

DESCOMPLICANDO O SUS: A UTILIZAÇÃO DO KAHOOT COMO FACILITADOR DO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM

*Michele Pereira da Trindade Vieira
Helayni Cristina de Oliveira da Cunha Hartuique
Osmaria Rodrigues Barros Guedes*

Faculdade de Ciências Médicas do Pará – FACIMPA - PA

Área: Ciências da Saúde

Introdução: As instituições de ensino atentas às novas exigências sociais e tecnológicas estão cada vez mais em busca de mudanças nas estratégias metodológicas para a educação formal. Nesse contexto, os jogos eletrônicos conquistaram um espaço importante na vida das pessoas, oferecendo a possibilidade de enriquecer o potencial de aprendizado de uma forma crítica e criativa. Já foi comprovado que com a utilização de diferentes estímulos, há um aumento eficaz na forma de retenção de conhecimentos e melhora dos resultados do aprendizado. Acadêmicos relatam a dificuldade em fixar o conhecimento de maneira tradicional no que tange o estudo basal da saúde pública brasileira. Entender legislações, portarias e normas em saúde é considerado enfadonho para estudantes dos primeiros períodos de cursos superiores em saúde, demonstrando a necessidade de novas abordagens de ensino para tais disciplinas. **Objetivo(s):** Relatar a eficácia da gamificação como facilitador do processo ensino-aprendizagem no ensino superior em saúde. **Métodos ou Relato de Experiência:** O presente trabalho trata-se de um relato de experiência realizado em uma IES sobre o uso do Khoot como ferramenta facilitadora da aprendizagem sobre o Sistema Único de Saúde e as leis que o regem. Previamente, foram selecionadas 17 questões sobre as leis 8080/90 e 8142/90 que envolviam, além de textos, imagens e gravuras relacionados à temática. Houve o cuidado em manter a relação das perguntas com os objetivos de aprendizagem propostos pela disciplina. Foi solicitado o estudo prévio da temática para potencializar o aprendizado durante a aplicação do jogo. **Resultados/Discussão:** Como resultado destaca-se o impacto positivo que a aplicação da gamificação proporciona no ensino superior em saúde. Durante a apresentação da metodologia desenvolvida em sala de aula, os alunos demonstraram maior interesse e disposição para participar da dinâmica. Cada aluno acessou o aplicativo Khoot pelo seu aparelho celular para responder às perguntas que foram projetadas usando o datashow e contava com um intervalo de tempo que variava entre 1 a 3 minutos por pergunta. O *kahoot* dispunha de um pódio de três lugares para os participantes que acertassem o maior número de questão, gerando um ambiente de competitividade saudável. Ao final, os alunos que ocuparam o pódio receberam uma premiação simbólica para o reconhecimento da vitória. Finalizado o jogo, abriu-se um momento de conversa para discutir as questões com maior número de erro, sanando todas as dúvidas relatadas pelos discentes. **Considerações Finais:** Percebemos que a aplicação da gamificação estimulou os acadêmicos a aprofundarem o conhecimento em um assunto, outrora considerado massante, de maneira lúdica e descontraída. Os alunos relataram a facilidade em fixar novos conhecimentos através do *Kahoot*. Nesse cenário, a gamificação passa a representar novos mecanismos e ferramentas capazes de apresentar alternativas tangíveis para lidar com o aprendizado, tornado a gamificação um elemento cada vez mais popular em instituições de ensino.

Palavras-chave: Tecnologia educacional. Jogos educativos. Ensino superior.