

METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO DE HABILIDADES CLÍNICAS: UMA EXPERIÊNCIA EM MONITORIA

Juliana de Alencar Ramos¹, Mylena Laryssa do Nascimento Correia¹, Ana Caroline de Souza Mendes Falcão², Damartine Naiane Martins Feitosa², Antônio Adriano Rodrigues dos Santos².

1. Acadêmica de Medicina, Afya - Faculdade de Ciências Médicas, Jaboatão dos Guararapes - Pernambuco, Brasil.
2. Docente, Afya - Faculdade de Ciências Médicas, Jaboatão dos Guararapes - Pernambuco, Brasil.

Objetivo: Apresentar a experiência da utilização do Kahoot como plataforma de estratégia de gamificação no ensino da disciplina “Habilidades clínicas III”, com ênfase na sua importância para a consolidação do conhecimento dos discentes, bem como para o aperfeiçoamento prático dos monitores. **Relato de Experiência:** A experiência foi conduzida ao longo das atividades da disciplina de Habilidades Clínicas III, no terceiro período do curso de Medicina. A proposta consistiu na utilização da plataforma Kahoot como ferramenta de gamificação, aplicada em dois momentos distintos: antes do início da aula, por meio de um “quiz” com 10 perguntas relacionadas ao conteúdo que seria trabalhado no dia (pré-teste) e, ao final, 5 questões de revisão (pós-teste). O pré-teste possibilitou a avaliação do conhecimento prévio dos estudantes, estimulando a curiosidade em relação ao conteúdo e direcionando a atenção para os tópicos centrais que seriam abordados posteriormente em aula. Já o pós-teste, atuou como estratégia de fixação e autoavaliação, possibilitando aos alunos identificar avanços individuais imediatos na compreensão do tema. A dinâmica, marcada por uma competição saudável e de caráter lúdico, auxiliou na interação entre os discentes e no maior engajamento no decorrer das atividades práticas. **Reflexão:** A experiência demonstrou que a gamificação, por meio do Kahoot, teve êxito como uma ferramenta pedagógica capaz de potencializar a aprendizagem ativa e promover a participação efetiva dos alunos. A dinâmica permitiu que os estudantes avaliassem seus conhecimentos de maneira interativa, ressignificando os erros como parte do processo de aprendizagem. Paralelamente, a vivência contribuiu para a formação do grupo de monitores, que, ao planejar as atividades e mediar as interações, puderam aprimorar competências pedagógicas e aplicá-las com maior segurança. **Conclusões:** A utilização do Kahoot no processo de aprendizagem foi eficaz para a fixação do conhecimento dos discentes, interação entre os participantes e estímulo à aprendizagem ativa, além de aperfeiçoar a prática dos monitores.

Palavras-chaves: Metodologias ativas, Gamificação, Monitoria, Ensino em saúde, Habilidades Clínicas.