

**GAMIFICANDO O ENSINO DE ANATOMIA PATOLÓGICA VETERINÁRIA:
UMA ABORDAGEM INTERATIVA**

GAMIFYING VETERINARY PATHOLOGICAL ANATOMY TEACHING:
AN INTERACTIVE APPROACH

MARIA NATÁLIA DA SILVA¹ 

LETÍCIA BEATRIZ MARTINS DOS SANTOS² 

WALAQUES DIEGO SILVA³ 

JÉSSICA DE TORRES BANDEIRA⁴ 

RESUMO

A utilização de jogos como forma de aprendizado tem ganhado crescente reconhecimento na sociedade educacional. Dessa maneira, o propósito dessa investigação foi abordar a importância de um jogo digital criado na plataforma *Kahoot!* para a monitoria de Patologia Veterinária, a fim de contribuir para a formação de futuros médicos veterinários. Para tal, a metodologia adotada foi um relato de experiência com uma abordagem mista (qualitativa e quantitativa) e descritiva, a fim de divulgar a vivência e refletir acerca da importância da gamificação para a melhoria da compreensão dos estudantes. Além disso, para realizar a coleta de dados, foi necessário fazer uma pesquisa-participante e disponibilizar um formulário *on-line* contendo dez questões. Ao todo, participaram da monitoria 68 discentes do curso de Medicina Veterinária (duas turmas), dentre estes, 32 responderam ao questionário.

Autora correspondente: Maria Natália da Silva, natalia.silva2@ufpe.br

1 Universidade Federal de Pernambuco – Campus Agreste (UFPE-CAA), Caruaru, PE, Brasil.

2 3 4 Centro Universitário UniFavip – Wyden (UNIFAVIP), Caruaru, PE, Brasil.

Assim, foram obtidos que a maioria apresentou uma concepção positiva, ao considerar que a gamificação potencializou o seu conhecimento e somente um participante não concordou com essa afirmação. Além disso, pode-se inferir que houve um ambiente de aprendizado mais envolvente e colaborativo, ao incorporar elementos de jogos no contexto educacional. Neste viés, constatou-se que o uso do quiz *on-line* na monitoria de Patologia Veterinária demonstrou ser uma ferramenta favorável para amplificar o ato de revisar, aprender e desenvolver habilidades cooperativas nos discentes. Assim, como colaborou para a vivência dos monitores no âmbito do ensino, utilizando a gamificação, como metodologia centrada no processo mais ativo do estudante-monitor.

PALAVRAS-CHAVE: Gamificação. Monitoria. Kahoot!. Patologia veterinária.

ABSTRACT

The use of games as a form of learning has gained increasing recognition in the educational community. Thus, the purpose of this investigation was to address the importance of a digital game created on the *Kahoot!* platform for Veterinary Pathology tutoring, to contribute to the training of future veterinarians. To this end, the methodology adopted was an experience report with a mixed (qualitative and quantitative) and descriptive approach, to disseminate the experience and reflect on the importance of gamification for improving students' understanding. In addition, to collect data, it was necessary to conduct a participant survey through an online form containing ten questions. In total, 68 veterinary medicine students participated in the tutoring (two classes), of which 32 answered the questionnaire. Therefore, it was obtained that the majority presented a positive conception, considering that gamification enhanced their knowledge and only one participant did not agree with this statement. Furthermore, it can be inferred that there was a more engaging and collaborative learning environment, by incorporating game elements into the educational context. In this regard, it was found that the use of online quizzes in veterinary pathology tutoring proved to be a favorable tool for amplifying the act of reviewing, learning and developing cooperative skills in students. Hence, it contributed to the tutors' experience in the teaching context, using gamification, as a

methodology centered on the more active process of the student-tutor.

KEYWORDS: Gamification. Monitoring. Kahoot!. Veterinary pathology.

INTRODUÇÃO

Ao pensar em uma formação plena de profissionais da área de Medicina Veterinária, tem-se como crucial a vivência e o aprendizado em diversas disciplinas no âmbito teórico-prático no decorrer do curso e ao longo de sua carreira profissional. Não sendo diferente, no componente curricular de Anatomia Patológica. Isto porque, conforme Barros, Santos e Alessi (2016), o ensino de patologia veterinária é um dos pilares que sustentam a formação de médicos veterinários ao possibilitar o desenvolvimento e aquisição de conhecimento das alterações teciduais que norteiam a explicação acerca dos sinais e sintomas das doenças, assim como, a base para o diagnóstico morfológico e/ou molecular das enfermidades.

