

“KAHOOT” METODOLOGIA ATIVA DE ENSINO REMOTO NA DISCIPLINA DE “DIAGNÓSTICO DE ENFERMAGEM” - UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Glaucia O.A.B.Meiros¹
Meillyne Alves dos Reis²
Joicy Mara Rezende Rolindo³
Juliana Macedo Melo Andrade⁴
Tatiana Caexeta Aranha⁵

RESUMO

Na contemporaneidade, torna-se cada vez mais comum o uso de jogos digitais (DGBL) como ferramenta de aprendizagem para a ensino na Educação Superior. Existem diversos formatos de jogos digitais para aprendizagem científica, bem como diversos métodos de implementação e avaliação em todas as etapas do ensino, o que quebra a rotina de modelos de ensino mais explicativos e traz métodos de apoio à formação profissional, estimulando a participação e interação dos alunos. O *Kahoot* é um aplicativo *online* com uma série de funções que podem ser adaptadas à sua aplicação, tornando-o uma ferramenta viável e acessível. Como um participante da atmosfera alegre das atividades de ensino em grupo, o jogo oferece tempo para relaxamento e interação entre os participantes da sala de aula (BRAZIL; BARUQUE, 2015). **OBJETIVO:** relatar a experiência utilizada na condução do jogo *Kahoot online*, como metodologia ativa no processo de aprendizagem no conteúdo de “Diagnóstico de Enfermagem”. **METODOLOGIA:** Trata-se de um estudo descritivo do tipo relato de experiência baseado na autoavaliação dos discentes do 6º período do curso de graduação em Enfermagem do Centro Universitário de Anápolis - UniEVANGÉLICA com a utilização do jogo *Kahoot online*. **CONCLUSÃO:** Este estudo mostrou que os aplicativos e jogos digitais podem ser usados como ferramentas valiosas no processo de aprendizagem, promovendo a motivação, curiosidade, interatividade, raciocínio reflexivo, colaboração, comunicação e pensamento crítico como na experiência vivenciada na disciplina de Diagnóstico de Enfermagem.

Palavras-chave: Aprendizagem ativa. Educação Superior. Kahoot. Gamificação.

INTRODUÇÃO

A disciplina Sistematização da Assistência de Enfermagem (SAE) do Curso de Enfermagem tem estimulado a capacidade de reflexão do acadêmico, a busca de novos conhecimentos teóricos e práticos, na identificação dos principais problemas de enfermagem. A disciplina também prepara para planejar e implementar cuidados de enfermagem baseados na enfermagem principalmente com o atendimento aos indivíduos, famílias e comunidade.

A SAE é conceituada como um método de prestação de cuidados para obtenção de resultados satisfatórios na execução dos cuidados, com o objetivo de reduzir complicações durante o tratamento, promovendo adaptação e a recuperação do paciente (THOMÉ; CENTENA; BEHENCK; MARINI *et al.*, 2014). Portanto, auxilia na organização do cuidado e viabiliza a operacionalização do processo de enfermagem, independente do ambiente em que ocorra a prática profissional, seja ela uma instituição pública ou privada, em clínicas, escolas, associações comunitárias, fábricas, famílias e outros

¹ Mestre. Curso de Enfermagem do Centro Universitário de Anápolis - UniEVANGÉLICA. E-mail: profglauciameireles@gmail.com

² Mestre. Curso de Enfermagem do Centro Universitário de Anápolis - UniEVANGÉLICA. E-mail: meillynealvesdosreis@yahoo.com.br

³ Mestre. Curso de Direito, Psicologia e Pedagogia do Centro Universitário de Anápolis - UniEVANGÉLICA. E-mail: joicy.rolindo@uol.com.br

⁴ Mestre. Curso de Enfermagem do Centro Universitário de Anápolis - UniEVANGÉLICA. E-mail: jumacedomelo@hotmail.com

⁵ Mestranda. Curso de Enfermagem do Centro Universitário de Anápolis - UniEVANGÉLICA. E-mail: taticacaexeta@hotmail.com

(AMANTE; ROSSETTO; SCHNEIDER, 2009). O processo de enfermagem (PE) requer conhecimento teórico, experiência prática e habilidades intelectuais e aponta uma série de ações realizadas a partir do julgamento das necessidades dos indivíduos, famílias ou comunidades humanas em um determinado momento do processo de saúde e doença (FERREIRA, 2014).

