**A EFETIVIDADE DO KAHOOT COMO METODOLOGIA ATIVA NO PROCESSO DE ENSINO SOBRE PUERICULTURA NA MONITORIA DE SAÚDE COLETIVA II**

**Antonia Lorena Martins Cruz**

 Centro Universitário Fametro - Unifametrolorena\_bl@hotmail.com.br

**Annyele de Siqueira Monteiro Medeiros**

Centro Universitário Fametro - Unifametroannyele.medeiros@gmail.com

**Cayanne Vítor da Silva**

Centro Universitário Fametro - Unifametrocayannevitor@hotmail.com

**Jamille Felismino Vasconcelos**

Centro Universitário Fametro - Unifametrojamillevasconcelos@gmail.com

**Rômulo de Souza Araújo**

Centro Universitário Fametro - Unifametroromulo\_souza@outlook.pt

**Arisa Nara Saldanha de Almeida**

Enfermeira. Doutora em Cuidados Clínicos em Enfermagem e Saúde. Docente Titular da Unifametro. Professora orientadora da Monitoria: Enfermagem em Saúde Coletiva II do PROMIC.

arisanara@gmail.com

**Título da Sessão Temática:** *Promoção da Saúde e Tecnologias Aplicadas*

**Evento:** VII Encontro de Monitoria e Iniciação Científica

**RESUMO**

No cenário atual torna-se cada vez mais comum o uso da tecnologia em vários seguimentos do ensino e aprendizagem, proporcionando a quebra de um modelo de ensino mais expositivo e trazendo metodologias que servem de apoio na formação profissional, estimulando a participação e interação dos alunos. O kahoot é um jogo digital no qual podem ser adicionados perguntas e respostas sobre vários assuntos, com ele é possível dinamizar de diferentes maneiras, a escolhida foi o quiz game. O recurso disponibiliza para o educador diferentes formas de jogos e proporciona a avaliação dos discentes sobre os assuntos dispostos na ferramenta. Objetiva-se relatar a experiência dos monitores da disciplina de Saúde Coletiva II na condução do jogo “kahoot” como metodologia ativa no processo de aprendizagem no conteúdo de puericultura. Trata-se de um estudo descritivo, do tipo relato de experiência dos monitores do curso de graduação em enfermagem, do Centro Universitário Unifametro. Observou-se a falta de motivação e interesse pelas monitorias da disciplina, e foi observado que utilizando estratégias como: jogos e simulações aumenta o estímulo para desenvolver atividades propostas pelos monitores, proporcionando o fortalecimento do ensino e aprendizagem. Sobre os benefícios da aplicação do jogo nas monitorias da disciplina de saúde coletiva II como forma de um novo método criativo, interativo e atualizado de aprendizagem.

**Palavras-chave:** Metodologias. Saúde Coletiva. Monitoria

**INTRODUÇÃO**

Quando se trata de criança o contexto de vulnerabilidade está presente, por isso se faz necessária uma assistência sistematizada e continua. Por tanto, a puericultura desenvolve o papel de acompanhamento a criança sadia objetivando a diminuição de agravos que interfiram no seu crescimento e desenvolvimento (CAMPOS *et al*., 2011).

Considerando-se um assunto muito importante para a saúde pública, a puericultura é um tema que devemos ter cautela, pois sem futuros profissionais preparados o bastante para atuarem em consultas bem elaboradas de puericultura, podem levar a um impacto negativo em toda rede de atenção primaria em saúde pública, por isso é dever do corpo docente utilizar estratégias que possam facilitar o aprendizado, o aprimoramento e conhecimento desses futuros profissionais que dentro de poucos anos estarão em campo de trabalho.

A consulta em puericultura tem como objetivo um acompanhamento criterioso do crescimento e desenvolvimento da criança abrangendo sua integralidade individual e familiar. Os profissionais da Estratégia de Saúde da Família (ESF) buscam compreender as necessidades especificas de cada indivíduo (BRASIL, 2012).

Nesse modo, o conhecimento teórico e prático sobre puericultura é de extrema importância e sua aprendizagem necessita de estímulos que possam motivar a indagação do aprendizado e entendimento sobre o assunto, por isso os jogos são extremamente efetivos para a compreensão de conteúdo, fomenta a criatividade, o trabalho em equipe e a busca por respostas. (JOAQUIM; CAMACHO, 2014).

A monitoria acadêmica constitui-se como um instrumento de ensino aprendizagem efetivo, ela excede o caráter de obtenção de um título, pois tanto para o monitor quanto para os alunos monitorados ela possui uma condição de fortalecimento em seus conhecimentos teóricos e práticos (SANTOS; BATISTA, 2015)

No que se refere a monitoria as estratégias de ensino com jogos educativos estão sendo bastante utilizadas pois, a partir delas o ensino está se fortalecendo contribuindo para a formação profissional dos monitores e alunos.

Dentro desta perspectiva, o presente trabalho objetiva relatar a experiência dos monitores da disciplina de Saúde Coletiva II na condução do jogo “kahoot” como metodologia ativa no processo de aprendizagem no conteúdo de puericultura.

**METODOLOGIA**

Trata-se de um estudo descritivo, do tipo relato de experiência, sobre os benefícios da aplicação do jogo nas monitorias da disciplina de saúde coletiva II como forma de um novo método criativo, interativo e atualizado de aprendizagem. O jogo foi aplicado junto aos discentes do 6º período da graduação em Enfermagem durante o mês de setembro de 2019, no Centro Universitário Unifametro.

Participaram do jogo 16 alunos, nos quais foram divididos quatro grupos, com quatro alunos cada. Ao observar a dificuldade dos discentes na participação das monitorias de Saúde Coletiva II e na compreensão dos conteúdos abordados na puericultura, os monitores se propuseram a implantar um método que auxiliasse na construção do aprendizado, proporcionando maior adesão nas monitorias e interação entre os monitorados.

