**A IMPORTÂNCIA DA UTILIZAÇÃO DA PLATAFORMA *KAHOOT*! NO ENSINO-APRENDIZADO NO CURSO DE MEDICINA NO ÂMBITO DA METODOLOGIA ATIVA**

Célia Barros de Sousa Marques¹; Yama Vitoriano Lima¹; Thiago de Souza Lopes Araújo².

¹Discente do Curso de Medicina da Faculdade de Ciências Humanas, Exatas e da Saúde do Piauí/ Instituto de Educação Superior do Vale do Parnaíba (FAHESP/IESVAP).

²Docente do Curso de Medicina da Faculdade de Ciências Humanas, Exatas e da Saúde do Piauí/ Instituto de Educação Superior do Vale do Parnaíba (FAHESP/IESVAP).

ÁREA TEMÁTICA: Educação em Saúde (Promoção do Pensamento Científico e Crítico e Apoio à produção de Novos Conhecimentos) E-MAIL DO AUTOR: celiamarques\_@outlook.com

**Introdução:** A atual formação médica vem buscando mecanismos que contam com o auxílio do meio digital e tecnológico para incentivar os alunos a aprender de forma autônoma e participativa proposta pelas novas diretrizes curriculares do curso de Medicina. Essa nova diretriz prepara para uma formação de um profissional com habilidades gerais, critica, reflexiva e ética para que assim sejam capaz de atuar e praticar ações de saúde visando um atendimento digno que respeite sempre o direito do paciente à cidadania. Dessa forma, o uso da plataforma *Kahoot!* possibilita o desenvolvimento de criação e inovação na prática de ensino-aprendizagem, contando assim com o auxílio e direcionamento dos professores.

**Objetivo:** Relatar a experiência sobre o uso da plataforma *Kahoot!* como ferramenta de ensino-aprendizagem no curso de Medicina.

**Métodos:** Este estudo caracteriza-se como um relato de experiência de acadêmicos do terceiro período de Medicina da Faculdade de Ciências Humanas, Exatas e da Saúde do Piauí/ Instituto de Educação Superior do Vale do Parnaíba (FAHESP/IESVAP), na cidade de Parnaíba-PI diante o uso da plataforma digital *Kahoot!* Essa plataforma de aprendizado é baseada em jogos, usada assim como tecnologia educacional, onde o mesmo precisa de um estudo prévio sobre os assuntos abordados, para que então os questionamentos propostos serem respondidos maneira simples, rápida e divertida. A aplicação do jogo foi realizada no dia 18 de Setembro de 2019, com o total de 15 questões, Possuindo uma média de tempo de 60 segundos por questão, onde as questões deveriam ser respondidas dentro do limite de tempo proposto. O jogo foi utilizado durante as aulas práticas de uma disciplina do ciclo específico da formação médica, chamado de Sistemas Orgânicos Integrados. Dessa forma, os alunos foram divididos em equipes de no máximo três integrantes onde foi discutido e obtido um conhecimento diante o conteúdo programático da disciplina proposto no cronograma da aula prática. Em seguida o tutor pediu para que cada equipe escolhesse um representante para apresentar aos demais alunos o conhecimento obtido durante o estudo em equipe. Nesse momento o tutor assume uma postura de facilitador do aprendizado, estimulando a troca de informações e ideias entre os alunos, podendo também sanar algumas dúvidas ainda existentes. Após todo esse processo de aprendizagem, ocorreu à aplicação do *Kahoot!* em forma de ‘game quiz’, dessa maneira todos os discentes são inseridos na plataforma simultaneamente através do código de acesso do jogo que deve ser colocado pelo aparelho celular de cada equipe ou individualmente por cada discente. Em seguida a dinâmica se inicia através de uma sequência de questionamentos sobre o assunto discutido. O enunciado da pergunta é projetado no quadro através de recurso multimídia data-show. Cada pergunta dispunha de quatro alternativas, cada uma é exibida em uma cor diferente e a escolha da alternativa era feita através do aparelho celular de cada equipe. Logo após todas as equipes terem respondido a questão ou após acabar o tempo limite, a alternativa correta era apresentada informando também a quantidade de pessoas que optaram por cada alternativa. A pontuação de cada questionário é referente ao tempo de resposta do aluno, por exemplo, quanto mais rápido realiza a resposta maior será a pontuação obtida. Ao término da atividade, o *Kahoot!* estabelece o ranking de cada equipe.

**Resultado:** Após a aplicação da atividade, foi observado que a ferramenta utilizada é bastante interessante e estimula o aprendizado, proporcionando um contexto motivacional e desafiador para os alunos, pois a maneira como deve ser aplicada diante as atividades promovem e ajudam a ativar e envolver os alunos em discussões, podendo ser associada à prática médica e estimulando o pensamento crítico diante uma determinada situação. Através desse estímulo, desenvolvem-se as competências e habilidades fundamentais na capacidade das tomadas de decisões visando a eficácia e custo-efetivo mediante a avaliação e decisão da conduta médica mais apropriada diante os futuros casos clínicos.

**Conclusão:** Conclui-se então que a plataforma *Kahoot!* é uma ferramenta tecnológica importante e inovadora para o ensino- aprendizagem no âmbito da Metodologia Ativa utilizada nas escolas médicas atuais, ajudando dessa forma na fixação do conteúdo de uma maneira prática e lúdica.

Palavras chaves: Medicina, tecnologia educacional, jogo.

|  |
| --- |
|  |