Assim, o Diagnóstico de Enfermagem (DE) compõe a segunda etapa do processo de enfermagem e é definido como um julgamento clínico sobre a resposta de um indivíduo, família ou comunidade a problemas de saúde reais ou potenciais ou processos importantes. Fornece uma base para a seleção de intervenções para obter os resultados do enfermeiro responsável. Considera-se que recebe o seu nome a partir da decisão do enfermeiro sobre determinado fenômeno, que é o foco da intervenção de enfermagem (POMPEO; ROSSI; GALVAO, 2009).

No contexto da educação superior, na era digital, torna-se cada vez mais comum o uso de jogos digitais (DGBL). Jogos digitais são ferramentas de aprendizagem alternativa para o ensino na Educação Superior. Atualmente, existem diversos formatos de jogos digitais para aprendizagem científica, bem como diversos métodos de implementação e avaliação em todas as etapas do ensino, o que quebra a rotina de modelos de ensino mais explicativos e traz métodos de apoio à formação profissional, estimulando a participação e interação dos alunos. O Kahoot é um aplicativo *online* com uma série de funções que podem ser adaptadas à sua aplicação, tornando-o uma ferramenta viável e acessível. Como um participante da atmosfera alegre das atividades de ensino em grupo, o jogo oferece tempo para relaxamento e interação entre os participantes da sala de aula (BRAZIL; BARUQUE, 2015).

Diante do exposto, o objetivo deste estudo é relatar a experiência utilizada na condução do jogo *online Kahoot*, como metodologia ativa no processo de aprendizagem no conteúdo de “Diagnóstico de Enfermagem”.

RELATO DE EXPERIÊNCIA

Na semana anterior a 2ª Verificação de Aprendizagem (VA), do primeiro semestre 2020/1, os alunos foram orientados a realizarem um jogo virtual e, posteriormente, avaliar o conteúdo didático ministrado durante o semestre. Existem muitas plataformas de software disponíveis como Kahoot, que disponibilizam aplicativos *online* como *Quizziz*, *Quizlet* e *Socrative* que *gamificam* o conteúdo do curso. O aplicativo *Kahoot* representa um sistema de baixo custo baseado na web para pesquisa e avaliação de alunos. Por essa razão, optou-se por escolher a ferramenta *online* e gratuita por fornecer modelos de jogos para um conjunto de questões de múltipla escolha de elaboração própria do professor (FELSZEGHY; PASONEN-SEPPÄNEN; KOSKELA; NIEMINEN et al., 2019).

O *Kahoot* foi lançado em 2013 e é uma plataforma de educação gratuita para professores e alunos. Desde que uma conexão com a Internet seja estabelecida, todos os dispositivos eletrônicos (como telefones celulares, tablets ou computadores) podem ser usados para acesso. Pode afetar positivamente no desempenho acadêmico, a dinâmica da sala de aula, as atitudes de alunos e professores e a ansiedade dos alunos, portanto, a integração específica da *Kahoot* toda a literatura carece de treinamento corporativo ou conhecimento semelhante (FUSTER-GUILLÓ; PERTEGAL-FELICES; JIMENO-MORENILLA; AZORÍN-LÓPEZ et al., 2019).

Importante ressaltar que essa ferramenta foi apresentada ao corpo docente do centro Universitário de Anápolis- UniEvangélica no Seminário de Práticas Docentes em 2019-2020, visando incentivar os docentes a incorporar nas metodologias de ensino TIC's atrativas aos alunos. Antes de começar a usar o jogo educativo, os alunos foram instruídos sobre sua funcionalidade e orientados a fazer o download do aplicativo em seu dispositivo móvel ou utilizar o aplicativo online. Vale destacar ainda, que o vencedor receberia uma singela premiação. Motivo esse que despertou interesse entre os acadêmicos durante a competição.

Foram elaboradas dez questões de múltiplas escolhas e apenas uma resposta correta poderia ser respondida. O tempo de resposta foi limitado a 20 segundos. O conteúdo das questões estava relacionado ao Diagnóstico de Enfermagem na atuação da prática clínica e, principalmente, nas necessidades do paciente. Cada professor envolvido elaborou sua problemática e respectivamente o seu Diagnóstico de Enfermagem, trabalhado em sua disciplina (Saúde da Mulher, Saúde Mental e Psiquiatria e Saúde do Adulto e Idoso).

A atividade foi proposta como integradora justificada pela interdisciplinaridade que pode ser realizada como um trabalho em conjunto, que respeite o alicerce de uma determinada disciplina e busque soluções comuns para os problemas humanos e institucionais (BRYANT; CORRELL; CLARKE, 2018; SIDDIQI; REHMAN; SYED; MARTINS *et al.*, 2020).

