



APRENDER SE DIVERTINDO

Jancer Freitas da Costa Junior

Instituto Tocantinense Professor Antônio Carlos – ITPAC Manacapuru - AM

Área: Ciências da Saúde

Introdução: A integração da tecnologia na educação transformou o processo de ensino e aprendizado, possibilitando novas abordagens e ferramentas para instrutores e alunos. A tecnologia não apenas facilita o acesso a informações e recursos em tempo real, mas também torna a aprendizagem mais interativa, personalizada e centrada no aluno. **Objetivo(s):** Investigar os efeitos da utilização do Kahoot como ferramenta de aprendizagem no desempenho acadêmico e na motivação dos alunos em sala de aula. **Métodos ou Relato de Experiência:** O presente trabalho trata-se de um relato de experiência realizado em uma palestra na sala de aula. O Kahoot é uma plataforma online que permite criar e compartilhar questionários com os alunos, utilizando dispositivos eletrônicos, como smartphones, tablets ou computadores. O Kahoot na sala de aula é uma forma interativa e envolvente de promover a aprendizagem dos alunos por meio de questionários, jogos e atividades baseadas em respostas rápidas. **Resultados/Discussão:** O feedback instantâneo fornecido pelo Kahoot foi um dos aspectos mais valiosos dessa experiência. Após cada pergunta, a resposta correta era revelada na tela, juntamente com as classificações dos alunos. Eles comemoravam quando acertavam e ficavam motivados a melhorar suas pontuações a cada nova pergunta. Um resultado notável foi o aumento significativo do engajamento dos alunos. Eles estavam atentos, participando ativamente e demonstrando um entusiasmo genuíno pela aprendizagem. Além disso, percebi que o Kahoot permitiu uma maior interação entre os alunos. Eles se ajudavam mutuamente, compartilhavam conhecimentos e discutiam as respostas, o que fortaleceu os laços sociais e criou um ambiente colaborativo na sala de aula. Com base nessa experiência, pretendo continuar incorporando o Kahoot regularmente nas minhas aulas. Estou convencido de que essa ferramenta interativa tem o potencial de transformar o ambiente de aprendizagem. **Considerações Finais:** Considerando a crescente familiaridade dos alunos com a tecnologia e a demanda por métodos de ensino inovadores, a utilização do Kahoot na sala de aula pode ser uma estratégia eficaz para engajar os estudantes, promover a participação ativa e aprimorar a compreensão dos conteúdos abordados. Com uma abordagem pedagógica bem estruturada e a seleção adequada de atividades no Kahoot, os professores podem criar um ambiente estimulante que incentiva a aprendizagem significativa e duradoura.

Palavras-chave: Ensino. Tecnologia da informação. Kahoot.