XXVII Encontro de Iniciação à Docência

https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/enid/index

Pró-reitoria de graduação – ENID – 2025

ARTIGO SUBMETIDO AO XXVII ENID - 2025 - UFPB
HISTOCARDS E JOGO DA MEMÓRIA COMO FERRAMENTA PARA APRENDIZAGEM DE HISTOLOGIA: RELATO DE EXPERIÊNCIA

Pedro Lucas de Araújo Freire;
Giciane Carvalho Vieira;
Rayana Carla Silva de Morais.

Programa de Monitoria
CCS - Centro de Ciências da Saúde, Campus I - João Pessoa - Paraíba

INTRODUÇÃO

A histologia é uma área da ciência descritiva que estuda estruturas microscópicas de tecidos e órgãos do corpo (PAWLINA, 2021). Sendo necessário para alcançar esse entendimento, a visualização das amostras biológicas por meio da microscopia óptica. Além disso, informações de outras áreas complementares, como biologia celular, fisiologia, bioquímica e entre outras, são fundamentais para para conhecer o funcionamento das células e tecidos no organismo (JUNQUEIRA, 2023).

Por causa da dificuldade na compreensão dos assuntos por parte dos discentes na graduação, o uso de dinâmicas ou jogos lúdicos surge como forma alternativa para o despertar do interesse e participação desses discentes. Nesse contexto, o uso de jogos educativos na graduação ajudam no desenvolvimento analítico, comunicativo e crítico dos alunos, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais prazeroso para os estudantes (COSTA, 2024).

Diante desse contexto, o presente trabalho tem como objetivo descrever a aplicação de jogos lúdicos como ferramenta complementar de ensino na disciplina de Histologia, direcionado aos discentes do curso de Biomedicina da Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Desse modo, é possível analisar como o uso de atividades interativas pode favorecer a compreensão dos conteúdos teóricos e práticos, estimulando o interesse e a participação dos estudantes. Além disso, tem como objetivo secundário evidenciar o papel da monitoria na condução dessas estratégias e sua contribuição para o aprendizado significativo.

METODOLOGIA

Trata-se de um estudo descritivo de relato de experiência, relacionando as atividades de monitoria aplicada na disciplina de Histologia para os discentes do curso de Biomedicina dos períodos 2024.2 e 2025.1 da UFPB. Conforme o objetivo estabelecido, foram desenvolvidos dois jogos educativos: HistoCards e Jogo da Memória, visando reforçar a compreensão dos conteúdos abordados de forma lúdica e interativa, mas com grau de dificuldade específico para discentes da graduação.

O HistoCards consistiu em um baralho de cartas contendo imagens de lâminas histológicas e perguntas relacionadas às estruturas observadas. Os alunos, organizados em dois grupos, analisaram as imagens e responderam às questões, acumulando pontos a cada acerto. Essa dinâmica seguiu a lógica de um “passa- ou repassa”, onde, caso uma equipe não soubesse responder, a carta era passada para que os outros pudessem respondê-la. Já no Jogo da Memória foi composto por pares de cartas, sendo uma carta a micrografia de um tecido e seu par correspondente às classificações

histológicas daquele tecido. Cada vez que um par era encontrado (micrografia e sua classificação), o participante deveria continuar o jogo, só passando a vez quando o par não era encontrado.

Ambos os cartões utilizados nas atividades lúdicas foram confeccionados na plataforma Canva, ferramenta digital que possibilitou a elaboração de materiais com *layout* atrativo e de fácil compreensão. O processo de criação envolveu a seleção criteriosa de cores, fontes e elementos visuais adequados à temática proposta, visando facilitar a identificação e a associação dos conteúdos pelos alunos. As micrografias das lâminas histológicas utilizadas foram oriundas do acervo próprio da área de histologia do departamento de morfologia da UFPB. Após a finalização do design, os cartões foram devidamente revisados e ajustados para garantir legibilidade e padronização. Em seguida, procedeu-se à impressão dos materiais em papel, para ser utilizado durante as revisões dos conteúdos.