Nesse contexto, a Anatomia Patológica desempenha um papel crucial na conexão entre conhecimentos prévios sobre as ciências básicas, como anatomia animal, histologia, fisiologia e as disciplinas clínicas, estabelecendo a base para a compreensão das doenças. Sendo fundamentais nos cursos de graduação na área da saúde, isso porque essa disciplina é responsável por esclarecer informações essenciais sobre alterações histológicas e fisiopatológicas das doenças (Du Boulay, 1997).

Diante disso, pode-se afirmar que esse componente curricular é o elo que conecta o ciclo básico ao ciclo clínico (avançado) na área da saúde. Portanto, a aquisição de conhecimentos acerca dessa disciplina é de suma importância na formação de profissionais, especialmente médicos, fornecendo os conhecimentos e fundamentos para a compreensão das doenças, conforme apontam Du Boulay (1997) e Herrmann et al. (2015). Para tal, é necessário que o docente adote estratégias pedagógicas que promovam maior interesse e aprendizado dos estudantes.

Atualmente a Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais, é uma metodologia ativa bastante utilizada para promover o engajamento e aprendizado dos discentes, criada por Marc Prensky, fundamenta-se na atuação do estudante como

jogador, aprendendo regras, teorias e valores através da interação com jogos digitais, tornando o aprendizado quase imperceptível. Esses jogos, ou games, permitem a aprendizagem por experimentação, tentativa e erro, segundo Mattar (2013; 2017 apud Compto, 2023).

Outra informação importante é que as universidades oferecem programas de monitoria que incentivam o interesse pela docência, permitindo aos estudantes aprofundarem seus conhecimentos e fortalecer a relação entre professores e educandos. Segundo Garcia, Silva Filho e Silva (2013), a monitoria acadêmica atende às necessidades de formação universitária, envolvendo graduandos em atividades de organização, planejamento e execução do trabalho docente. Outro ponto elencado por Landim, Silva e De Matos (2023) é o papel transformador da monitoria acadêmica, que vai além do simples apoio didático. Ao promover a troca de experiências e o diálogo constante entre monitores, professores e estudantes, tornando um espaço fértil para a construção coletiva do conhecimento. Isto é, trata-se de um ambiente onde ensinar é também aprender, e onde a interação fortalece vínculos e amplia horizontes, contribuindo para uma formação mais crítica e colaborativa.

Assim, o docente da disciplina tem a missão de orientar o monitor, que, por sua vez, auxilia no processo de ensino-aprendizagem (Gonçalves et al., 2021). Nesta atividade de extensão acadêmica, os futuros monitores passam por uma avaliação institucional. A qual tem como critérios mínimos, ter cursado e sido aprovado na disciplina de interesse e ter a maior média geral daquele período, dentre os concorrentes.

Neste viés, o presente artigo irá discutir e relatar a vivência de monitores na disciplina de Anatomia Patológica no curso de Medicina Veterinária de uma Instituição privada de Ensino Superior, localizada no município de Caruaru - Pernambuco, especificamente a aplicação de um jogo criado pelos monitores na plataforma Kahoot! a fim de revisar todos os assuntos desse componente curricular. O propósito deste artigo é relatar e discutir a importância de um jogo desenvolvido pelos monitores, utilizando a plataforma Kahoot! na monitoria de Anatomia Patológica do curso de Medicina Veterinária. Para assim, possibilitar a discussão da gamificação como uma metodologia promissora para o enriquecimento do processo de ensino-aprendizagem dos estudantes, tornando-o mais eficaz e envolvente.

MÉTODO

Trata-se de um relato de experiência, que, segundo Mâcedo e Monteiro (2006), se caracteriza pela observação da realidade e relações pertinentes com os estudos teóricos. Esse artigo tem um caráter descritivo, isto porque se concentrará em relatar os fatos ocorridos na monitoria acadêmica da disciplina de Anatomia Patológica ao aplicar um jogo digital. A abordagem é mista, sendo qualitativa, conforme Minayo (2013), estabelece uma valorização para os significados e as concepções que os sujeitos expressam e quantitativa, isto por envolver a quantificação tanto na coleta quanto no tratamento das informações, ao utilizar percentuais. Afinal, uma pesquisa quantitativa, segundo Michel (2005), envolve a aplicação de técnicas estatísticas como percentuais, médias, desvios-padrão, coeficientes de análise, análises de regressão, entre outras.