Participaram da atividade 24 alunos do 6º período de Enfermagem, cada um recebeu uma identificação anônima para conceder acesso individual ao *Kahoot* dentro do jogo clássico. As perguntas do teste e as opções de resposta foram apresentadas de forma aleatória aos alunos, que tiveram 20 segundos para escolher uma resposta de passar automaticamente para a próxima pergunta. Essas configurações de perguntas do *Kahoot* foram escolhidas propositalmente para evitar a memorização apenas das questões e respectivas respostas incorretas e corretas.

Os participantes utilizaram o celular, o computador ou outro dispositivo pessoal para responder às perguntas compartilhadas durante a aula síncrona pela ferramenta Google Meet. O jogo foi realizado de forma individual, contudo a ferramenta pode ser aplicada em grupos, dependendo da forma da organização do jogo.

Ao mostrar cada item, o programa fornece uma música emocionante e formas de animação coloridas para manter os participantes interessados em participar da atividade. O cronômetro vai mostrando o tempo disponível para resposta. Um gráfico de barras mostra quantos participantes escolheram cada resposta possível, fornecendo feedback instantâneo para discussões em classe e orientação do professor durante a aula (SIDDIQI; REHMAN; SYED; MARTINS *et al.*, 2020).

No geral, todos os 24 estudantes responderam a atividade e consideraram o *Kahoot* como uma ferramenta de fácil uso e recomendariam sua incorporação em outros cursos da graduação. Os acadêmicos foram questionados se deveriam incluir os resultados obtidos com o *Kahoot* como parte da nota final da disciplina, todos concordaram com a inclusão. Assim, foi atribuído um ponto às atividades desenvolvidas.

Comparado com o método tradicional, este método de avaliação economiza tempo. O método tradicional consiste em determinar a curva de aprendizagem do aluno por meio do feedback "mentoring", que compara a pontuação do "status" com a pontuação final do curso. O *Kahoot* pode

registrar resultados únicos e agregar respostas corretas e erradas para cada pergunta e tempo e pontuação de cada participante. As pontuações e os dados são armazenados online e podem ser baixados no formato Excel a qualquer momento (CASTRO; LÓPEZ; CAO; FERNÁNDEZ-CASTRO *et al.*, 2019).

O sistema de pontos disponível no *Kahoot* criou uma competição saudável entre os alunos e um ambiente alegre de aprendizagem. Depois de responder a cada pergunta, o professor pausava o jogo para discutir as opções de resposta. Após a conclusão, os alunos foram convidados a avaliar o *Kahoot*, como metodologia de ensino-aprendizagem em diferentes contextos da saúde como Diagnóstico de Enfermagem voltado para problemas reais de risco ou potenciais por meio de um feedback individual.

Evidencia-se que o aplicativo *Kahoot* apresentou alto grau de satisfação. Houve mais interação entre os alunos e professores, o que contribui para o processo ensino-aprendizagem. O interesse e comprometimento dos alunos para responder às questões e avançar no leque de possibilidades que lhes foram apresentadas, evidenciando as contribuições da plataforma. Outro ponto a se destacar foi a motivação, a satisfação e o divertimento demonstrado durante a aplicação do recurso kahoot. Por fim, ressaltamos vários potenciais na prática de ensino da ferramenta Kahoot no ensino, pois o software tem muitas possibilidades visuais e auditivas, por ser de fácil acesso, mais criativa e por proporcionar interação.

A interação entre professores e alunos em o momento da troca de saberes estimula a autonomia dos alunos, concretiza a diversificação de métodos e oferece aos professores oportunidades de autoformação a partir da experiência de vida no processo de utilização do programa. Ainda possibilita ao estudante ser ativo no processo desenvolvendo competências e habilidades para resoluções de problemas.

CONCLUSÃO

Este estudo mostrou que os aplicativos e jogos digitais podem ser usados como ferramentas valiosas no processo de aprendizagem, promovendo a motivação, curiosidade, interatividade, raciocínio reflexivo, colaboração, comunicação e pensamento crítico como na experiência vivenciada na disciplina de Diagnostico de Enfermagem.

Os resultados exibidos imediatamente aos acadêmicos possibilitam discutir os resultados , promovendo uma aprendizagem colaborativa. O *Kahoot* é uma ferramenta que possui alguns benefícios, como a facilidade no manuseio do aplicativo e o fornecimento do feedback em tempo real em um ambiente seguro. No entanto, alguns estudantes, em sua minoria, preferem a aprendizagem passiva e são resistentes a jogos em sala de aula.