Paralelamente à elaboração dos jogos, foram produzidos resumos sobre os principais tópicos abordados nas aulas, com o intuito de reforçar o conteúdo teórico. Inicialmente, realizou-se a seleção dos temas, de acordo com o plano de ensino e as dificuldades observadas entre os alunos. Foram utilizadas as referências disponibilizadas pelas docentes para a produção do material. Em seguida, os materiais de estudo foram sintetizados em linguagem clara e objetiva, priorizando os conceitos fundamentais e as correlações entre as estruturas e suas funções. Após essa etapa, foram desenvolvidos exercícios complementares baseados nesses resumos, contemplando questões de identificação, associação e aplicação prática dos conteúdos. Os exercícios foram elaborados de forma gradual, permitindo ao estudante revisar e consolidar o aprendizado de maneira ativa.

Após a execução das atividades propostas, os alunos foram convidados a responder um questionário online elaborado com o objetivo de avaliar a efetividade das metodologias aplicadas e o impacto da monitoria em seu desempenho acadêmico. O questionário foi construído utilizando uma plataforma digital Google Forms, contendo perguntas objetivas que abordavam aspectos como participação, nível de satisfação e contribuição das atividades para o aprendizado. Antes da aplicação, o instrumento de avaliação foi revisado para garantir a pertinência e a compreensão das questões. Em seguida, o link de acesso foi disponibilizado aos participantes, que puderam responder de forma anônima, assegurando a autenticidade das respostas. Esse trabalho está dispensado de avaliação pelo comitê de ética em pesquisa de acordo com o Ofício Circular Nº 17/2022/CONEP/SECNS/MS, de julho de 2022.

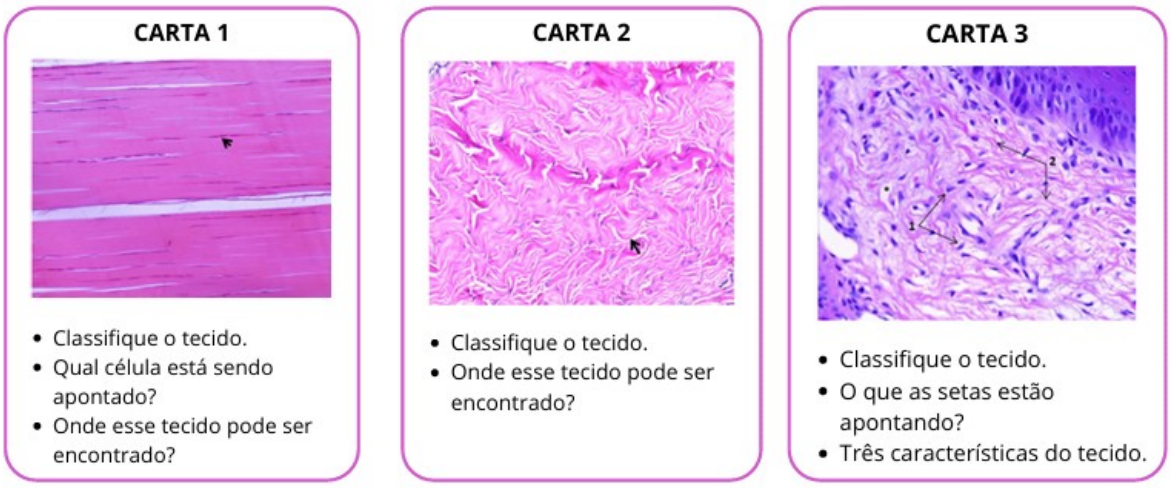
RESULTADOS E DISCUSSÕES

Nas aulas teóricas e práticas da disciplina de Histologia, inicia os primeiros contatos com diversas informações e estruturas de diferentes tecidos do corpo humano, e devido a quantidade de conceitos e novos termos e classificações, o processo de aprendizado, por vezes, se torna complicado. Nesse sentido, surge a promoção às formas inovadoras de aprender, como a aplicação das atividades educativas alternativas para se somar a prática realizada em sala de aula. A consequência disso foi uma maior participação e compreensão do conteúdo pelos discentes.

