

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS COMO FERRAMENTA DE APRENDIZADO DE HISTOLOGIA

LAURA BARRETO MORENO¹, MARIANA PARRON PAIM²; KATIA CRISTIANE HALL³, TAÍS DE ARAÚJO⁴, SANDRA MARA DA ENCARNAÇÃO FIALA RECHSTEINER⁵

¹ Universidade Federal de Pelotas – laurab4moreno@gmail.com

² Universidade Federal de Pelotas – maa_paim@hotmail.com

³ Universidade Federal de Pelotas – katiachall@hotmail.com

⁴ Universidade Federal de Pelotas – taisdearaujo07@gmail.com

⁵ Universidade Federal de Pelotas – sandrafiala@yahoo.com.br

1. INTRODUÇÃO

A aprendizagem das formas histológicas e patológicas consiste em analisar células e os elementos das matrizes extracelulares e, por suas pequenas dimensões, seu estudo é sempre realizado com o auxílio de microscópios, exigindo que o discente correlacione os conteúdos ministrados em aulas teóricas com lâminas e imagens visualizados durante as práticas.

As inovações tecnológicas que vem sendo inseridas na sociedade ao longo dos tempos e começam a mudar nossa forma de pensar e agir. Estas influenciam diversos setores da sociedade determinando uma importante reflexão e análise das possibilidades de utilização das novas linguagens que abrangem as modalidades de ensino (RAMALHO et al., 2014).

O principal instrumento, o computador, faz parte do dia-a-dia, pois dele dependem para estudar, fazer a tarefa de casa, pesquisar na internet, e até para se comunicar com os amigos através dos chats de bate papo e programas de comunicação instantânea. Assim como o computador, o celular, a câmera digital, o tablet etc, são acessórios essenciais para a “garotada” (ZOGALIB E SANTOS, 2015).

Os jogos digitais, ao permitirem a simulação em ambientes virtuais, proporcionam momentos ricos de exploração e controle dos elementos. Nele, os jogadores – crianças, jovens ou adultos – podem explorar e encontrar, através de sua ação, os significados dos elementos conceituais, a visualização de situações reais e os resultados possíveis do acionamento de fenômenos da realidade (RIBEIRO, 2006).

Em vista das necessidades estudantis de novas ferramentas que facilitem o entendimento teórico-prático durante a disciplina de Histologia Geral, criou-se então o projeto acadêmico “Brincando de Aprender: a utilização do jogo como forma de aprendizado em Histologia”. O objetivo do presente estudo foi demonstrar o desenvolvimento e os resultados atingidos com a criação de jogos e questionários online a fim de auxiliar os estudantes da área da saúde da Universidade Federal de Pelotas (UFPEl).

2. METODOLOGIA

O projeto de ensino consistiu na elaboração de jogos, simulados e questionários online.

Os alunos bolsistas criaram passatempos diversos, como jogo da força, memória, caça palavras e perguntas objetivas. Para a elaboração do conteúdo, baseou-se na apostila histológica teórico-prática utilizada pelo primeiro semestre

do curso de Odontologia da UFPel (Universidade Federal de Pelotas) e nos livros: Histologia Básica - Texto & Atlas e Novo Atlas de Histologia Normal de Di Fiore.

Inicialmente, as ideias e temáticas foram inseridas no Microsoft Office Word 2016 a fim de obter uma melhor organização e visualização do que seria feito. Para a criação do “Jogo da Memória”, utilizou-se o programa Construct 2 e para o desenvolvimento do “Jogo da Força” e do “Quizz Virtual”, fundamentou-se no site SeducOnline e nas linguagens de marcação HTML, CSS, JavaScript e PHP.

Todos os jogos desenvolvidos foram inseridos no site HISTOREP. As normas para o manuseio do site são aplicadas de acordo com o Manual do tema “UFPel 2.0”- Wordpress Institucional. Todos os mecanismos tecnológicos foram desenvolvidos para serem jogados individualmente e há apenas uma opção correta de resposta para cada jogo e questão.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

No decorrer do presente estudo, constatou-se que os discentes da disciplina de Histologia Geral ministrada aos alunos do Curso de Odontologia pelos professores do Departamento de Morfologia da UFPel e também os demais seguidores do HISTOREP (alunos de outros cursos da área da saúde e ciências agrárias e biológicas, assim como de outras Universidades), estão usufruindo dos jogos virtuais como um método de estudo durante as aulas e antes das avaliações. A divulgação do projeto “Brincando de Aprender: a utilização do jogo como forma de aprendizado em Histologia” é realizada via internet, principalmente em redes sociais como Facebook e Instagram através de contas e perfis próprios do HISTOREP, os quais são administrados por alunos bolsistas e voluntários.

Em relação aos simuladores educativos online, não se sabe o número de usuários atingidos, todavia, o site já obteve 30.000 acessos. Obteve-se então uma resposta animadora e positiva dos usuários, relatando que os jogos são dinâmicos e educativos, pois estimularam os estudos, a curiosidade e o interesse pela disciplina de Histologia.

O projeto de ensino “Brincando de aprender: a utilização do jogo como forma de aprendizado em Histologia” assegura aos alunos e seguidores métodos mais dinâmicos, interessantes e que visam tornar o estudo da Histologia mais divertido e simples a partir de jogos virtuais.

4. CONCLUSÕES

Essa nova ferramenta educacional serviu como forma de estudo antes dos testes, mas também como uma forma de auto - avaliação para que os alunos ao utilizar os jogos percebam quais os conteúdos devem ser mais privilegiados na hora dos estudos. Espera-se que esse projeto siga facilitando a rotina do novo acadêmico, despertando a curiosidade e tornando o estudo das diversas formas histológicas arrojado, fazendo com que cada vez mais discentes se interessem por essa disciplina.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

RAMALHO, John Eric, SIMÃO, Fábio, PAULO, Andrea Barbosa Delfini **Aprendizagem por meio de jogos digitais: um estudo de caso do jogo animal crossing**, 2014, 13p. Disponível em: <http://www.opet.com.br/faculdade/revista-pedagogia/pdf/n8/artigo-4.pdf>. Acesso em 27/08/2018

RIBEIRO, Luis Otoni Meireles, TIMM, Maria Isabel, Zaro Milton Antonio. **Modificações em jogos digitais e seu uso potencial como tecnologia educacional para o ensino da engenharia**, 2006, 11 p. Disponível em: <http://www.seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/14045/7933>. Acesso em 02/07/2018

ZOGAIB, Simone Damm, SANTOS, Solange dos. **Jogos digitais e aprendizagem: uma discussão sobre as possibilidades do trabalho pedagógico com crianças na Educação Infantil** 2015, v.15. n. 3, p. 562-577. Disponível em: <https://seer.ufs.br/index.php/edapeci/article/view/3783/pdf>. Acesso em 27/08/2018