A princípio, tem-se a seguinte problemática: como potencializar o ensino-aprendizagem em monitorias da disciplina de Anatomia Patológica utilizando a gamificação? Para discutir isso, foi realizada a observação-participante, isto é, foram feitas anotações ao decorrer da aplicação do jogo e a posteriores, criado um formulário on-line na plataforma do Teams e disponibilizado para todos os discentes que participaram dessa disciplina. Entre as questões, foram criadas alternativas com escalas, baseadas nas perguntas, como, por exemplo, a escala muito fácil — fácil — moderado — difícil — muito difícil, com mais de um item para ser marcado (escolha três assuntos) e perguntas abertas com resposta curta. Seguem os códigos de cada pergunta e os seus respectivos objetivos no quadro abaixo:

Quadro 1 – Códigos, perguntas e objetivos investigativos.

Código	Perguntas	Objetivo
P1	Como você avalia a sua experiência geral com o jogo utilizado na monitoria de Anatomia Patológica veterinária?	Avaliar a satisfação geral dos estudantes com a utilização dos jogos
P2	Como você classificaria o impacto dos jogos na sua compreensão dos	Medir a percepção dos estudantes sobre a

	conteúdos?	eficácia dos jogos
P3	Os jogos contribuíram para aumentar o seu engajamento durante a monitoria?	Verificar se os jogos aumentaram o engajamento e interesse dos estudantes
P4	Você sentiu que o jogo abordou de maneira eficaz os temas complexos da disciplina?	Avaliar se os jogos são uma metodologia eficaz para abordar temas complexos
P5	Quais assuntos você teve mais dificuldade (escolha 3)?	Identificar os temas mais difíceis
P6	Quais assuntos você teve menos dificuldade (escolha 3)?	Identificar os temas mais fáceis
P7	Como você classifica a disciplina de Anatomia Patológica quanto ao grau de dificuldade enfrentada nos conteúdos?	Obter visão geral sobre o grau de dificuldade da disciplina
P8	- Você percebeu melhoria no seu desempenho acadêmico após participar da sessão de monitoria com jogo?	Avaliar o impacto dos jogos no desempenho acadêmico
P9	- Como você avalia a interação entre os participantes durante a atividade com jogo na monitoria?	Medir a qualidade da interação e colaboração entre estudantes
P10	- Os jogos incentivaram a colaboração e discussão entre os colegas?	Verificar se os jogos promovem um ambiente colaborativo

Fonte: Elaboração própria, 2024.

Ao todo, sessenta e oito (68) discentes de duas turmas do curso de Medicina Veterinária de uma instituição privada de Ensino Superior, localizada no município de Caruaru -Pernambuco, autorizaram sua participação no jogo, desenvolvido pelos monitores da disciplina de Anatomia Patológica Veterinária, e na pesquisa que originou esse estudo. Todavia, somente trinta e dois (32) estudantes responderam ao formulário on-line contendo as perguntas acima. Para realizar a análise, será utilizado os dados oriundos do formulário, a partir dos seguintes parâmetros: 1) investigar o nível de dificuldade dos conteúdos da disciplina; 2) explorar a gamificação e sua contribuição para o processo de aprendizagem; e 3) avaliar o desenvolvimento de trabalho em equipe e o interesse ao utilizar jogos na vivência de monitoria. Antes de apresentar e discutir os dados, segue o relato dessa intervenção didática.

RELATO DE EXPERIÊNCIA

Por meio da plataforma Kahoot!, foi desenvolvido um quiz contendo quarenta e seis (46) perguntas objetivas, a fim de revisar os conteúdos de anatomia Patológica Veterinária na monitoria acadêmica. Ao todo, foram duas turmas (período vespertino e noturno), contabilizando sessenta e oito estudantes (68). No momento da intervenção didática, a turma foi dividida em 4 (turma da tarde) e 6 (turma da noite) grupos com número de participantes variados, a fim de competir entre si. Para promover essa monitoria, foram necessárias duas horas e que pelo menos um integrante da equipe tivesse acesso à internet, entrando com um código gerado pelo Kahoot! para representar a resposta e a pontuação do grupo. Antes de criar o jogo, foram estabelecidos pelos monitores e orientados pela docente supervisora da disciplina, objetivos pedagógicos, a fim de nortear a intervenção didática. Para tal, segue os três objetivos: 1) proporcionar uma revisão abrangente dos principais tópicos da disciplina de forma dinâmica e interativa; 2) auxiliar na identificação de áreas onde os estudantes têm mais dificuldades; e 3) melhorar a retenção de informações por meio da metodologia ativa denominada de gamificação.

