

PLATAFORMA VIRTUAL KAHOOT! COMO FERRAMENTA DE ENSINO NA MONITORIA ACADÊMICA DE ANATOMIA PALPATÓRIA: RELATO DE EXPERIÊNCIA

João Gabriel Barroso Carvalho

Discente - Centro Universitário Fametro - Unifametro
joao.carvalho01@aluno.unifametro.edu.br

Larisse Santos Nascimento

Discente - Centro Universitário Fametro – Unifametro
larisse.nascimento@aluno.unifametro.edu.br

Ingrid Monique Santos Goes

Discente - Centro Universitário Fametro - Unifametro
ingrid.goes@aluno.unifametro.edu.br

Francisco Douglas do Nascimento de Sousa

Discente - Centro Universitário Fametro - Unifametro
francisco.sousa16@aluno.unifametro.edu.br

Denise Moreira Lima Lobo

Docente - Centro Universitário Fametro - Unifametro
denise.lobo@professor.unifametro.edu.br

Área Temática: Prática docente e tecnologias educacionais

Área de Conhecimento: Ciências da Saúde

Encontro Científico: XI Encontro de Monitoria

RESUMO

Introdução: A monitoria acadêmica objetiva a ampliação de aprendizado entre aluno e monitor. As metodologias ativas são ferramentas muito exploradas durante as monitorias, pois têm como benefício a interação entre monitores e alunos e a construção do conhecimento acadêmico, dentre elas a ferramenta Kahoot!. **Objetivo:** Relatar a experiência dos monitores perante a utilização da plataforma virtual Kahoot! como ferramenta de ensino na monitoria acadêmica da disciplina de Anatomia Palpatória. **Métodos:** Trata-se de um estudo descritivo do tipo relato de experiência, realizado a partir da vivência acadêmica de quatro monitores da disciplina de Anatomia Palpatória do curso de graduação em Fisioterapia, do Centro Universitário Fametro (Unifametro), no período de março a junho de 2023. **Resultados:** Foram elaborados jogos na plataforma Kahoot! com perguntas do tipo múltipla escolha e verdadeiro ou falso. As vantagens dessa ferramenta incluem a não obrigatoriedade de ter uma conta na plataforma, a possibilidade de estimular a participação ativa do aluno e promover maior interação social. Entretanto, falhas na conexão de internet e a utilização do celular para outros fins durante a monitoria podem ser um fator limitante. Adicionalmente, a elaboração das perguntas permitiu que os monitores adquirissem

conhecimento mais aprofundado dos conteúdos da disciplina, assim como o desenvolvesse a oratória, postura e trabalho em equipe. **Conclusão:** O Kahoot! é uma ferramenta útil para a monitoria acadêmica da disciplina de Anatomia Palpatória, pois possibilita que o conteúdo seja abordado de forma lúdica. Além disso, contribui de forma positiva na formação acadêmica do monitor.

Palavras-chave: Anatomia palpatória; Jogos digitais; Monitoria.

INTRODUÇÃO

A monitoria acadêmica é uma estratégia que contribui de forma direta na carreira do universitário, uma vez que objetiva a ampliação de aprendizado entre aluno e monitor por meio do processo de ensino-aprendizagem. A atividade possibilita a estimulação do raciocínio e o desenvolvimento da criatividade, além de proporcionar mais firmeza na oratória e postura ao monitor (BOTELHO et al, 2019).

Nesse sentido, as metodologias ativas de ensino são ferramentas muito exploradas durante as monitorias, pois têm como benefício a interação entre monitores e alunos e a construção do conhecimento acadêmico (FERREIRA et al, 2016). Nos últimos anos, com a popularização das ferramentas digitais, o monitor passou a dispor de novos recursos que proporcionam um maior interesse por parte do aluno na graduação, o que aumenta o engajamento e favorece um momento na imersão no conhecimento de forma lúdica (SARBAZA et al, 2019).

