

DESENVOLVIMENTO DE JOGO PARA AULAS DE HISTOLOGIA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Faculdades Pequeno Príncipe

Maria Vitória Mesquita Kojo

Mariavitoriames016@gmail.com

Mariano Schaffka Netto

Victória Helena Rabery

Mariana Schenato Araujo Pereira

Irlena Mônica Wisniewska de Moura

CARACTERIZAÇÃO DO PROBLEMA: A utilização de jogos como recurso de aprendizagem e motivação tem se mostrado uma das vias de melhor interação entre alunos e professores perante os conteúdos das aulas. A tecnologia está ganhando grande espaço no ambiente de aprendizagem e com a apresentação de atividades lúdicas e mais didáticas, percebe-se maior atenção e retenção do conteúdo pelos alunos. Esse trabalho busca relatar a experiência e o processo de desenvolvimento da adaptação de um jogo lúdico para o contexto da aprendizagem de histologia executada por graduandos do primeiro período de Medicina das Faculdades Pequeno Príncipe.

DESCRIÇÃO DA EXPERIÊNCIA: No período de maio a agosto de 2022, foi desenvolvida a adaptação do jogo “Quem sou eu?”, pertencente a empresa Brink+, para contribuir com o ensino dos aspectos histológicos do aparelho reprodutor feminino e masculino, no primeiro período da faculdade de medicina como meio de revisão lúdica do conteúdo para a melhora da fixação e de reconhecimento das lâminas próximo aos dias de avaliação, por alunos desse curso, uma vez que a matéria de histologia é para a maioria dos alunos do primeiro período vista pela primeira vez, causando certa dificuldade no aprendizado nesse primeiro contato. Foram utilizados, para a fundamentação do tema, livros técnico-científicos e artigos por meio da busca na base de dados Scielo e BVS. O objetivo do jogo empregado é descobrir através de perguntas de sim ou não, qual a estrutura histológica contida em uma imagem impressa da lâmina pelo jogador adversário. O jogo é executado com grupo de 8 pessoas, sendo destinada uma lâmina para cada jogador sem que este consiga visualizar qual é a sua peça, cada jogador faz uma pergunta por rodada, fazendo perguntas direcionadas em relação ao tema e ganha quem descobrir primeiro a estrutura ou órgão apontado na imagem. A escolha das imagens se deu por avaliação da resolução das fotos tiradas pelos alunos durante as aulas e se as mesmas contemplavam as estruturas desejadas de forma nítida. As estruturas selecionadas foram: ovário, folículo primário unilaminar, folículo de graaf, tuba uterina, espermatogônias, próstata, útero e pênis. Nessa última lâmina algumas das perguntas delimitadas foram: Essa lâmina pertence ao aparelho masculino? Resposta: Sim, na seguinte rodada a pergunta foi: ela é uma célula? A resposta foi negativa, então na seguinte rodada o jogador deduzindo que era um órgão, uma vez que foi afirmado não ser uma célula, foi questionado se o órgão possui uma região uretral? A resposta foi positiva e então o jogador acertou que era a lâmina de pênis, sendo o vencedor da dinâmica. **RESULTADOS ALCANÇADOS:** Percebeu-se que ao desenvolver as atividades, os estudantes que participaram do processo de adequação do jogo desenvolveram maior percepção e reconhecimento sobre as células e órgãos componentes do aparelho reprodutor feminino e masculino nas lâminas histológicas, condicionando o olhar para uma maior correlação entre as estruturas contidas nas lâminas e suas funções, desenvolvendo uma lógica sobre sua localização, além do

desenvolvimento de habilidades sobre as estratégias de aprendizagem. **RECOMENDAÇÃO:** A adaptação foi elaborada com o intuito de facilitar o aprendizado e a consolidação do conteúdo dado na disciplina de histologia. Desse modo, a expectativa é de que tal jogo seja empregado nas aulas de revisão dos assuntos, principalmente para melhorar o desempenho dos alunos nas avaliações e como alternativa de despertar no aluno a curiosidade e a vontade de aprender.

Referências:

ALBUQUERQUE, C. A. C.; SANTANNA, C. S.; et al. Prática deliberada no ensino de histologia na graduação em Medicina: estudo prospectivo randomizado e controlado. **Revista Brasileira de Educação Médica**. Vol. 46, 2022. Disponível em: < <https://www.scielo.br/j/rbem/a/KzHzJtxzf9JkqxdHt73Yq8n/?lang=pt> >. Acesso em: 01 set 2022.

FAVARI, K. B. C.; GODOY, L. B.M.; MELO, R. Z.; SCAGLIA, A. J.; GALATTI, L. R. O malabarismo da prática à socialização estimulando a potencialidade criativa por meio do jogo. **Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer (Licere)**. Vol. 24(4): 666-691, dez 2021. Disponível em: < https://www.researchgate.net/publication/357622730_O_MALABARISMO_DA_PRATIC_A_A_SOCIALIZACAO_ESTIMULANDO_A_POTENCIALIDADE_CRIATIVA_POR_MEI_O_DO_JOGO_1/link/61d6cd89b6b5667157cd16de/download >. Acesso em: 01 set 2022.

FAUSTINO, V L.; SANTOS, G. B.; AGUIAR, P. M. É brincando que se aprende! Uso de jogos educativos como estratégia na construção do conhecimento em Assistência Farmacêutica. **Interface (Botucatu)**. Vol. 26, 2022. Disponível em: < <https://www.scielo.br/j/icse/a/zBx7VPGjcRFk5ZxHNrJDqLP/#:~:text=Trata%2Dse%20de%20um%20relato,abordados%20ao%20longo%20da%20disciplina> >. Acesso em 02 set 2022.

SANTOS, C. A.; SOUZA-JUNIOR, V D.; LANZA, F. F.; LACERDA, A. J.; MENDES, I A C.; JORGE, B. M.; Jogos sérios em ambiente virtual para ensino-aprendizagem na saúde. **Revista Rene (Online)**. Vol. 18(5): 702-709, set/out, 2017. Disponível em: < <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/biblio-877415> >. Acesso em: 02 set 2022.