A ferramenta utilizada foi o kahoot um jogo digital no qual podem ser adicionados perguntas e respostas sobre vários assuntos, com ele é possível dinamizar de diferentes maneiras, a escolhida foi o quis game. A metodologia disponibiliza para o educador diferentes formas de jogos e proporciona a avaliação de desempenho dos discentes sobre os assuntos dispostos na ferramenta.

Para a fundamentação teórica foi utilizado o Caderno de Atenção Básica Saúde da Criança: Crescimento de Desenvolvimento (BRASIL, 2012) do Ministério da Saúde.

O Kahoot foi realizado em forma de Quiz contendo perguntas e respostas elaboradas pelos monitores, em que estas correspondiam ao crescimento e desenvolvimento infantil.

**RESULTADOS E DISCUSSÃO**

O desenvolvimento do jogo deu-se em duas etapas. Inicialmente os monitores explicaram sobre as fases do crescimento e desenvolvimento a partir de slides elaborado pelos mesmos.

O jogo iniciou-se com a separação dos grupos e os mesmos tiveram que baixar um aplicativo nos celulares, ao entrar no jogo eles deveriam criar um perfil com um nome para o grupo, os monitores disponibilizaram um código para que os monitorados tivessem acesso ao quiz. As perguntas correspondentes ao conteúdo apareciam no projetor com suas respectivas opções, os alunos tinham dez segundos para escolher a alternativa que eles achassem correta para aquela pergunta, quem respondesse em menos tempo conseguiria a maior pontuação em forma de ranking, que era acumulada ao final do quiz. A cada rodada a resposta correta era conferida pelos alunos e monitores, tornando assim o momento mais propício para debates e discussões acerca do tema trabalhado, sanando as dúvidas ainda existentes e conseguindo diferenciar processos que ocorrem no crescimento e desenvolvimento infantil.

Dentre as dúvidas identificadas pelos monitores ganham destaques: utilização dos gráficos da caderneta da criança, reflexos primitivos, identificação dos marcos do desenvolvimento para cada faixa etária gerando dúvidas na tomada de decisão para as possíveis alterações.

Com isso os monitores incentivaram a participação da turma no jogo, ressaltando a importância da interação entre alunos e monitores nos momentos de monitoria para sanar possíveis dúvidas, sempre interligando a prática profissional mostrando também a importância do conhecimento para as consultas de puericultura.

Segundo Vannuchi, Campos (2007), as metodologias ativas auxiliam na aquisição de saberes e valorizam o envolvimento do aluno na resolução de problemas das atividades propostas, compondo um processo educativo eficaz.

A monitoria de Saúde Coletiva II vem se aperfeiçoando afim de fugir do modelo tradicional de ensino a qual os docentes são detentores do saber, e são as metodologias ativas que estão auxiliando esse processo de mudança, trazendo o aluno para o papel de protagonista, tornando esses momentos uma troca de conhecimento e experiências onde todos aprendem juntos e de um modo mais dinâmico.

Deste modo, observou-se a importância das monitorias na formação acadêmica, pois através dessas atividades os alunos conseguem atuar como profissionais, adquirindo autonomia para os assuntos abordados, fortalecendo a segurança e um raciocínio mais clínico conseguindo associar os conteúdos a prática.

A monitoria acadêmica também traz consigo benefícios para os monitores por ser uma experiência rica em vários aspectos, abrindo caminhos para novas perspectivas e leva o monitor a visualizar profissões além da graduação como, por exemplo a docência.

**CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A aplicação do quiz Kahoot possibilitou a participação dos alunos na monitoria de Saúde Coletiva II além de estimular o conhecimento dos mesmos diante do tema abordado, proporcionando o ensino-aprendizado e a correlação teórico prática de assuntos antes abordados apenas de maneira expositiva. Essas metodologias incentivam a autonomia dos discentes, os quais deixam de ser coadjuvantes passando para o papel de protagonistas.

Atividades desinstitucionalizante na área de ensino e aprendizagem são de extrema importância na atualidade, pois, torna mais fácil a aplicabilidade de várias ferramentas disponíveis para uma mudança no ensino, possibilitando um aprendizado de qualidade. São exercícios como esse que são responsáveis pela preferência em determinados assuntos, e auxiliam na participação, oferecendo aos estudantes o interesse de buscar mais conhecimento.

**REFERÊNCIAS**

BRASIL. Ministério da Saúde. Departamento de Atenção Básica. Saúde da criança: Crescimento e desenvolvimento. **Caderno de atenção básica n° 33**. Brasília, 2012.

CAMPOS, R. et al. Consulta de enfermagem em puericultura: a vivência do enfermeiro na estratégia de saúde da família**. Rev. Esc. Enferm**. USP, 2011.

COSTA, C. et al. Marvinsketch e kahoot como ferramentas no ensino de isomeria. **Holos**. IFRN, 2009.

JOAQUIM, F. L.; CAMACHO A. C. L. F. O. uso de jogos como estratégia de ensino: um relato de experiencia. **Rev.Enferm.UFPE online**. v. 8, n 4, p. 1081-4. Recife, 2014.

SANTOS, G. M., BATISTA, S. H. S. S. Monitoria acadêmica na formação em/para a saúde: desafios e possibilidades no âmbito de um currículo interprofissional em saúde**. ABCS Health Sci**. São Paulo, 2015.

VANNUCHI, M. T. O., CAMPOS, J.J.B.A. Metodologia ativa na residência em gerência do curso de enfermagem da UEL. **CogitareEnferm**. v. 12, n. 3, p. 358-64. UEL, 2007.