A princípio, a criação das questões seguiu uma estratégia diversificada, isto é, houve perguntas de diferentes formatos, como múltipla escolha, verdadeiro ou falso e questões de associação com imagens e palavras. Além disso, foi estabelecido um tempo limitado de trinta (30) segundos para cada questionamento, com o propósito de promover a rapidez de raciocínio dos estudantes e a competição. Isso porque a própria plataforma pontua cada acerto conforme a rapidez da resolução. Quando mais rápido fosse resolvido certo, maior seria a pontuação e consequentemente melhor seria sua posição no ranking. Em relação aos assuntos trabalhados nas questões, foram abordados todos os conteúdos discutidos no primeiro semestre de 2024.1 da disciplina em questão. Assim, segue os temas mobilizados para montar as perguntas do quiz: 1) neoplasia; 2) inflamação; 3) lesão e reparação celular; 4) morte celular 5) hemorragia; 6) trombose e embolia; 7) isquemia; 8) necrose; 9) alterações cadavéricas; 10) técnica de necropsia e 11) patologias dos sistemas dos animais. Para ilustrar, segue uma das perguntas do quiz e a tela apresentada pela plataforma em questão.

Figura 1 – Pergunta do jogo na plataforma Kahoot!.



Fonte: Kahoot.it, elaborada pelos autores.

Assim, pode-se perceber que essa pergunta abordou, de forma ilustrativa, o assunto de patologia do sistema respiratório em suínos. Ao trabalhar rinite apresentada na imagem escolhida. Para proporcionar um melhor desempenho, ao utilizar a gamificação na monitoria, para aprendizagem, foram dados os feedbacks imediatos após cada pergunta. Sendo crucial para esclarecer dúvidas e revisar os assuntos abordados no decorrer do semestre. Ademais, essa intervenção possibilitou verificar, em tempo real, as maiores dificuldades dos estudantes e intervir, de forma rápida, interativa e dinâmica. Ao finalizar a aplicação do jogo, os monitores fizeram uma discussão, a fim de permitir uma maior reflexão e aprofundamento de conceitos primordiais para a compreensão da disciplina de Anatomia Patológica Veterinária. Para finalizar, foi disponibilizado um documento contendo todas as questões e suas respectivas respostas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para realizar essa investigação e o relato, é fundamental que se compreenda o que seriam metodologias ativas e a concepção de gamificação adotada para formular uma possível perspectiva de hipótese. Desse modo, segundo Bacich e Moran (2018) a metodologia ativa tem como elemento estruturante a interligação entre educação, cultura, sociedade e o desenvolvimento de estratégias de ensino

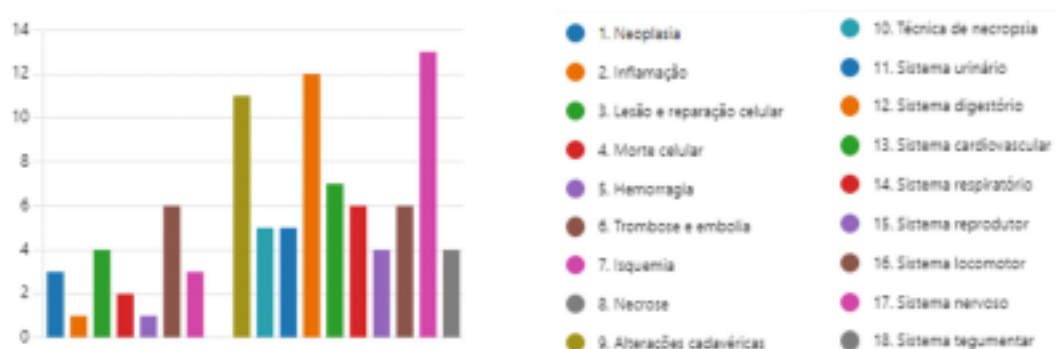
mais ativo e criativos, os quais centralizam o desenvolvimento de autonomia nos estudantes para propiciar o aprendizado. Existem diversas estratégias para potencializar essa forma de intervenção didática, uma dessas é gamificação, que de acordo Gomes e Tedesco (2017), seria a implementação de elementos de jogos ou de fato, jogos, para assim viabilizar ambientes mais atrativos e estimulantes de aprendizagem participativa.

