

O USO DA PLATAFORMA KAHOOT! COMO FERRAMENTA DE ENSINO E DIVULGAÇÃO DE CONHECIMENTOS SOBRE IMUNOLOGIA EM UM PROGRAMA DE MONITORIA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Leonardo Rangel Saunders^{1*}.

¹ Estudante de Medicina do 6° semestre da Universidade de Fortaleza (UNIFOR).

Palavras-Chave: Imunologia. Tutoria. Ensino.

:

Objetivos: O presente relato tem como fundamento apresentar uma abordagem de ensino pautada no uso de jogos online na plataforma “Kahoot!”, durante encontros de monitoria, para a difusão de conhecimentos de imunologia, além de relatar os impactos e benefícios obtidos em relação à facilitação do estudo de imunologia em comparação com o estudo tradicional, pautado nas aulas expositivas.

Métodos: O relato se pautou nas experiências vivenciadas no período de Janeiro a Junho de 2022 no programa de monitoria do 2° semestre do curso de Medicina da UNIFOR. Além disso, foram consideradas as opiniões dos estudantes referentes ao impacto no processo de ensino-aprendizagem ao se utilizar uma abordagem de ensino pautado em jogos online sobre Imunologia na Plataforma Kahoot!.

Resultados: Durante o período de 6 meses no programa de monitoria do 2° semestre do curso de Medicina da UNIFOR, foi decidido entre os monitores, adotar um modelo de ensino em que houvesse maior participação ativa do estudante no processo de ensino-aprendizagem. Dessa forma, poderia contribuir da melhor maneira para a construção de raciocínio e para consolidação de conhecimentos sobre o tema de imunologia, dito como complicado em virtude da grande quantidade de interleucinas e receptores essenciais para a comunicação celular. Tendo considerado isso, os encontros com o uso de jogos online sobre imunologia na Plataforma Kahoot! se mostraram atrativos, deixando a comunicação com os estudantes do 2° semestre mais dinâmica além de possibilitar a difusão de conhecimentos de forma mais descontraída, diferentemente, muitas vezes, do ambiente em que há apenas aulas expositivas, vistas, por muitos estudantes, como bastante cansativas e monótonas. Além disso, com a ajuda dos jogos on-line, possibilitou-se também a construção de um ambiente competitivo, em que cada pergunta sobre temas da imunologia contemplada pela Plataforma Kahoot! valia pontos. A partir disso, no final, quem obtivesse a maior pontuação ganharia o jogo apresentado. Isso, evidentemente, contribuiu ainda mais para a maior participação dos estudantes, os quais se viam mais interessados pelo processo de ensino-aprendizagem mais descontraído. Como consequência, muitos alunos do 2° semestre do curso de Medicina, que anteriormente viam a imunologia como um conteúdo de grande dificuldade, relataram ter seu raciocínio mais direcionado e facilitado, contribuindo para a melhoria do estudo e desempenho acadêmico.

Conclusão: Ancorado nas experiências e opiniões positivas relatadas sobre os jogos on-line de imunologia na plataforma Kahoot!, pode-se inferir que a

metodologia ativa desenvolvida no programa de monitoria, ao possibilitar uma ressignificação do ensino pautado em jogos on-line, contribuiu para criação de um ambiente descontraído e atrativo, facilitando a obtenção de conhecimentos sobre temas de imunologia e estimulando o raciocínio crítico acerca do que é apreendido.