Durante a utilização dos HistoCards, observou-se um alto nível de interesse e envolvimento por parte dos estudantes, evidenciado pela participação ativa e pelas trocas de conhecimento entre os grupos. A dinâmica favoreceu um ambiente colaborativo, no qual os alunos discutiam as respostas e justificavam suas escolhas, demonstrando domínio progressivo dos conceitos histológicos.

O formato em cartas mostrou-se eficaz por estimular a curiosidade e o pensamento crítico, transformando a revisão teórica e prática em uma experiência mais prazerosa e interativa. Além disso, a resolução das perguntas presentes nas cartas (Imagem 1) promoveu a associação entre imagem e conceito, facilitando o reconhecimento das características morfológicas dos tecidos e a consolidação do aprendizado. Dessa forma, a aplicação dos HistoCards demonstrou potencial para aprimorar o processo de aprendizagem, tornando-o mais significativo e engajador.

Imagem 1 - Cartas do jogo HistoCards digital.



Fonte: Autoral.

O jogo da memória também demonstrou resultados expressivos e positivos, evidenciando-se como uma ferramenta eficaz no processo de ensino-aprendizagem em Histologia. A dinâmica do jogo favoreceu a associação entre as imagens das lâminas histológicas e suas respectivas classificações teciduais (Imagem 2), estimulando o raciocínio visual e fortalecendo a capacidade de reconhecimento e distinção entre diferentes tipos de tecidos. É importante ressaltar que esse foi um jogo da memória adaptado, demonstrando grau de dificuldade suficiente para a necessidade do público. Quando se menciona jogo da memória, é normal que se pense em apenas um jogo de associação de imagens idênticas, mas nesta forma adaptada para o ensino de histologia o par correspondente não misturava teoria e prática. Essa modificação tornou o jogo mais desafiador e eficiente.

Imagem 2 - Cartas do jogo da memória digital.



Fonte: Autoral.

Durante a atividade, observou-se que os estudantes apresentaram maior envolvimento e interesse, uma vez que o formato interativo e competitivo tornou o aprendizado mais leve e atrativo. Além disso, o trabalho em equipe (Imagem 3) promoveu a cooperação e o diálogo entre os participantes, permitindo a construção coletiva do conhecimento e o desenvolvimento de estratégias cognitivas voltadas à memorização visual e à fixação dos conteúdos teóricos e práticos abordados nas aulas.

Imagem 3 - Aplicação do jogo da memória com os discentes.



Fonte: Autoral.

Desse mesmo modo, Morais et al. (2015) realizaram a mesma dinâmica do jogo da memória na disciplina de histologia e relataram que a atividade foi prazerosa e que proporcionou interação e aprendizagem entre os alunos, sendo uma ferramenta eficaz. Esses achados corroboram os resultados observados no presente trabalho, evidenciando consonância entre as experiências relatadas.

De acordo com o formulário respondido pelos alunos, quando questionados sobre as dinâmicas de revisão e suas contribuições para o aprendizado na disciplina, observou-se um resultado amplamente positivo. Um total de 88% (Gráfico 1) dos discentes afirmaram que os jogos lúdicos contribuíram significativamente para o desenvolvimento dos conhecimentos em Histologia, destacando que as atividades favoreceram uma melhor compreensão dos conteúdos teóricos e práticos.

Gráfico 1 - Gráfico do formulário perguntando sobre as dinâmicas de revisão.



Fonte: Google Forms.

Muitos estudantes relataram que o formato interativo das dinâmicas facilitou a assimilação e retenção das informações, tornando o estudo mais prazeroso e eficaz. Esses resultados reforçam a importância da utilização de metodologias ativas no ensino, capazes de despertar o interesse,

promover o engajamento e estimular o raciocínio crítico dos alunos, consolidando o aprendizado de maneira participativa e significativa.