Assim, a hipótese central é que a incorporação de metodologias ativas, especificamente a gamificação, pode criar um ambiente de aprendizagem mais engajador, colaborativo e eficiente, facilitando a compreensão dos alunos sobre os complexos temas da Anatomia Patológica Veterinária. Neste contexto, as “Metodologias ativas para uma educação inovadora aponta a possibilidade de transformar aulas em experiências de aprendizagem mais vivas e significativas para os estudantes da cultura digital” (Bacich; Moran, 2018, p.16).

Para tal, foi utilizada a plataforma Kahoot! que consiste em um site (<https://kahoot.com/>) que possibilita a construção de quiz, ao adicionar perguntas, para assim, montar o jogo, pontuar, interagir e ranquear os jogadores. Ao finalizar a construção e aplicação do jogo desenvolvido pelos monitores, foram solicitados que os estudantes respondessem um formulário on-line contendo 10 perguntas. Para assim, analisar e discutir os achados, à luz do objetivo proposto nesse artigo.

Dito isso, inicialmente foi necessário investigar o nível de dificuldade dos conteúdos da disciplina, como foi possível, por meio do formulário, especificamente as questões P5, P6 e P7. Isso porque a P5 e a P6 permitiram verificar os 3 assuntos que os estudantes consideram ter mais dificuldade ou facilidade de aprendizado. No caso da P7, foi estabelecida uma escala classificatória para coletar o grau de dificuldade dos estudantes nos conteúdos, de modo geral. Para tal, foram obtidos os seguintes resultados demonstrados na figura 2 e 3. Antes de observar os gráficos contidos nas figuras, é necessário tomar como referência a legenda contendo os assuntos e suas respectivas cores.

Figura 2 – Resultados da pergunta P5 (Quais assuntos você teve mais dificuldade?).



Fonte: Elaboração própria, 2024

Figura 3 – Resultados da pergunta P6 (Quais assuntos você teve menos dificuldade?).



Fonte: Elaboração própria, 2024

Ao analisar a figura 2, verifica-se que foram marcados os seguintes assuntos considerados de maiores complexidades e seus respectivos votos: as alterações cadavéricas (11), o sistema digestório (12) e o sistema nervoso (13). Já aqueles eleitos como sendo mais fáceis (figura 3), foram a neoplasia (14), inflamação (18) e empatados com 13 votos, lesão e morte celular e hemorragia. Assim, ao realizar o compilado desses resultados, percebe-se que houve uma coerência de marcações, perante as escolhas dos estudantes. Isso porque, os assuntos considerados fáceis e difíceis apresentaram uma incidência de votação menor quando questionado o contrário.

Figura 4 – Resultados da pergunta P7 (Como você classifica a disciplina de Anatomia Patológica quanto ao grau de dificuldade enfrentada nos conteúdos?)



Fonte: Elaboração própria, 2024.

Neste questionamento, foi estabelecida uma escala de grau de dificuldade e verificado que os discentes consideram essa disciplina de moderada (16) para difícil (15). Além disso, nenhum estudante marcou muito fácil ou fácil e somente um considerou Anatomia Patológica como tendo um nível de complexidade muito difícil. Assim, pode-se inferir que, de fato, os discentes têm uma concepção de que esse componente curricular se apresenta como um desafio para o seu aprendizado nas diversas temáticas abordadas no decorrer do semestre. No caso da investigação da perspectiva da gamificação e sua contribuição para o processo de revisão e aprendizagem, foram criadas e respondidas pelos discentes as perguntas P1, P2, P4 e P8. Assim, seguem as figuras 5, 6, 7 e 8, com os respectivos resultados das perguntas mencionadas anteriormente.

Figura 5 – Resultados da pergunta P1 (Como você avalia a sua experiência geral com o jogo utilizado na monitoria de Anatomia Patológica Veterinária?).



Fonte: Elaboração própria, 2024.

