



KAHOOT COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NAS AULAS DE ANATOMIA

Alexsandro Guimarães Reis
Roberta Sabine Duarte Gondim

Instituto Tocantinense Presidente Antônio Carlos - ITPAC Santa Inês - MA

Área: Ciências da Saúde

Introdução: O Kahoot é uma ferramenta tecnológica interativa que incorpora elementos utilizados no design dos jogos para engajar os usuários na aprendizagem. Uma das características dessa ferramenta é despertar a curiosidade e o envolvimento dos nativos digitais em experiências para impactar positivamente sua performance de aprendizagem. **Objetivo(s):** Relatar a experiência de uso do Kahoot como metodologia ativa. **Métodos ou Relato de Experiência:** Para aplicação da gamificação neste trabalho, foi selecionado o aplicativo “Kahoot!”, uma plataforma de aprendizado baseada em jogos. Foi configurada no Kahoot! uma avaliação diagnóstica de anatomia humana, para uma turma de medicina de uma faculdade privada. O jogo funciona na forma de campeonato entre os participantes. **Resultados/Discussão:** Observou-se que o aluno quando é estimulado, consegue fazer parte do processo de ensino aprendizagem com mais fluidez e dinamismo e não se importará de ser desafiado. Foi observado que neste primeiro momento essa ferramenta serviu para descontraí-los e facilitar a inserção deles nas aulas de anatomia básica. **Considerações Finais:** Ao final do processo observou-se uma percepção coletiva de aprendizagem. Combinar a metodologia ativa à prática da anatomia, tornou possível tornar o ensino mais eficiente e trazer novas possibilidades para a sala de aula.

Palavras-chave: Aprendizado. Método ativo. Ensino médico.