



ESTRATÉGIAS DE GAMIFICAÇÃO NO ENSINO SUPERIOR COM ÊNFASE NA ANATOMIA, FISIOLOGIA E HISTOLOGIA ANIMAL

THIAGO PINHEIRO RAMOS; FLAVIA LOURRANY GONCALVES RIBEIRO; LILIANNE BRUNA VINHAS DA SILVA; MATEUS HENRIQUE DE JESUS MONTEIRO

Introdução: Diante dos desafios de aprendizagem, muitos estudantes, devido à sua rotina intensa de trabalho, acabam tendo dificuldades em assimilar determinados assuntos no ensino superior. Esse cenário impulsionou a implementação de diferentes ferramentas educacionais, contribuindo com a forma de aprender, demandando uma reavaliação dos modelos e processos tradicionais de ensino, adaptando as metodologias a essa realidade. **Objetivo:** Neste contexto, o presente trabalho teve como objetivo a criação de um jogo da memória educativa relacionado aos conteúdos de anatomia, fisiologia e histologia animal, vistos em sala para auxiliar no processo de ensino-aprendizagem da biologia humana no curso de Ciências Biológicas da Universidade Federal do Pará. **Materiais e Métodos:** O desenvolvimento da atividade ocorreu durante a disciplina e baseou-se no uso da gamificação do ensino e na Aprendizagem Baseada em Problemas (PBL), como uma abordagem ativa que estimula a autoaprendizado e o pensamento crítico. As aulas foram ministradas ao longo do semestre, sendo o primeiro momento composto por aulas expositivas e práticas em laboratório. A discussão foi conduzida por meio da elaboração de um jogo da memória desenvolvido e impresso na plataforma CANVA, que proporcionou uma abordagem dinâmica e interativa para aprender de forma lúdica as partes do sistema endócrino da digestão. **Resultados:** Esta atividade foi realizada com todos os alunos e professores da disciplina, estimulando a socialização e o aprendizado dos envolvidos. Após a dinâmica houve uma avaliação dos alunos e professores para uma melhor compreensão dos resultados obtidos. O uso dessa metodologia permitiu uma maior interação entre todos os integrantes da sala, facilitando o esclarecimento de dúvidas e o envolvimento com os temas abordados durante as aulas, impulsionando a aprendizagem e fortalecendo o entendimento dos alunos. **Conclusão:** O emprego de atividades interativas e dinâmicas demonstra-se como uma estratégia relevante e viável, capaz de auxiliar na melhoria da aprendizagem, contribuindo para uma maior compreensão dos temas trabalhados nas aulas expositivas, através de uma metodologia criativa

Palavras-chave: **MATERIAL DIDÁTICO; APRENDIZAGEM; ENSINO; FERRAMENTA EDUCACIONAL; METODOLOGIA**