Ao analisar a figura 5, observa-se que os discentes consideraram a experiência do jogo boa (13) para ótima (18) e somente um (1) participante considerou ser péssima, justificando sugerindo que não fosse implementado jogos.

Figura 6 – Resultados da pergunta P2 (Como você classificaria o impacto dos jogos na sua compreensão dos conteúdos?)



Fonte: Elaboração própria, 2024.

Em relação à P2, verifica-se que houve uma contribuição significativa na compreensão dos conteúdos ao utilizar o jogo para revisar os conteúdos. Isso porque a maioria marcou bom (15) para ótimo (11) e os demais, regular (5) ou péssimo (1). Alicerçando esse resultado positivo, De Araújo et al. (2024, p. 253), pontuam que a “[...] gamificação através do Kahoot! auxiliou na criação de um ensino e aprendizagem mais atrativos, preparando adequadamente os alunos para os desafios do mundo atual”.

Figura 7 – Resultados da pergunta P4 (Você sentiu que o jogo abordou de maneira eficaz os temas complexos da disciplina?).



Fonte: Elaboração própria, 2024.

Já em relação aos conteúdos e à eficácia da abordagem do jogo, verificou-se que, na concepção da maioria dos universitários, o jogo abordou de forma bastante eficaz (15) para abordou muito eficaz (9). Sendo assim, infere-se que o quiz potencializou relembrar conceitos aprendidos com a docente da disciplina, observar as dúvidas e minimizar as lacunas de aprendizado. De uma forma mais interativa, divertida e dinâmica. Assim levanta a questão de que

A gamificação no ensino não se limita apenas a tornar o aprendizado mais divertido. Ela também tem o potencial de melhorar a retenção de informações e a compreensão dos alunos. Isso ocorre porque os jogos muitas vezes exigem que os alunos apliquem o que aprenderam de maneira prática, o que pode ajudar a reforçar e solidificar o conhecimento (Araújo et al.; 2024, p. 247).

Isso foi apontado na P8, contida na figura 8, quando questionado acerca da percepção de melhoria no desempenho estudantil após participar da intervenção didática proposta pelos monitores ao utilizar o jogo, foram obtidos uma votação expressiva considerando que percebeu uma boa melhoria (12) para o percebe alguma melhoria (11). Os demais apresentaram que perceberam ótima melhoria (5) perceberam pouca melhoria (3) e somente um (1) participante considerou não perceber melhoria.

Figura 8 – Resultados da pergunta P8 (Você percebeu melhoria no seu desempenho acadêmico após participar da sessão de monitoria com jogo?)



Fonte: Elaboração própria, 2024.

Ao analisar esses dados de forma conjunta, pode-se discorrer que a gamificação pode ser uma ferramenta eficaz para aprimorar o processo educacional nesta área. Corroborando com isso, Galvão (2024, p. 6) menciona que através das situações reais no campo veterinário:

Através de jogos, simulações e desafios, os alunos podem aplicar seus conhecimentos de forma prática, enfrentando situações do mundo real com segurança e confiança. Isso não apenas torna o aprendizado mais atrativo, mas também aprimora suas habilidades práticas, preparando-os para situações reais no campo veterinário.

Sendo assim, percebe-se que há uma contribuição significativa na aprendizagem prática-teórica ao utilizar diferentes ferramentas de ensino, a fim de possibilitar uma formação mais plena e ampla da área de Medicina Veterinária, como é caso de jogos. Além disso, permite um maior envolvimento em situações do campo veterinário de forma mais segura e versátil.

Já em relação a avaliar o desenvolvimento de trabalho em equipe e o interesse ao utilizar jogos na vivência de monitoria, foram criados e analisados a P3, P9 e P10. A princípio, analisando a figura 9, que possibilitou a investigação acerca da contribuição para o aumento do engajamento ao aplicar o jogo na monitoria, percebeu-se que a maioria marcou que contribuiu bastante (15) para contribuiu muito (9). Os demais consideraram que contribuíram moderadamente (4), pouco (3) e somente um (1) participante marcou que não houve contribuição. Desse modo, infere-se que o jogo do kahoot! aplicado nessa monitoria, foi um fator que potencializou o interesse, participação e competição, gerando assim, um aumento do engajamento. Por exemplo, conforme De Araújo et al. (2024), afirmam que a competição é algo inerente ao jogo no Kahoot! e isso foi observado como um fator motivacional e promotor de interação.

