



MORFOGAMES: UMA ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA E MOTIVACIONAL FACILITADORA PARA O ENSINO DE HISTOLOGIA

ISABELLA GABRIELLA SOARES DE OLIVEIRA; MATHEUS LUAN DOS SANTOS
OLIVEIRA; RODRIGO ALVES AZEVEDO; CARLA FERREIRA FARIAS LANCETTA

Introdução: O estudo da disciplina de Histologia, no ensino superior, tem como objetivo fornecer bases teórica e prática para a compreensão dos sistemas do corpo humano, visando seu diagnóstico e avaliação de diferentes patologias pelos discentes das áreas biológica e biomédica. Visto a complexidade que envolve os conteúdos estudados na disciplina e a necessidade de oferecer atividades mais atrativas e motivantes aos alunos, criamos jogos digitais como uma alternativa de aprendizado. Atualmente, muitos alunos estão conectados e imersos em um mundo virtual que faz parte de seu cotidiano, de suas relações e interações com o mundo. **Objetivos:** Incluir jogos digitais no processo de aprendizagem, tornar o estudo da Histologia mais dinâmico e sugerir a aplicação de novas tecnologias no ensino. **Relato de experiência:** O projeto denominado “Morfogames” foi desenvolvido por dois monitores do curso de Biomedicina, sob a orientação dos professores Carla Lancetta e Rodrigo Azevedo, do Departamento de Morfologia da Universidade Federal Fluminense. É composto por trinta e dois jogos digitais variados, como caça-palavras, cruzadinhas, complete as frases, ache os pares, aponte as estruturas, entre outros, distribuídos para cada um dos sistemas do corpo humano, estudados em sala de aula. Os jogos foram disponibilizados através do site <https://histobiomed.uff.br/> e os links compartilhados no perfil do Instagram @histo.on. **Conclusão:** As tecnologias de informação e comunicação (TICs), como o “Morfogames”, tornaram-se um meio eficaz e fundamental de colaboração com o processo ensino/aprendizagem, promovendo um estudo mais dinâmico, além de motivar e estimular o aluno na busca pelo aprendizado de Histologia.

Palavras-chave: **JOGOS DIGITAIS; EDUCAÇÃO; MORFOLOGIA**