

GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE HISTOLOGIA: CONSTRUÇÃO DE BARALHO E QUEBRA-CABEÇA COMO FERRAMENTAS DE APRENDIZAGEM

Ana Rosa Crisci¹

A gamificação tem aparecido como ferramenta de aprendizagem porque atende às necessidades da geração atual, como para esses jovens, a utilização de recursos digitais é uma atividade natural no seu dia a dia, é de se esperar que a educação possa aproveitar essa grande desenvoltura e a competência efetiva no uso de tecnologias para proporcionar situações de ensino e aprendizagem que se assemelham aos que usam no seu cotidiano, projetando-os de forma a promover, também, um maior envolvimento nas atividades de aprendizagem e, conseqüentemente, um melhor desempenho acadêmico. O maior objetivo do docente é desenvolver recursos didáticos que favoreçam a aprendizagem de disciplinas que geram maior dificuldade, como por exemplo a Histologia, portanto, com a utilização de jogos didáticos, o aluno passa a protagonista do aprendizado e integra a teoria com a prática. De acordo com Silva *et al* (2024), essa metodologia tem ganhado destaque em diversos contextos educacionais, desde o ensino básico até o superior. O presente trabalho apresenta-se como um produto realizado pelos alunos do curso de Ciências Biológicas, como Prática do Componente Curricular (PCC), na disciplina de Histologia. Cada grupo escolheu um tecido básico para aprofundamento dos estudos. A partir desse conteúdo, os alunos confeccionaram dois recursos didáticos: um baralho histológico contendo informações sobre características morfológicas e funcionais dos tecidos e um quebra-cabeça elaborado com imagens microscópicas representativas do tecido selecionado. Após a produção dos materiais, os recursos foram utilizados em atividades de revisão, identificação e discussão dos conteúdos histológicos. A participação dos estudantes na elaboração dos materiais favoreceu o aprofundamento dos conteúdos, estimulou o trabalho em equipe e aumentou o interesse pela disciplina. As atividades possibilitaram maior interação entre os alunos e contribuíram para o reconhecimento das estruturas histológicas observadas em microscopia, fortalecendo a associação entre aspectos teóricos e práticos. O uso do baralho e do quebra-cabeça histológico mostrou-se como uma estratégia inovadora e de fácil aplicação, promovendo uma aprendizagem mais dinâmica, participativa e significativa. A experiência demonstrou o potencial dos recursos lúdicos como ferramentas complementares no ensino de Histologia, contribuindo para o desenvolvimento da autonomia e do raciocínio crítico dos alunos.

Palavras-chave: Histologia. Aprendizagem Ativa. Gamificação.

¹ Mestra em Bioengenharia pela Universidade de São Paulo, USP. Docente do Centro Universitário Barão de Mauá. E-mail: ana.crisci@baraodemaua.br.