Paralelamente a isso, sempre há um grande desafio em como diversificar de maneira assertiva as metodologias utilizadas nas monitorias das disciplinas que são prioritariamente práticas. Dentre elas, destaca-se a disciplina de Anatomia Palpatória, a qual é uma disciplina que representa a base do conhecimento prático do toque e do reconhecimento de estruturas anatômicas (LEITE et al, 2022). Assim, se faz importante reforçar o contato prático com a disciplina durante as monitorias, desenvolvendo o raciocínio do aluno juntamente com a fixação do conteúdo, além de estimular maior confiança durante a execução da palpação.

A literatura traz uma ampla variedade de metodologias que podem ser utilizadas durante os encontros de monitoria para aumentar o aprendizado e reconhecimento de estruturas ósseas, articulares e musculares (LEITE et al, 2022). Dentre essas ferramentas, a plataforma virtual Kahoot! tem sido bastante utilizada no

meio acadêmico, pois auxilia na elaboração de *quizzes* e jogos lúdicos, possibilitando a integração e absorção dos conteúdos (RAMOS et al, 2020).

Diante disso, sabendo da relevância dos conteúdos da disciplina e importância da monitoria acadêmica no auxílio aos alunos quanto o esclarecimento de dúvidas, o presente estudo teve como objetivo relatar a experiência dos monitores perante a utilização da plataforma virtual Kahoot! como ferramenta de ensino na monitoria acadêmica da disciplina de Anatomia Palpatória do curso de graduação em Fisioterapia.

METODOLOGIA

Trata-se de um estudo descritivo do tipo relato de experiência, realizado a partir da vivência acadêmica de quatro monitores da disciplina de Anatomia Palpatória do curso de graduação em Fisioterapia, do Centro Universitário Fametro (Unifametro), Fortaleza-Ceará-Brasil, no período de março a junho de 2023.

A princípio, foi realizada uma busca detalhada sobre as variadas metodologias de ensino com base em evidência, para aplicação durante os encontros de monitoria. A partir dos benefícios descritos na literatura sobre o Kahoot! (RAMOS et al, 2020), essa foi selecionada como ferramenta metodológica.

Os encontros de monitoria ocorreram duas vezes por semana, sendo uma em sala de aula, em atuação conjunta com o professor orientador; e no outro encontro eram desenvolvidas atividades com os alunos. O Kahoot! foi aplicado em encontros de monitorias alternados, ou seja, quinzenalmente.

Para a fundamentação teórico-científica desse estudo, a pesquisa foi realizada na base dados SciELO e Google Acadêmico. Foram incluídos estudos que destacassem as metodologias ativas no processo de ensino-aprendizagem e a importância da monitoria para a formação acadêmica.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A disciplina de Anatomia Palpatória do curso de graduação em Fisioterapia do Centro Universitário Fametro (Unifametro) faz parte da matriz curricular do 1º semestre do curso (UNIFAMETRO, 2023). Esse fato foi um dos grandes desafios para a elaboração das atividades que seriam desenvolvidas durante a monitoria, pois, além

de possuir um conteúdo extenso, era o primeiro contato dos alunos com o conhecimento sobre as estruturas do corpo humano.

A fim de facilitar o entendimento dos alunos quanto às temáticas: osteologia, miologia, vasos, nervos e posição do terapeuta e paciente diante a execução da palpação, foram elaborados jogos na plataforma virtual Kahoot!, com perguntas do tipo múltipla escolha e verdadeiro ou falso sobre os assuntos teóricos e práticos que os discentes tinham mais dificuldade (figura 1).

Percebemos que uma grande vantagem para utilização dessa ferramenta é a não obrigatoriedade de ter uma conta na plataforma. Desta forma, os alunos puderam acessar os jogos por meio de qualquer dispositivo com um navegador de internet. A aplicação do jogo se deu da seguinte forma: inicialmente, o jogo foi projetado no quadro branco para melhor visualização. Cada pergunta tinha o tempo de 20 segundos para ser respondida. Ao final, as perguntas e respostas foram discutidas e o *link* do jogo foi disponibilizado para que o conteúdo abordado nas monitorias estivesse ao alcance dos alunos em qualquer hora e lugar.

