

Trabalho apresentado no 25º CBCENF

Título: EXPERIÊNCIA DE ACADÊMICOS NO USO DA PLATAFORMA QUIZZIZ COMO METODOLOGIA DE APRENDIZAGEM: RELATO DE EXPERIÊNCIA

Relatoria: Raiane Lopes Santos
Luciane Lopes de Souza

Autores: Franciele Menezes Santana
Beatriz Carvalho Ferreira
Marcela Torres da Silva

Modalidade: Pôster

Área: Formação, Educação e Gestão em Enfermagem

Tipo: Relato de experiência

Resumo:

Introdução: Através de avanços tecnológicos, as metodologias ativas tornaram-se ferramentas complementares que podem ser utilizadas para transformar o aprendizado mais atrativo para os alunos. Elas buscam promover a participação ativa dos acadêmicos no processo de aprendizagem durante a colaboração e construção do próprio conhecimento. Na educação, a gamificação é considerada uma estratégia inovadora e que pode melhorar as relações em salas de aula, além de fomentar a ideia de que a construção do conhecimento perpassa pela interação com ambientes diversificados de aprendizagem. A plataforma Quizziz pode ser utilizada para fins de aprendizagem, uma vez que permite que o docente crie perguntas e respostas com múltiplas escolhas direcionadas ao conteúdo para que o aluno teste seus conhecimentos de forma dinâmica e interativa. Além disso, a plataforma gera um "rankscore" no qual cada participante tem acesso à sua posição e desempenho individual. Objetivo: Descrever a experiência de acadêmicos de enfermagem utilizando a plataforma Quizziz na disciplina Políticas de Atenção à Saúde da Mulher. Método: Trata-se de um relato de experiência que aborda a vivência dos acadêmicos de enfermagem de uma instituição de ensino superior de Sergipe, frente a utilização da plataforma Quizziz como metodologia no processo de aprendizagem da disciplina Políticas de Atenção à Saúde da Mulher. Resultados: O ranking gerado pela atividade instigou uma saudável competição entre os discentes, o que propiciou um ambiente estimulante, entusiasmado e satisfatório entre os alunos, que resultou em um aumento significativo no aprendizado e na participação em sala de aula. Além disso, o ranking possibilitou que os educandos avaliassem seu próprio rendimento e identificassem suas fragilidades, salientando os assuntos que necessitavam de maior atenção. Dessa forma, essa autoavaliação permitiu que eles direcionassem seus esforços de forma mais precisa, concentrando-se nos pontos de maior dificuldade, o que contribuiu para um aprendizado mais efetivo. Conclusão: As metodologias ativas atualmente são utilizadas de maneira bastante ampla em todo o mundo e o uso da gamificação demonstrou grande eficácia no processo de ensino e aprendizagem dos acadêmicos de graduação em Enfermagem, trazendo feedback positivo dos discentes e melhora considerável no nível de conhecimento dos mesmos, bem como no desempenho das avaliações formativas e quantitativas.