Semelhantemente, Kojo et al. (2022) desenvolveram jogos lúdicos para aulas de histologia sobre o sistema reprodutor feminino e masculino. Assim, chegaram à conclusão que os estudantes desenvolveram maior percepção e reconhecimento sobre os tecidos, sendo uma excelente ferramenta para revisões dos conteúdos.

Quando questionados sobre o uso dos resumos elaborados pelo monitor, 80% dos alunos afirmaram que essa metodologia contribuiu de forma significativa para o processo de aprendizagem (Gráfico 2). Essa percepção pode ser atribuída ao fato de que essa atividade direciona a atenção dos estudantes aos pontos centrais de cada conteúdo ministrado, apresentando-os de maneira objetiva e de fácil compreensão. Além disso, a elaboração desse material estimularam a revisão ativa, favoreceram a fixação do conhecimento e permitiram aos discentes consolidar conceitos de forma estruturada, tornando o estudo mais eficiente e focado.

Gráfico 2 - Gráfico do formulário perguntando sobre uso dos resumos



Fonte: Google Forms.

Assim, a combinação de recursos utilizados, incluindo os HistoCards, o jogo da memória, os resumos e os exercícios, mostrou-se altamente eficaz na consolidação do aprendizado em Histologia. Essas estratégias complementares possibilitaram que os alunos revissem os conteúdos de forma ativa e interativa, fortalecendo a compreensão teórica e prática dos diferentes tipos de tecidos. Além disso, ao engajarem-se nas atividades, os estudantes puderam identificar com maior clareza possíveis lacunas no conhecimento, o que favoreceu a autoavaliação e o direcionamento de seus esforços de estudo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A aplicação das metodologias lúdicas mostrou-se eficaz para aprimorar o aprendizado em Histologia. As atividades proporcionaram maior envolvimento, motivação e interação entre os estudantes, facilitando o reconhecimento das estruturas microscópicas e a fixação do conteúdo. A elaboração de resumos e exercícios complementou o processo, promovendo revisão e consolidação dos conhecimentos adquiridos. De modo geral, as estratégias utilizadas contribuíram para tornar o ensino mais dinâmico, participativo e significativo. Por fim, os autores encorajam que os uso de jogos educativos sejam usados para complementar o conhecimento em histologia ou em outras áreas.

REFERÊNCIAS

COSTA, Elenilson. **Jogos para Ensino Superior: Guia Mais Completo**. **Escolas Disruptivas,** 2024. Disponível em: https://escolasdisruptivas.com.br/glossario/jogos-para-ensino-superior/. Acesso em: 09 out. 2025.

JUNQUEIRA, Luiz Carlos U.; CARNEIRO, José. **Histologia Básica: Texto e Atlas**. 14. ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2023. E-book. p.2. ISBN 9788527739283. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788527739283/. Acesso em: 07 out. 2025.

KOJO, Maria Vitória Mesquita et al. **Desenvolvimento de Jogo para Aulas de Histologia: um relato de experiência**. Faculdades Pequeno Príncipe, 2022. Disponível em: https://fpp.edu.br/wp-content/uploads/2024/07/DESENVOLVIMENTO-DE-JOGO-PARA-AULAS-DE-HISTOLOGIA-UM-RELATO-DE-EXPERIENCIA.pdf. Acesso em: 20 out. 2025.

MORAIS, Adriana De F. *et al*. **O Jogo da Memória como Recurso Lúdico para o Ensino de Histologia Básica**. **IFSuldeminas,** 2015. Disponível em: https://memoriajornada.ifsuldeminas.edu.br/index.php/jcpcs/jcpcs/paper/viewFile/1152/899. Acesso em: 23 out. 2025.

PAWLINA, Wojciech. **Ross Histologia - Texto e Atlas**. 8. ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2021. E-book. p.1. ISBN 9788527737241. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788527737241/. Acesso em: 09 out. 2025.