

Gamificação no Ensino de Histologia: construção de baralho e quebra-cabeça como ferramentas de aprendizagem

Ana Rosa Crisci



INTRODUÇÃO

A **gamificação** tem se consolidado como uma importante metodologia ativa no ensino superior, especialmente diante da necessidade de aumentar o engajamento, a participação e a motivação dos estudantes durante o processo de aprendizagem.

INTRODUÇÃO

De acordo com Silva *at al.* (2024), essa metodologia tem ganhado destaque em diversos contextos educacionais, desde o ensino básico até o superior.

A introdução de desafios, pontuações e recompensas em ambientes de aprendizagem tem demonstrado potencial para tornar as aulas atrativas e interativas, despertando o interesse dos estudantes e promovendo um aprendizado ativo.



INTRODUÇÃO

Vantagens da Gamificação para o Ensino Superior

- **Maior Motivação:** interesse pelo conteúdo
- **Aprendizagem significativa:** relaciona teoria e prática
- **Desenvolvimento de Competências:** trabalho em equipe, comunicação
- **Participação Ativa:** o aluno é protagonista
- **Retenção do conhecimento:** aprendizagem duradoura



OBJETIVO

Desenvolver um recurso didático lúdico para auxiliar a aprendizagem dos tecidos básicos, a análise e o reconhecimento de estruturas microscópicas, promovendo participação ativa dos alunos durante o processo de ensino-aprendizagem.





METODOLOGIA

Disciplina de Histologia.

Curso de Ciências Biológicas Bacharelado e Licenciatura

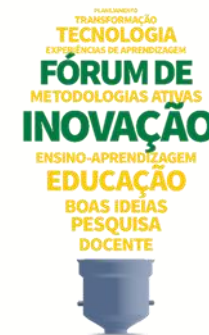
Trabalho em grupos de 4–5 alunos.

Estudo dos tecidos básicos na teoria e na prática.

Confecção dos jogos.

Apresentação em sala.

Registro fotográfico.

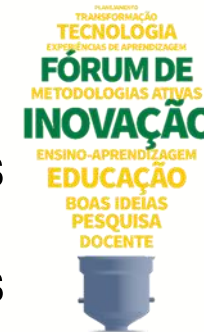




METODOLOGIA

Grupo do Baralho: cada grupo escolheu um dos tecidos básicos para estudo e elaboração das cartas do baralho histológico. As cartas continham imagens, características morfológicas, funções e informações relevantes sobre o tecido selecionado.

Grupo do Quebra-Cabeça: os grupos selecionaram imagens obtidas em microscopia de diferentes tecidos. A partir dessas imagens, foram confeccionados quebra-cabeças contendo estruturas histológicas representativas. Após a montagem, os grupos realizaram a identificação do tecido, suas características morfológicas, promovendo discussões sobre os conteúdos estudados.



REGRAS DO JOGO- Baralho

Número de jogadores:

Mínimo de 3 e máximo de 6

Modo de jogar:

1. Separar o número de conjuntos de cartas correspondente ao numero de jogadores.
2. Embaralhar as cartas que serão utilizadas para o jogo.
3. Distribuir para cada jogador cinco cartas. Cada jogador deve manter as cartas na sua mão de forma a ocultá-las dos adversários.
4. Cada jogador opta por tentar reunir o tipo celular de sua escolha.
5. Em cada rodada, cada jogador deverá passar uma de suas cartas para o jogador à sua esquerda. Todos os jogadores deverão passar suas cartas simultaneamente. Dessa forma, a carta recebida só pode ser passada adiante na rodada seguinte;

Quem ganha o jogo: Ganha o jogo o jogador que conseguir reunir primeiro as cinco cartas referentes ao seu tipo celular.

REGRAS DO JOGO- Quebra-cabeça

Número de jogadores: de 3 a 4

1. Cada grupo escolheu uma fotomicrografia, do material observado em aula prática.
2. Em seguida aplicaram e quadricularam em forma de quebra cabeça.
3. Na data estipulada para entrega os grupos trocaram os jogos e iniciaram a montagem.



