Anais do XXVII Encontro de Iniciação à Docência
Pró-reitoria de graduação - ENID - 2025

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

RESUMO SUBMETIDO AO XXVII ENID - 2025 - UFPB
ALÉM DA LÂMINA: A GAMIFICAÇÃO COMO UM INSTRUMENTO FACILITADOR DO ESTUDO DA HISTOLOGIA DOS SISTEMAS

Barbara de Souza Alves;
Hevilly Kelly Alves Batista de Oliveira;
Francisco Ruidomar Pereira;
Giciane Carvalho Vieira;
Giciane Carvalho Vieira (Orientadora).

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

RESUMO: O componente curricular Histologia, essencial no segundo período do curso de Medicina, exige dos discentes uma elevada capacidade de correlacionar o conhecimento teórico — adquirido em aulas expositivas — com a identificação de estruturas nas lâminas utilizadas nas aulas práticas. No entanto, é comum que os estudantes enfrentem dificuldades para consolidar essa integração e para encontrar materiais complementares que estabeleçam uma ponte eficaz entre a teoria e a visualização microscópica. O Scaperoom tem como objetivo fortalecer o aprendizado teórico-prático dos discentes, exigindo a identificação correta de estruturas histológicas e a resolução de questões temáticas para avançar no jogo. Essa abordagem lúdica facilita a compreensão dos conteúdos e atua como um meio dinâmico de reforço e divulgação de outros materiais produzidos no âmbito da monitoria. A atividade "Além da Lâmina" baseou-se no uso da plataforma Canva para a criação de questões que proporcionaram uma abordagem mais dinâmica, colaborativa e descontraída dos cinco sistemas estudados. Definiu-se que a atividade seria aplicada em sala de aula, organizada em cinco estações distintas, correspondendo a diferentes áreas do ambiente. Em cada estação havia um dispositivo eletrônico (tablet, notebook ou celular) com uma questão específica. As questões variavam em formato e abordagem: casos clínicos, questões integrando as disciplinas do módulo, correlação com lâminas histológicas e desafios do tipo "O que é, o que é?", com opções de verdadeiro ou falso. Durante a aplicação, a turma foi organizada em quatro grupos, que ingressavam na sala separadamente e dispunham de até dez minutos para responder às cinco estações. Cada estação continha uma questão acessada via dispositivo eletrônico, e cabia a cada grupo definir a melhor estratégia para acertar o maior número de respostas no menor tempo possível. Após a atividade, elaborou-se um formulário para que os discentes da disciplina "Organização Morfológica e Funcional dos Sistemas 2", cursada durante o período da monitoria, avaliassem a experiência e expressassem suas percepções sobre a aplicação do Scaperoom. Com base nas respostas obtidas, verificou-se que 90,9% dos alunos participaram do formulário e 68,2% relataram que a atividade foi relevante para identificar defasagens no próprio conhecimento. O presente trabalho conclui que a implementação da Monitoria Lúdica no formato Scaperoom para o ensino da Histologia demonstrou ser uma estratégia pedagógica de alto valor, preenchendo lacunas na correlação entre teoria e prática microscópica. Como perspectiva futura, pretende-se avaliar o impacto direto do Scaperoom no desempenho acadêmico em longo prazo e expandir sua aplicação para outros componentes curriculares que exigem intensa integração teórico-prática. Palavras-chaves: Monitoria Lúdica. Estratégia Pedagógica. Tecidos. Órgãos. Scaperoom.