Figura 9 – Resultados da pergunta P3 (Os jogos contribuíram para aumentar o seu engajamento durante a monitoria?)



Fonte: Elaboração própria, 2024.

No caso da Figura 10 e 11, que, respectivamente, investiga a avaliação da interação e o trabalho em equipe, durante a intervenção com o jogo, observou-se que a P9 obteve a marcação da maioria afirmando que foi muito boa (11) para ótima (10). Dito isso, conclui-se que os participantes demonstraram um senso de coletividade interativa, porque todos avaliaram de forma positiva, sendo considerados regulares (4), boas (7) e nenhuma ruim.

Figura 10 – Resultados da pergunta P9 (Como você avalia a interação entre os participantes durante a atividade com jogo na monitoria?)



Fonte: Elaboração própria, 2024.

Em relação à P10, contida na figura 11, foi investigada a concepção de colaboração entre os participantes da equipe e foram obtidos que houve um incentivaram bastante (20) para muito (9), sendo a maioria dos votantes. Essa cooperação é um dos princípios das metodologias ativas, especificamente quando se trabalha com jogos em equipe.

Figura 11 – Resultados da pergunta P10 (Os jogos incentivaram a colaboração e discussão entre os colegas?)



Fonte: Elaboração própria, 2024.

Diante dos expostos, essa pesquisa sobre a utilização de um jogo desenvolvido pelos monitores, utilizando a plataforma Kahoot! na monitoria de Anatomia Patológica do curso de Medicina Veterinária, revelou resultados importantes para o ensino superior, especificamente para a disciplina em questão.

Inicialmente, observou-se que os estudantes consideram a disciplina de Anatomia Patológica de moderada a difícil. Isso destaca a necessidade de estratégias pedagógicas que facilitem o aprendizado e aumentem o interesse dos estudantes.

Além disso, a maioria dos discentes avaliou positivamente a experiência com o jogo, considerando-o uma ferramenta eficaz para a compreensão dos conteúdos. A gamificação foi vista como uma abordagem valiosa, com muitos alunos percebendo uma melhoria significativa em seu desempenho após a intervenção didática. Esses resultados sublinham a importância de métodos inovadores no ensino, mostrando que o uso de jogos educacionais pode ser uma estratégia benéfica para o engajamento e a eficácia do aprendizado em disciplinas complexas como a Anatomia Patológica.

No caso da colaboração entre os estudantes, foi possível verificar como ponto forte na pesquisa conduzida neste trabalho. E em relação ao interesse dos discentes, percebeu-se um aumento quando os participantes foram questionados, isto porque a maioria dos estudantes relatou um alto nível de contribuição do jogo para o seu envolvimento na matéria. A percepção geral dos participantes sobre a atividade foi

majoritariamente positiva, com avaliações variando de boa a ótima, e nenhum estudante avaliando a experiência como ruim.

Em suma, defende-se que possivelmente a adoção de metodologias ativas, especificamente a gamificação, na monitoria de Anatomia Patológica, pode ser uma abordagem promissora para superar os desafios do ensino dessa disciplina complexa. Isto porque se cria um ambiente de aprendizado mais envolvente e colaborativo, ao incorporar elementos de jogos no contexto educacional. Além disso, enriquece a formação dos monitores, pois estão desenvolvendo habilidades do ensino, cruciais para se tornar um profissional versátil.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que a incorporação do Kahoot! na monitoria de Anatomia Patológica se revelou uma estratégia promissora para aprimorar o aprendizado e despertar o interesse dos estudantes. Sendo uma abordagem que propiciou uma revisão dos conteúdos de forma interativa e colaborativa, ao mesmo tempo que fortalece o senso de coletividade entre os participantes.

REFERÊNCIAS

- BACICH, L.; MORAN, J. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Penso Editora, 2017. BARROS, C. S. L.; SANTOS, R. L.; ALESSI, A. C. **Patologia Veterinária**. Editora Roca, São Paulo, 2016.
- COMPTON, G. P. Aprendizagem baseada em jogos digitais. In: BERNHARD, R.; OLIVEIRA, R. C.; FREITAS, S. R. S. (Orgs.). **Serious Games - do lúdico à educação**. Ponta Grossa - PR: Atena, 2023. p. 20-36. Disponível em: <https://atenaeditora.com.br/catalogo/ebook/serious-games-do-ludico-a-educacao>. Acesso em: 16 jul. 2024.