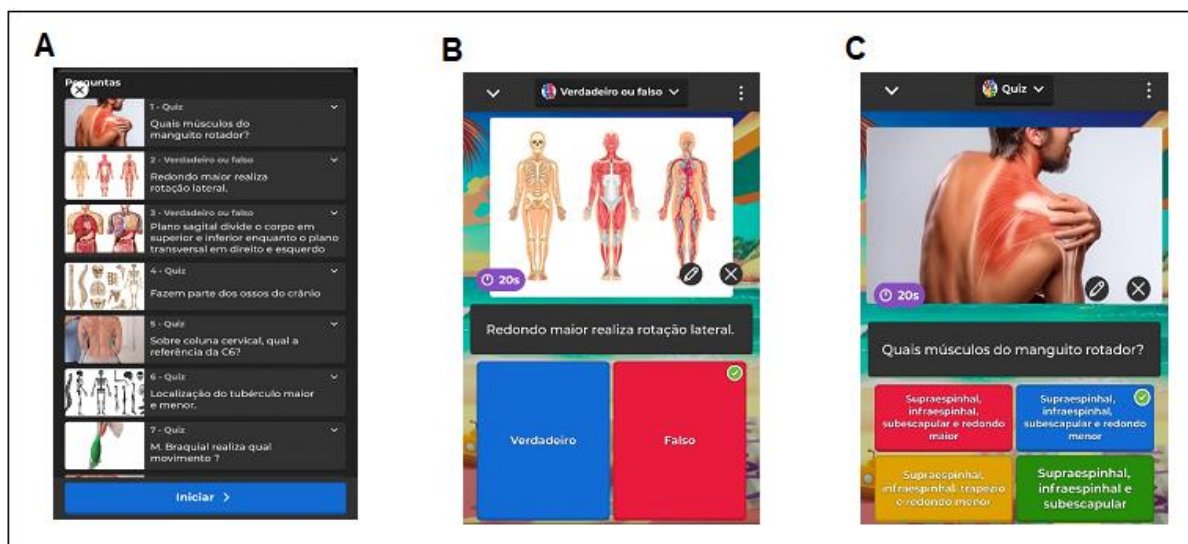


Figura 1 – Plataforma Kahoot!. A: Página do início do jogo; B: Exemplo de pergunta do tipo verdadeiro ou falso; C: Exemplo de pergunta do tipo múltipla escolha.

Utilizamos essa metodologia durante as monitorias, pois acreditávamos que poderia ser uma forma de estimular a participação ativa do aluno, e, conseqüentemente, estimular o cognitivo e as habilidades psicomotoras, bem como promover a interação social entre os alunos, uma vez que além de ter um tempo limitado para responder as perguntas, a plataforma mostra o *ranking* dos participantes no final do jogo. De fato, a ferramenta digital Kahoot! é um recurso tecnológico capaz

de proporcionar aos graduandos motivação, interesse de forma eficiente e descontraída, além de auxiliar no desenvolvimento de raciocínio e habilidades que facilitem o aprendizado (CONCEIÇÃO et al, 2016; RAMOS et al, 2020).

Apesar dessa dinâmica possuir diversos aspectos positivos no processo de ensino-aprendizagem, proporcionando o incentivo a participação e interesse nas aulas e facilitando a interação entre os discentes e monitor, foi observado pontos desfavoráveis como a necessidade de internet, pois a conexão via *wifi* pode se apresentar lenta e nem todos os alunos dispõem de um bom pacote de dados móveis. Além disso, a utilização do celular para outros fins durante a monitoria também prejudica a aplicação dessa metodologia ativa.