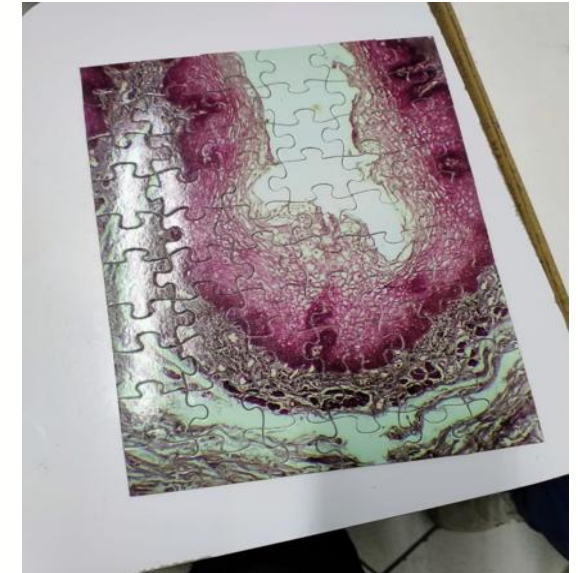
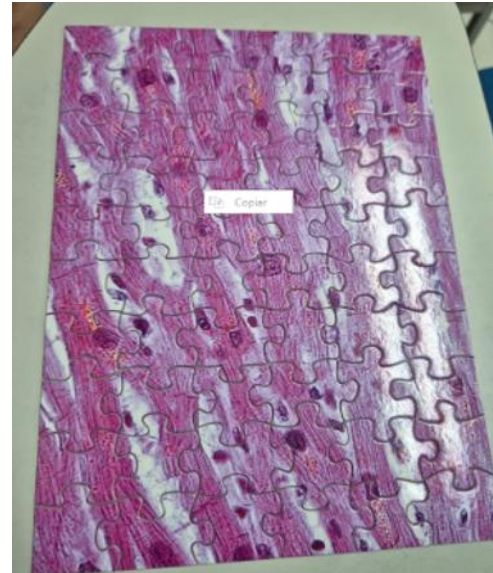
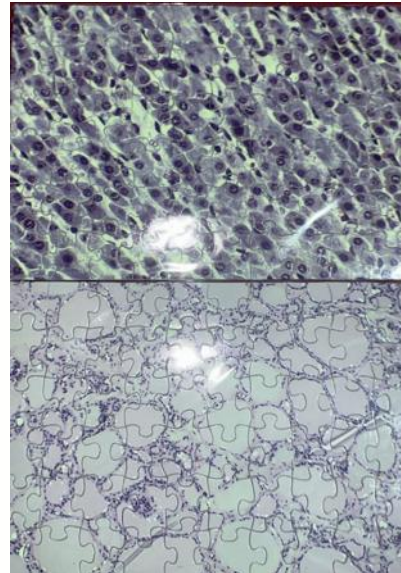
RESULTADOS