Ainda que alguns alunos tenham demonstrado dificuldades da participação ativa no processo, os aspectos positivos como interação, colaboração, aprendizagem ativa se sobrepuseram. Assim, verificou-se que o uso de interativos pode não só melhorar o processo de aprendizagem, promover a aquisição e compreensão do conteúdo, mas também promover a interação professor-aluno.

REFERÊNCIAS

- AMANTE, L. N.; ROSSETTO, A. P.; SCHNEIDER, D. G. [Nursing care systematization at the intensive care unit (ICU) based on Wanda Horta's theory]. **Rev Esc Enferm USP**, 43, n. 1, p. 54-64, Mar 2009. Disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0080-62342009000100007&lng=en&nrm=iso Acesso em 26 de fev. 2021.
- ASTILL, N.; MIAL, L.; SHILLITO, J.; WINFIELD, S. *et al.* Managing women who decline HIV testing in pregnancy and their infants? A multidisciplinary team guideline. **HIV Med**, 20, n. 9, p. 601-605, 10 2019. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/S0080-62342009000100007>. Acesso em: Acesso em 26 de fevereiro de 2021.
- BARBOSA, D. N. F. *et al.* **Educação a distância no ensino superior: caminhos organizacionais percorridos e suas propostas de formação de professores**, 2007. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/rbem/v37n4/a14v37n4.pdf>. Acesso em: 26 de fev.2021.
- BRAZIL, André L.; BARUQUE, Lúcia B. Gamificação Aplicada na Graduação em Jogos Digitais. In: **Simpósio Brasileiro de Informática na Educação**, 26., 2015,
- CASTRO, M. J.; LÓPEZ, M.; CAO, M. J.; FERNÁNDEZ-CASTRO, M. *et al.* Impact of educational games on academic outcomes of students in the Degree in Nursing. **PLoS One**, 14, n. 7, p. e0220388, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0220388>. Acesso em: 27 fev. 2021.
- FELSZEGHY, S.; PASONEN-SEPPÄNEN, S.; KOSKELA, A.; NIEMINEN, P. *et al.* Using online game-based platforms to improve student performance and engagement in histology teaching. **BMC Med Educ**, 19, n. 1, p. 273, Jul 2019. Disponível em: [h/https://bmcmmededuc.biomedcentral.com/track/pdf/10.1186/s12909-019-1701-0.pdf](https://bmcmmededuc.biomedcentral.com/track/pdf/10.1186/s12909-019-1701-0.pdf). Acesso em: 27 fev. 2021.
- FERREIRA, E. B. **Sistematização da assistência de enfermagem: perspectiva para autonomia profissional**. 2014. 65 f. f. - Faculdade de Medicina - FM (RG), UFG, Goiânia. Disponível em: < <http://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/4394>. Acesso em: 20 fev. 2021.
- FUSTER-GUILLÓ, A.; PERTEGAL-FELICES, M. L.; JIMENO-MORENILLA, A.; AZORÍN-LÓPEZ, J. *et al.* Evaluating Impact on Motivation and Academic Performance of a Game-Based Learning Experience Using Kahoot. **Front Psychol**, 10, p. 2843, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02843>. Acesso em : 28 fev. 2021.
- POMPEO, Daniele Alcalá; ROSSI, Lídia Aparecida; GALVAO, Cristina Maria. Revisão integrativa: etapa inicial do processo de validação de diagnóstico de enfermagem. **Acta paul. enferm.**, São Paulo, v. 22, n. 4, p. 434-438, 2009. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-21002009000400014&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 21 fev.2021.
- SIDDIQI, H. S.; REHMAN, R.; SYED, F. F.; MARTINS, R. S. *et al.* Peer-Assisted Learning (PAL): An innovation aimed at engaged learning for undergraduate medical students. **J Pak Med Assoc**, 70, n. 11, p. 1996-2000, Nov 2020. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/33341847/>. Acesso em: 28 fev. 2021.
- THOMÉ, E. A. S.; CENTENA, R. C.; BEHENCK, A. A. S.; MARINI, M. *et al.* Applicability of the NANDA-I and Nursing Interventions Classification taxonomies to mental health nursing practice. **Int J Nurs Knowl**, 25, n. 3, p. 168-172, Out. 2014. Disponível em: [https://www.apna.org/files/public/Resources/Suicide%20Competencies%20for%20Psychiatric-Mental%20Health%20Nurses\(1\)\(1\).pdf](https://www.apna.org/files/public/Resources/Suicide%20Competencies%20for%20Psychiatric-Mental%20Health%20Nurses(1)(1).pdf). Acesso em: 21 fev. 2021.