



ANÁLISE DO GANHO COGNITIVO DO USO DE JOGOS EDUCACIONAIS NO ENSINO DE HISTOLOGIA E EMBRIOLOGIA PARA ALUNOS DO CURSO DE MEDICINA

Franklin Matheus Guimarães Carvalho, Andrezza Cristine Stencio Morato, Augusto Campos de Oliveira, Osmar Júnior Braga Santana, João Luiz Peloso de Castilho Júnior, Lívia Emanuelle Antunes, Gabriela Altran Delmond Miano, Janayna Otaviano Murari, Raphaela Santos Jacinto Penha, Dayanne Viana Lima.

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

Introdução

A aprendizagem médica vem se transformando para atender às demandas atuais por profissionais mais preparados, adotando novas estratégias pedagógicas que fortalecem a integração entre teoria e prática. Em alinhamento com as Diretrizes Curriculares Nacionais, as escolas médicas passaram a incorporar metodologias ativas, entre elas os jogos educativos, que tornam o processo de ensino mais dinâmico e adequado ao perfil dos estudantes (LASMAR FILHA et al., 2017, NETO et al., 2020).

Essas ferramentas favorecem maior engajamento e autonomia, colocando o aluno como protagonista da própria formação e promovendo um aprendizado crítico, colaborativo e resolutivo. Além disso, contribuem para um ambiente acadêmico mais interativo e eficaz, em sintonia com as exigências contemporâneas da educação médica (PAIVA et al., 2019).

O trabalho analisa o uso dos jogos na graduação de Medicina, destacando seus benefícios, como a melhora da socialização e do desempenho dos estudantes, e discute também os desafios da aplicação prática. Busca-se compreender como essa abordagem pode complementar o ensino tradicional e colaborar para uma formação mais completa em um cenário de saúde em constante evolução.

Objetivos

O objetivo deste trabalho é avaliar a percepção e o ganho cognitivo de estudantes universitários do curso de medicina em relação ao uso de um jogo educacional de Histologia Humana.

Metodologia

Os estudantes realizaram leitura prévia sobre tecidos básicos e responderam a uma avaliação inicial para medir o conhecimento prévio. A atividade prática, conduzida em grupos e supervisionada, utilizou cartões com imagens histológicas e informações funcionais, desafiando os alunos a formar tríades corretas, o que estimulou participação ativa, raciocínio e colaboração. A etapa seguinte envolveu análise microscópica das mesmas lâminas, aprofundando a compreensão e permitindo a introdução de correlações morfológicas com possíveis patologias. Por fim, aplicou-se um questionário qualitativo e quantitativo para avaliar ganho cognitivo e percepção da atividade. O conjunto dessas etapas evidencia que a metodologia ativa promove engajamento, favorece a consolidação do conteúdo e estimula o pensamento crítico necessário à formação médica.

Resultados

Participaram do jogo educacional “Tríade da Histo” 33 alunos do primeiro semestre de Medicina (Figura 1). Para avaliar a percepção dos estudantes, aplicou-se um formulário (Google Forms) em dois momentos: pré-teste (33 participantes) e pós-teste (30 participantes) (Figura 2). O objetivo foi analisar o ganho cognitivo proporcionado pela atividade e sua contribuição para o desempenho dos alunos nas avaliações do curso. No pré-teste, 33 alunos obtiveram média de 69,34% de acertos. No pós-teste, respondido por 30 alunos, a média foi de 72,93%. Embora tenha havido pequena melhora, não ocorreu ganho cognitivo significativo. Isso pode ter sido influenciado por diferenças na dificuldade das questões, conteúdo insuficiente no jogo ou menor empenho no pós-teste. Uma análise estatística mais detalhada será realizada posteriormente.



Figura 1: Representação gráfica conforme as respostas dos alunos, (5) completamente satisfatório (4) muito satisfatório, (3) satisfatório, (2) pouco satisfatório e (1) nada satisfatório.

