

APLICAÇÃO DE UM JOGO EDUCACIONAL PARA O APRENDIZADO DE HISTOLOGIA HUMANA: PERCEPÇÃO DE ESTUDANTES UNIVERSITÁRIOS DE MEDICINA

Lívia Emanuelle Antunes¹; Gabriela Altran Delmond Miano¹;
Raphaela Santos Jacinto Penha¹; Adrienne Christine Palanch¹

¹Universidade Anhembi Morumbi
Medicina, UAM/Piracicaba
adrienne.palanch@ulife.com.br



Introdução

Com a evolução dos meios de comunicação, as metodologias ativas estão revolucionando o ensino, tornando o estudante protagonista do aprendizado¹. Estratégias como jogos educacionais em grupo promovem autonomia, trabalho em equipe e análise crítica, além de oferecerem feedback imediato para aprimorar o desempenho acadêmico^{2,3,4}. Este projeto destaca como abordagens interativas e criativas dinamizam o ensino de conteúdos essenciais na formação médica, proporcionando um aprendizado mais eficaz, engajador e alinhado às demandas da educação moderna.

Objetivos

Desenvolver, validar e avaliar a percepção de estudantes de medicina sobre o uso de um jogo e um ateliê artístico no ensino de Histologia Humana.

Metodologia

O projeto foi desenvolvido em duas etapas principais:



Objetivo: Relacionar imagens, características e funções histológicas.

Dinâmica: organização e combinações de cartões (imagens, informações e funções) para formar tríades, que foram discutidas e analisadas.

2 - Ateliê Artístico “HistoArte”



Objetivo: Explorar a criatividade dos alunos a partir de lâminas histológicas.

Dinâmica: realização de encontros laboratoriais, abordando uso do microscópio, colorações celulares e tipos de tecidos. Os participantes criaram obras artísticas (pinturas, esculturas, poemas, músicas), expostas em uma galeria na universidade, com votação para as melhores criações.

Validação:

Público-Alvo: 17 estudantes de Medicina (1º semestre) testaram o jogo, enquanto 10 alunos de diferentes períodos participaram do “HistoArte”.

Avaliação: Um questionário foi aplicado para avaliar a percepção e impacto das atividades no desempenho acadêmico.

Resultados

As metodologias ativas “Tríade da Histo” e “HistoArte” mostraram-se eficazes e engajadoras, promovendo aprendizado significativo, colaboração e novas perspectivas no ensino de Histologia.



Conclusões

As metodologias ativas, combinando gamificação, discussão em classe e expressão artística, demonstraram alta eficácia no ensino de Histologia, com mais de 90% dos alunos relatando aprendizado significativo, engajamento e superação de dificuldades usando recursos acessíveis e inovadores.

Bibliografia

- MARCONDES,FK; CARDOZO,LT; PESSOA,P; CASALE,K; AZEVEDO,MA.(2022) Contribuição de jogos educacionais para a aprendizagem colaborativa, no ensino superior em saúde. Metodologias Ativas: gamificação/ Leandro Yanaze e Solange Corregio (organizadores) – Diadema: V&V Editora. 10.47247/LY/88471.63.0.9.
- LUCHI,KCG; MONTREZOR,LH; MARCONDES,FK. (2017) Effect of an educational game on university students’ learning about action potentials. Adv Physiol Educ., 41 (2): 222-230
- BORGES,TS; ALENCAR,G.(2014). Metodologias ativas na promoção crítica do estudante: o uso das metodologias ativas como recurso didático na formação crítica do estudante do ensino superior. Cairu.;119–43
- TAROUCO,LMR; ROLAND,LC; FABRE,MCJM; KONRATH,MLP. (2004). Jogos Educacionais. CINTEDUFRGS: Novas tecnologias na educação, v.1, n.1, março.