



## **O USO DO KAHOOT COMO FERRAMENTA DE REVISÃO EM MONITORIAS DE ANATOMIA: PROMOVENDO O APRENDIZADO ATIVO**

RAYSSA GOMES NORONHA CARACAS; CARMÉLYA MARIAH FERNANDES MAIA;  
HELBER FABRÍCIO MAIA REIS

**Introdução:** O uso de ferramentas digitais interativas no ensino de ciências da saúde tem se expandido, com o Kahoot se destacando como uma plataforma de gamificação para monitorias de anatomia. Este relato descreve a aplicação do Kahoot, seus benefícios e desafios. **Objetivo:** O objetivo é detalhar o uso do Kahoot nas monitorias de anatomia, visando aumentar o engajamento dos alunos durante a revisão de conteúdos complexos, promovendo uma aprendizagem ativa e colaborativa. **Metodologia:** O Kahoot foi utilizado em sessões semanais de monitoria prática de anatomia, estruturadas em duas partes: uma revisão teórica e uma interação por meio de quizzes. Os questionários, elaborados com base nos conteúdos já abordados em aula, apresentaram questões de múltipla escolha com diferentes níveis de complexidade. O Kahoot foi aplicado ao final de cada sessão para reforçar os principais pontos e permitir que os alunos testassem seus conhecimentos. **Resultados:** As sessões interativas mostraram um aumento significativo no interesse dos alunos e na motivação para responder questões, mesmo as mais desafiadoras. A competição saudável estimulou a participação de todos, inclusive dos alunos mais tímidos. Feedbacks indicaram que a maioria considerou o Kahoot eficaz para a revisão de anatomia, destacando que o formato lúdico ajudou na memorização e tornou as monitorias mais dinâmicas. Contudo, desafios foram identificados, como a necessidade de mais tempo para elaboração de questionários de qualidade e a complexidade das questões. **Conclusão:** O Kahoot é uma ferramenta eficaz para aumentar o engajamento nas monitorias de anatomia, promovendo um aprendizado interativo e dinâmico. Apesar da necessidade de cuidado na elaboração dos quizzes, os resultados sugerem que o Kahoot contribui positivamente para a compreensão dos temas abordados, embora uma avaliação quantitativa seja necessária para validar seu uso.

Palavras-chave: **INTERATIVIDADE; COMPETIÇÃO; ENGAJAMENTO**