DE ARAÚJO, F. J. et al. GAMIFICAÇÃO NO ENSINO: UMA ANÁLISE DA

PLATAFORMA KAHOOT!. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 10, n. 7, p. 246-258, 2024. Disponível em:

<https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/14744>. Acesso em: 22 jul. 2024.

DU BOULAY, C. Learning pathology: why? how? when? J Clin Pathol?. **Journal of clinical pathogenicity**. v. 50, n. 8, p. 623-624, 1997. Disponível em:

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC500097/>. Acesso em: 8 ago. 2024.

GALVÃO, Z. R. B. **Gamificação no ensino técnico em veterinária**: vantagens, desafios e perspectivas. TCC (Pós-graduação lato sensu em Docência para educação profissional e tecnológica) - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano, Campus Salgueiro, Salgueiro, PE, 2024. Disponível em: <https://releia.ifsertaope.edu.br/jspui/handle/123456789/1220>. Acesso em: 8 ago. 2024.

GARCIA, L.T. S.; SILVA FILHO, L. G.; SILVA, M. V. G. Monitoria e avaliação formativa em nível universitário: desafios e conquistas. **Perspectiva**, Florianópolis, v. 31, n. 3, p. 973-1003, 2013. Disponível em:

http://educa.fcc.org.br/scielo.php?pid=S0102-54732013000300010&script=sci_abstract. Acesso em: 8 ago. 2024.

GOMES, T.; TEDESCO, P. Gamificando a sala de aula: desafios e possibilidades em uma disciplina experimental de Pensamento Computacional no ensino fundamental. In: WORKSHOP DE INFORMÁTICA NA ESCOLA (WIE), 23., 2017, Recife. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2017. p. 1-10. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/wie/article/view/16235>. Acesso em: 8 ago. 2024.

GONÇALVES, M. F. et al. A importância da monitoria acadêmica no ensino superior. **Práticas Educativas, Memórias e Oralidades-Rev. Pemo**, v. 3, n. 1, p. e313757-e313757, 2021. Disponível em

<https://revistas.uece.br/index.php/revpemo/article/view/3757>. Acesso em 10 ago. 2024.

HERRMANN, F. EM. et al. A survey study on student preferences regarding pathology teaching in Germany: a call for curricular modernization. **BMC medical education**, v. 15, p. 1-7, 2015. Disponível em:

<https://link.springer.com/article/10.1186/s12909-015-0381-7>. Acesso em: 10 ago. 2024.

LANDIM, G. S.; SILVA, V. G. P.; DE MATOS, T. A. Contribuição da monitoria na formação acadêmica: relato de experiência. **EDUCERE - Revista da Educação da UNIPAR**, [S. l.], v. 23, n. 2, p. 714–720, 2023. Disponível em: <https://revistas.unipar.br/index.php/educere/article/view/10350>. Acesso em 19 jul. 2025.

MACÊDO, V. C. D.; MONTEIRO, A. R. M. Educação e saúde mental na família: experiência com grupos vivenciais. **Texto & Contexto Enfermagem**, Florianópolis, v.15, n. 2, p. 222-230, 2006. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/tce/a/ZZvMRGssxPZynjdDYtw63fp/?lang=pt>. Acesso em: 13 ago. 2024.

MEHANNA, S. H.; GARBELINI, M. C. L. Ensino de patologia no curso de Medicina. **Espaço para a Saúde**, v. 22, 2021. Disponível em: <https://espacoparasaude.fpp.edu.br/index.php/espacosaude/article/download/786/636>. Acesso em: 13 ago. 2024.

MICHEL, M. H. **Metodologia e Pesquisa Científica**: um guia prático para acompanhamento da disciplina e elaboração de trabalhos monográficos. São Paulo, SP: Atlas, 2005.

MINAYO, M. C. S. **O desafio do conhecimento**: pesquisa qualitativa em saúde. São Paulo: Hucitec, 2013.

SANDE, D.; SANDE, D. Uso do Kahoot como ferramenta de avaliação e ensino-aprendizagem no ensino de microbiologia industrial. **Holos**, v. 1, p. 170-179, 2018. Disponível em: <https://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/6300>. Acesso em: 22 jul. 2024.