

## Trabalho apresentado no 24º CBCENF

**Título:** UTILIZAÇÃO DO KAHOOT COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DA ENFERMAGEM: RELATO DE EXPERIÊNCIA

**Relatoria:** Maria Beatriz dos Santos Brito

**Autores:** Flávia Pereira da Silva  
Thaianna Dayse Viana Sousa

**Modalidade:** Comunicação coordenada

**Área:** Tecnologias e comunicação na formação de enfermagem

**Tipo:** Relato de experiência

**Resumo:**

Introdução: O desenvolvimento da ciência e da tecnologia trouxe muitas modificações e variações a nível social, bem como no modelo educacional, com a integração das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) na área do ensino-aprendizagem em enfermagem. Mediante o exposto a gamificação tem sido uma ferramenta, que dinamiza o processo de aprender, a exemplo a utilização do aplicativo Kahoot, um jogo digital, que avalia o conhecimento e a agilidade dos alunos, mediante a elaboração de testes em uma plataforma digital e interativa. Objetivo: Relatar a utilização do jogo Kahoot, como metodologia ativa na aprendizagem da enfermagem. Metodologia: Trata-se de um estudo descritivo, do tipo relato de experiência, realizado durante as aulas da disciplina de Anatomia, em uma instituição de ensino técnico no Maranhão. Resultado: Visando dinamizar as aulas teóricas do curso técnico de enfermagem, bem como tornar o aluno agente ativo da sua educação, a utilização da gamificação na enfermagem, tornou-se um caminho para criação de um ambiente de ensino-aprendizagem dinâmico e atrativo para os alunos. O Kahoot é uma plataforma de jogos educativos, que fornece a possibilidade da criação de testes de múltipla escolha, possibilitando a elaboração de perguntas e respostas de qualquer área do estudo, o que motivou a sua utilização durante as aulas. Inicialmente foi realizado o cadastro da professora no Kahoot, criando o teste com perguntas de múltiplas escolhas, conforme conteúdo abordado em sala de aula, em seguida a plataforma foi apresentada aos alunos, através da utilização do projetor e notebook as perguntas foram transmitidas para garantir a visualização de todos, que com auxílio dos seus smartphones, de forma individual, responderam todas as perguntas realizadas na dinâmica do game, ao final do jogo foram bonificados os alunos do ranking interativo, com pontos qualitativos na disciplina. Através dessa dinâmica foi observado engajamento e motivação de todos os alunos, em que através da estimulação da competição sadia, os fizeram ativos na sua aprendizagem. Conclusão: A utilização de metodologias ativas favorece a aprendizagem, ao aliar a tecnologia, tem a capacidade de criar um ambiente lúdico, despertando o interesse dos discentes, em buscar por conhecimentos. A experiência na utilização da plataforma Kahoot foi impulsionadora, ao avaliar a aprendizagem dos alunos, na qual essa metodologia foi utilizada em outras disciplinas e turmas da enfermagem.