempenho e alcance dos objetivos, bem como o excelente índice de acerto individual das questões apresentadas no quiz, tendo em vista que o kahoot possibilita a análise imediata das respostas obtidas. Funcionando como mediador da aprendizagem e proporcionando vantagens como a melhoria da compreensão, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades e atitudes esperadas em uma formação reflexiva e humana. Além de favorecer ao aluno a se tornar mais autônomo e ativo em sua prática profissional. O aprender de forma mais ativa faz com que o aluno se sinta parte do processo de aprendizagem. **Considerações finais:** O crescente emprego da gamificação como ferramenta educacional, no ambiente acadêmico, como forma de propagação de conhecimento, tem contribuído para o aprimoramento e compreensão de temáticas relevantes para a formação do estudante.

**Palavras-chave:** Nutrição. Ensino. Kahoot