

AVALIAÇÃO DO USO DA PLATAFORMA KAHOOT COMO MODELO DE GAMIFICAÇÃO EM CONSULTORIAS DE UM MÓDULO TEMÁTICO DO SÉTIMO SEMESTRE DE MEDICINA

Autor(res)

Tânia Gisela Biberg-Salum
Leandro Silva De Britto

Categoria do Trabalho

Pesquisa

Instituição

UNIVERSIDADE ANHANGUERA - UNIDERP

Introdução

Na trilha da Indústria 4.0 de Schwab (2016) espera-se, também, inovações em áreas, tais como Saúde 4.0 e, Educação 4.0 (DRATH & HORCH, 2014). É neste contexto que em 2014 foram implementadas as Novas Diretrizes Curriculares Nacionais (DNC) p/ o Curso de Medicina, tornando-se necessário pensar em métodos de ensino-aprendizagem capazes de formar profissionais tecnológicos e críticos (MEC, 2014).

Dentre os avanços da Educação 4.0, destacam-se as TDICs, como a plataforma de gamificação Kahoot!. O Kahoot! é capaz de fazer um processo de aprendizado eficaz e divertido (KUO & CHUANG, 2018), podendo ser usado em combinação com outras técnicas de ensino como nos grupos tutoriais, sala de aula invertida e até em discussão em grandes grupos (JOHNSON S, ET AL, 2015).

Em face de resultados promissores com o uso da gamificação, surge a necessidade de novas pesquisas a fim de explicar os efeitos (positivos/negativos) e com grupos de controle bem definidos (VAN GAALEN ET AL, 2021)

Objetivo

Avaliar se o uso de tecnologia digital como a gamificação, através da plataforma Kahoot!, é capaz de impactar na motivação e no desempenho de alunos de um módulo temático do sétimo semestre de um curso de medicina em Campo Grande-MS, através da aplicação de questionário, pré e pós-testes e comparação com uma série histórica

Material e Métodos

Pesquisa transversal, observacional e descritiva (BARROS; LEHFELD, 2000), sendo dividida em 5 passos:

1) Revisão bibliográfica:

Seguiu a abordagem de 5 etapas de Arksey e O'Malley (2005), com pesquisa nas plataformas PUBMED, BIREME-MEDLINE/ LILACS/IBICS e SCIELO e com 2 grupos de descritores: - No 1º grupo: gamification AND "systematic review" AND education. - No 2º: Kahoot; kahoot AND "medical education". Dentro do intervalo de 06/17 a 06/22 foram identificadas 51 publicações (33 no 1º grupo e 18 no 2º). Após análise dos resumos destes artigos, foram selecionados apenas 3 trabalhos para o primeiro grupo de descritores (2 já contemplavam o modelo de revisão sistemática) e 13 para o segundo grupo.

2) Aplicação da estratégia de gamificação(Kahoot) nas consultorias do módulo.

SEMINÁRIO DE ACOMPANHAMENTO DE DISSERTAÇÕES E TESES EM EDUCAÇÃO MATEMÁTICA, ENSINO DE CIÊNCIAS E MATEMÁTICA E ENSINO DE CIÊNCIAS E SAÚDE 3., 2022, São Paulo, Campo Grande. Anais [...]. Londrina: Editora Científica, 2022.

- 3) Aplicação de questionário perceptivo no final do módulo
- 4) Replicação de pré-teste e pós-teste
- 5) Análise do desempenho cognitivo e comparação com série histórica dos últimos 10 anos.

Resultados e Discussão

Até o momento, o projeto encontra-se na 1ª etapa, a da revisão bibliográfica. Durante a revisão ficou claro a necessidade atual de formação de profissionais mais práticos e com uso de metodologias ativas, como a gamificação. A gamificação é definida pelo uso de elementos de design de jogos em um contexto não relacionado a jogos (BRIGHAM, 2015).

A escolha do Kahoot! como modelo de gamificação para o projeto baseou-se em uma maior utilização e eficácia quando comparada a outras plataformas (WANG E TAHIR, 2020; GOKSUN E GURSOY, 2019; KUCUK ET AL, 2020; DONKIN E RASMUSSEN, 2021). Segundo Kalogiannakis et al.(2021), o Kahoot! é a plataforma de gamificação de aprendizagem mais utilizada no mundo, sendo que a mais recente meta-análise sobre o tema, apontou o estudo de Kalogiannakis como a de maior impacto de citação (FWCI) (NADI-RAVANDI E BATOOLI, 2022). A previsão para o início da 2ª etapa será apenas no 1º semestre de 2023 e, portanto, ainda sem resultados preliminares.

Conclusão

O projeto deve responder a seguinte pergunta norteadora: - O uso da estratégia de gamificação é capaz de melhorar a motivação e o desempenho cognitivo dos alunos de medicina dentro de um contexto de metodologia ativa?

A expectativa é que o uso de uma tecnologia digital através da plataforma Kahoot! nas consultorias de um módulo temático do sétimo semestre será capaz de melhorar a motivação e o desempenho cognitivo em comparação ao mesmo módulo quando aplicado em anos anteriores.

Referências

- BARROS, A.J.S; LEHFELD, N. A.S. Fundamentos de Metodologia Científica. 2. ed. São Paulo: 2000.
- BRASIL. MEC. Conselho Nacional de Educação. Diário Oficial da União, Brasília, 23 jun. 2014; Seção 1, p. 8-11.
- CAVALCANTE, A; SALES A.L e SILVA J.B.G . Tecnologias digitais no Ensino de Física Research, Society and Development, 2018, 7-11.
- CONTRIM, Gilberto. História Global – Brasil e Geral. 2005, 8ª ed.
- DONKIN R e Rasmussen R. Student Perception and the Effectiveness of Kahoot. Anat Sci Educ. 2021 Sep;14(5):572-585.
- GÖKSÜN DO e GURSOY G. 2019.Comparing success and engagement in gamified learning experiences via Kahoot and Quizizz. Comput Educ 135:15–29.
- KALOGIANNAKIS, M., et al. (2021). Gamification in Science Education. A Systematic Review of the Literature. Education Sciences, 11(1),22.
- KUO CL, CHUANG YH. Kahoot!: Applications and Effects in Education. Hu Li Za Zhi 2018; 65: 13-9.