Do ponto de vista de formação acadêmica, é importante mencionar que a utilização do Kahoot! permitiu a troca de conhecimentos entre os monitores para a elaboração das perguntas. Isso favoreceu um aprendizado maior sobre os conteúdos e desenvolvimento da criatividade e de habilidades como trabalho em equipe, planejamento e comunicação. Esses pontos foram relevantes para facilitar a explicação do tema e a execução das técnicas durante as monitorias práticas.

Além disso, a aplicação do jogo e posterior discussão das perguntas e respostas permitiu que a oratória e a postura durante as monitorias também fossem desenvolvidas. Em consonância com a literatura, a utilização dessa ferramenta desenvolve diversas habilidades sendo um instrumento valioso para motivação e engajamento dos alunos durante o processo de ensino-aprendizagem. Esse tipo de metodologia estimula tanto o pensamento crítico, quanto o raciocínio e a memória a respeito dos conteúdos ensinados em sala de aula, além de proporcionar aos monitores uma experiência acadêmica na elaboração do conteúdo, incentivando o hábito do estudo, interesse e habilidades para a docência (CARVALHO et al, 2019).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Kahoot! é uma ferramenta de ensino útil para a monitoria acadêmica da disciplina de Anatomia Palpatória, pois permite que o conteúdo da disciplina seja abordado de forma dinâmica.

Em relação a formação acadêmica do monitor, a elaboração dos jogos permitiu que os monitores ampliassem os conhecimentos sobre anatomia palpatória

e desenvolvessem habilidades e competências que contribuem de forma positiva para a formação profissional.

Por fim, a experiência como monitor, permitiu vivenciar mais de perto a atuação docente e expandiu o olhar para novas possibilidades de ensino, uma vez que aliar a tecnologia à prática, incentiva a troca de informações entre aluno-monitor e facilita o processo de ensino-aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BOTELHO, Laís Vargas *et al.* Monitoria acadêmica e formação profissional em saúde: uma revisão integrativa. ABCS Ciências da Saúde, v. 44, n. 1, 2019.

CARVALHO, Hyêza Ellen Braga *et al.* Uso do kahoot como metodologia de ensino e ferramenta de aprendizagem em ciências. IV congresso internacional de educação, 2019.

CONCEICAO, Eduardo Junior *et al.* A importância da monitoria acadêmica no processo de ensino-aprendizagem na formação dos alunos de fisioterapia e medicina: relato de experiência: um relato de experiência. Anais II CONBRACIS Campina Grande: Realize Editora, 2017. Disponível em:<<https://www.editorarealize.com.br/artigo/visualizar/28959>>.

FERREIRA, Marlla *et al.* metodologias ativas de ensino-aprendizagem: revisão integrativa. Sanar e revista de políticas públicas, v. 15, n. 2, 2016.

GURGEL, Sabrina de Souza *et al.* Jogos educativos: recursos didáticos utilizados na monitoria de educação em saúde: um relato de experiência. Revista Min Enferm, v. 21, n.1016, 2017.

LEITE, Mata Feitosa *et al.* Anatomia palpatória como estratégia de interação entre os conteúdos teóricos da anatomia do sistema locomotor e a prática clínica no primeiro período do curso de medicina. instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense, v. 24, n. 3, 2022.

RAMOS, Marcos Coelho *et al.* Uso da ferramenta digital kahoot como estratégia para avaliação no ensino superior: um relato de experiência. Congresso Internacional de Educação e Tecnologias Encontro de Pesquisadores em Educação a Distância, 2020.

SARBAZA, Masoumeh *et al.* uso de jogos digitais para fins educacionais objetivos entre médicos e paramédicos: um relato de experiência. Federação Europeia de Informática Médica e IOS Press, 2019.

UNIFAMETRO. Matriz curricular da graduação de fisioterapia. 14 de jan 2023. Disponível em: <https://www.unifametro.edu.br/graduacao/fisioterapia/>. Acesso em: 23 set. 2023.