

GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA ATIVA APLICADA AO ENSINO DE HISTOLOGIA

Nicolas Fonseca Ribeiro¹, Rafaeli Siqueira Romanelli², Nathália Barbosa do Espírito Santo Mendes³, Juliana Corrêa do Carmo Cancino⁴

¹Graduando em Fisioterapia, UNIACADEMIA. E-mail: nifonsecaribeiro@gmail.com; ²Graduanda em Medicina, Centro Universitário Presidente Antônio Carlos (UNIPAC). E-mail: rafaeli10romanelli@hotmail.com; ³Bióloga, Mestre, Centro Universitário Presidente Antônio Carlos (UNIPAC) e UNIACADEMIA. E-mail: nathaliamentes@unipac.br; ⁴Bióloga, Mestre, Centro Universitário Presidente Antônio Carlos (UNIPAC) e UNIACADEMIA. E-mail: julianacancino@unipac.br

Introdução: A formação dos profissionais de saúde tem se baseado no uso de metodologias tradicionais, na maioria das vezes restrito à reprodução do conhecimento. Dessa forma o aluno torna-se mero expectador, sem capacidade crítica e de reflexão. O mundo atual cheio de novas tecnologias e em constante transformação, tem exigido mudanças urgentes nas instituições de ensino superior visando atender a uma demanda de jovens cada vez mais ligados às tecnologias de informação. Nesse sentido, a implementação de recursos digitais como a gamificação na sala de aula é crescente e as possibilidades de metodologias ativas que permitem o aprofundamento dos assuntos abordados em aula de maneira interativa são diversas. A Histologia é uma disciplina do ciclo básico dos cursos de saúde, fundamental para alicerçar as bases do conhecimento do aluno e promover o desenvolvimento cognitivo de habilidades e competências essenciais para o sucesso na sua futura profissão. Portanto, a aplicação de novos recursos para melhorar seu aprendizado é extremamente necessária. **Objetivos:** Verificar a aplicabilidade e eficácia do método de gamificação na disciplina de Histologia em instituições de ensino superior através da melhoria do desempenho dos alunos dos cursos de saúde. **Métodos:** Foi realizada revisão da literatura em bases de dados científicos, como SciELO, BIREME, CAPES, PUBMED, MEDSCAPE, SCIENCE DIRECT, SCOPUS além de livros e sites especializados. Os descritores utilizados foram “aprendizagem ativa”, “prática docente”, “histologia”, “gamificação”. Os artigos científicos encontrados foram analisados e selecionados os relacionados ao tema proposto. **Desenvolvimento:** A implementação de games como metodologia de ensino incorpora elementos lúdicos e dinâmicos ao ambiente educacional, utiliza elementos de jogo para impulsionar o aluno sem alteração do conteúdo, focando na motivação e progressão (pontos, níveis, recompensas, desafios, rankings, retorno imediato, compartilhamento social). Não implica criar jogos completos, mas sim incorporar componentes de design de jogos em ambientes educativos. Além disso, a combinação da gamificação com outras estratégias ativas, como o uso de recursos tecnológicos, contribui para integrar teoria e prática de forma contextualizada, estimulando o raciocínio crítico e a construção colaborativa do conhecimento. Os dados da literatura evidenciaram que o uso de jogos no ensino de histologia aumentou de 29% para 50% o engajamento dos alunos na realização de atividades. Outros estudos mostraram um aumento da motivação, desempenho e satisfação dos estudantes, que passaram a interagir de forma mais intensa com o conteúdo. No entanto, existem desafios significativos na aplicabilidade da gamificação, como resistência e falta de capacitação dos docentes, barreiras institucionais e necessidade de infraestrutura tecnológica adequada. Além disso, um planejamento detalhado é fundamental para garantir sua eficácia. **Considerações Finais:** A base teórica da aprendizagem ativa é bem estabelecida, existem evidências cada vez maiores dos seus resultados positivos no envolvimento do aluno, motivação e aprendizagem duradoura. Dessa forma, apesar de haver desafios, a gamificação se consolida como uma ferramenta valiosa para enriquecer o ensino de histologia e potencializar a aprendizagem no ensino superior.

Palavras-chave: Histologia, Gamificação, Aprendizagem Ativa.