

UTILIZAÇÃO DO KAHOOT COMO FERRAMENTA DE MOTIVAÇÃO DURANTE O ENSINO REMOTO NA MONITORIA DE EMBRIOLOGIA E HISTOLOGIA

Nivia Larice Rodrigues de Freitas, Ana Beatriz Graca Duarte

Diante dos desafios impostos pela pandemia de COVID-19, que impossibilitaram o uso do microscópio na disciplina de histologia e embriologia, foi perceptível o desinteresse dos estudantes nos métodos de ensino tradicionais, como a mera visualização de imagens em sites interativos. O uso de metodologias alternativas de ensino apoiadas nas tecnologias de comunicação e informação (TICs) surgem como instrumento de ensino que seja capaz de motivar o interesse dos alunos. O Kahoot é uma plataforma online, que busca trazer elementos de gamificação através da criação de quizzes e possibilita a utilização de imagens, o que torna ideal para utilização no ensino das ciências morfofuncionais. O presente estudo teve como objetivo avaliar o Kahoot como ferramenta de motivação para os estudantes do primeiro semestre do curso de Farmácia na disciplina de histologia e embriologia. O Kahoot foi aplicado como forma de revisão dos conteúdos, com perguntas de cunho teórico e prático, e utilização de imagens. Houve em média, a participação de 22 alunos, que tiveram a oportunidade de sanar dúvidas após as resoluções de cada rodada de questões. Posteriormente, os alunos responderam um formulário organizado na plataforma Google Forms, acerca da satisfação com o uso do Kahoot como forma de motivação e aprendizado. Os resultados alcançados mostraram-se positivos, pois 95,2% dos discentes afirmaram maior satisfação após a revisão com o Kahoot e 95,2% afirmaram achar a plataforma intuitiva. Ademais, 100% dos discentes consideraram que a plataforma ajudou em seu aprendizado e consideraram que os assuntos abordados utilizando o Kahoot foram úteis para a revisão do conteúdo e que gostariam de mais aulas com essa metodologia. Portanto, o uso do Kahoot mostrou-se eficiente na motivação dos estudantes para o aprendizado remoto na disciplina de Embriologia e Histologia, devido ao alto percentual de satisfação após a aplicação da revisão em forma de jogo.

Palavras-chave: KAHOOT. GAMIFICAÇÃO. MONITORIA.