Baralho Histológico

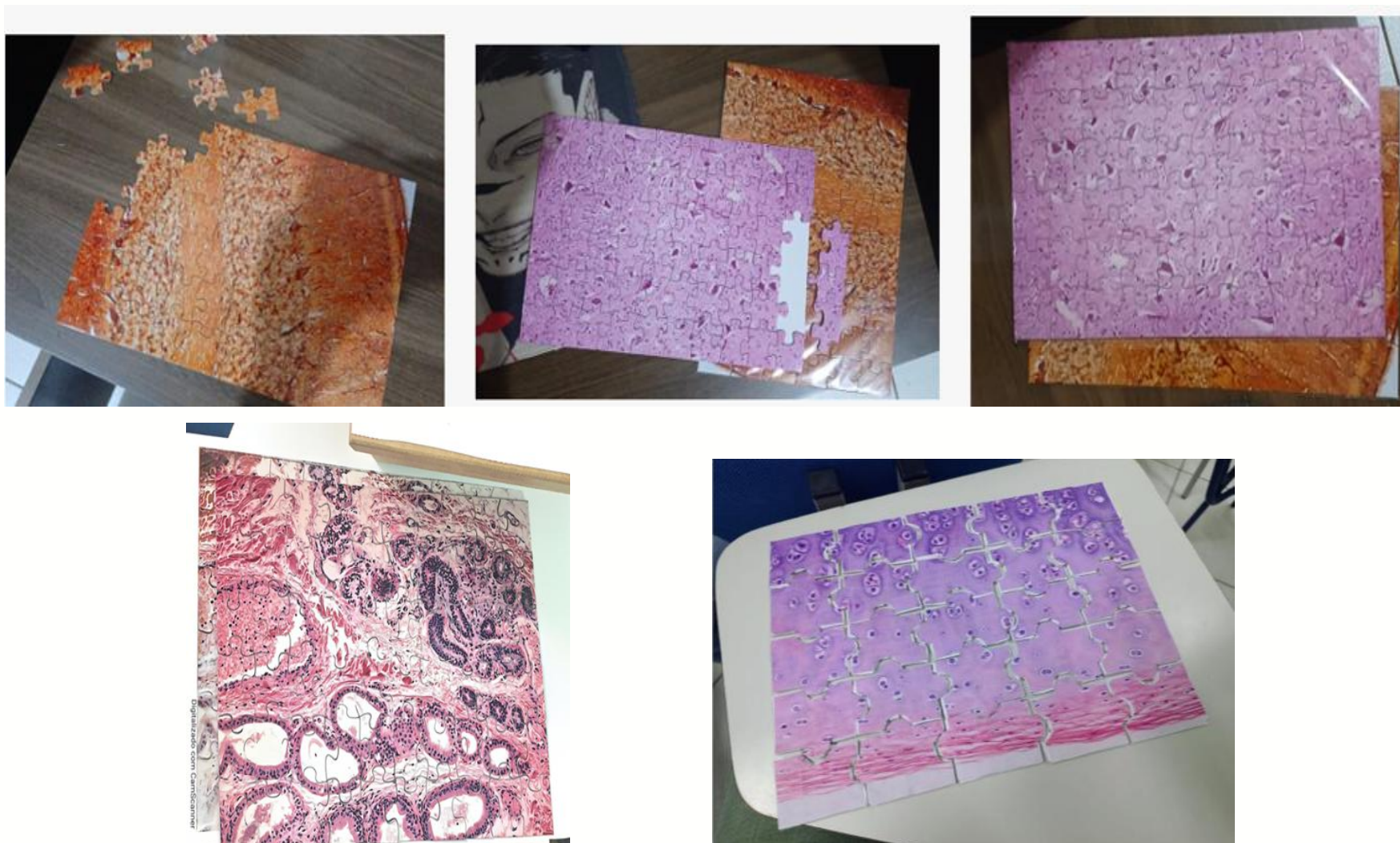


RESULTADOS

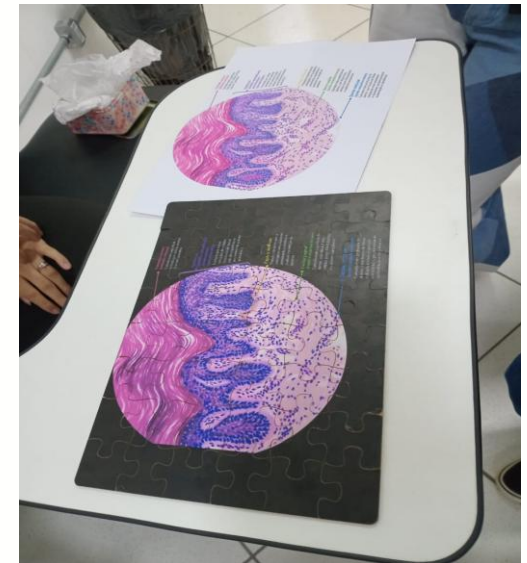
Quebra- Cabeça



RESULTADOS



RESULTADOS



RESULTADOS

- maior participação dos estudantes;
- aumento do interesse pelo conteúdo;
- aprendizagem colaborativa;
- desenvolvimento do raciocínio histológico;
- maior integração entre teoria e prática;
- segurança na identificação microscópica.



Encerramento

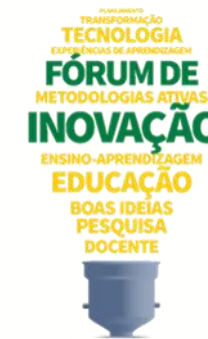




CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Para avaliar se o aluno atingiu os objetivos considerou-se os seguintes critérios:

- criatividade,
- iniciativa de busca de informação,
- união do grupo,
- segurança de conteúdo na apresentação,
- qualidade do material,
- clareza e organização.





CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização da gamificação mostrou-se uma estratégia eficaz para favorecer o aprendizado dos conteúdos de Histologia, promovendo maior engajamento, colaboração, protagonismo discente e desenvolvimento de competências essenciais para a formação acadêmica.

REFERÊNCIAS

CRUZ, M. T. *et al.* Gamificação no ensino superior. **InGeTec – Inovação, Gestão & Tecnologia**, v. 4, n. 8, jul. 2025.

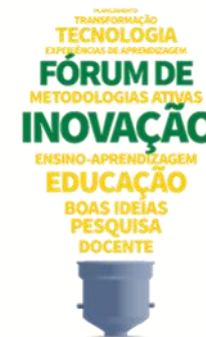
FRAGELLI, T. B. O. Gamificação como um processo de mudança no estilo de ensino-aprendizagem no ensino superior: um relato de experiência. **Revista Internacional de Educação Superior**, Campinas, v. 4, n. 1, p. 221-233, 2018.

MARQUES, G. D.; COSTA, F. A. Gamificação no ensino superior: uma análise de estudos acadêmicos realizados em Portugal e no Brasil. **Tear: Revista de Educação, Ciência e Tecnologia**, v. 10, n. 1, 2021.

SILVA, D. S. *et al.* Gamificação na educação: estratégias para engajamento e retenção de conhecimento. **Lumen et Virtus**, São José dos Pinhais, v. 15, n. 43, p. 7987-8000, 2024.

SILVA, C. M.; MASARO, R. E.; PAULA, A. V. A gamificação como metodologia ativa no processo de ensino-aprendizagem no ensino superior. **Revista Valore**, Volta Redonda, v. 9, e-9014, 2024.





Obrigada pela atenção