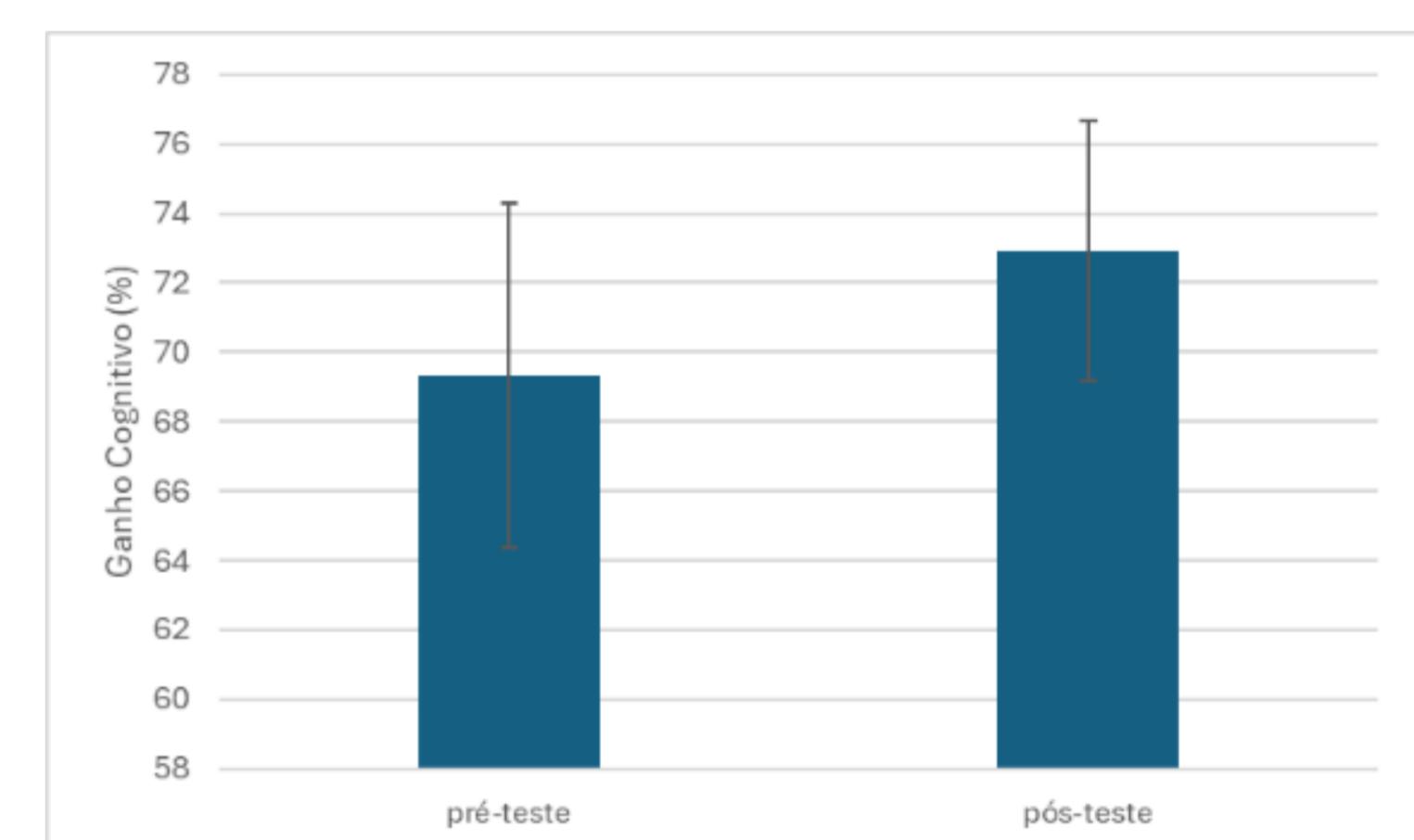


Figura 2: Dados simplificados do ganho cognitivo dos alunos comparando a porcentagem de acerto das questões no pré e pós-teste.

Resultados continuaçao

O estudo mostra que o uso de jogos como metodologia ativa favorece o aprendizado na formação médica, sendo percebido como divertido e útil pelos estudantes. Dessa forma, notou-se um aumento no desempenho (69,34% para 72,93%), sugerindo melhor retenção do conhecimento, embora sem significância estatística. Conclui-se, assim, que ampliar o uso de atividades lúdicas no meio acadêmico não é apenas uma alternativa inovadora, mas uma estratégia capaz de fortalecer a compreensão, estimular a participação ativa e integrar diferentes áreas do conhecimento.

Bibliografia

CORDEIRO, F. de N. C. dos S.; CORDEIRO, H. P.; BICHARA, C. N. C.; BOTELHO, N. M. O papel dos jogos educativos no ensino-aprendizagem

DIRETRIZES CURRICULARES NACIONAIS DO CURSO DE GRADUAÇÃO EM MEDICINA PERFIL DO FORMANDO EGRESO/PROFISSIONAL. [s.l.: s.n.]. Disponível em: <<https://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/Med.pdf>>.

JUNQUEIRA, Luiz Carlos U.; CARNEIRO, José. Histologia Básica: Texto e Atlas. 14. ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2023. E-book. p.467. ISBN 9788527739283.

HAKE, Richard R. Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses Available to Purchase. Am. J. Phys. 66, 64–74, 1998. <https://doi.org/10.1119/1.18809>

Agradecimentos

- Aos colegas do grupo de pesquisa em metodologias ativas no ensino de ciências da saúde:
- Às Profas. Adrienne Christine Palanch, Lais Tono Cardozo e Patrícia Simioni Ucelli
- À Universidade Anhembi Morumbi – Campus Piracicaba
- À Inspiralí por financiar este projeto
- Aos alunos voluntários que participaram desta pesquisa