

## **Utilização de atividades lúdicas como ferramenta auxiliar no processo de ensino-aprendizagem na disciplina de parasitologia clínica: um relato de experiência**

### **Use of ludic activities as an auxiliary tool in the teaching-learning process in the discipline of clinical parasitology: an experience report**

João Victor Barreto Costa<sup>1\*</sup>, Alba Cristina Miranda de Barros Alencar<sup>1</sup>, Yara Leite Adami<sup>1</sup>

---

#### **RESUMO**

Este artigo tem como objetivo relatar a experiência do monitor na atuação e elaboração dos jogos lúdicos para a disciplina de Parasitologia Clínica I, além de demonstrar a importância da monitoria para a formação acadêmica e para o aprimoramento do conhecimento técnico-científico do discente-monitor. A pesquisa trata de um estudo descritivo realizado a partir do uso de dois jogos educativos: “escape room” e “jogo de tabuleiro”, sendo cada jogo aplicado em períodos letivos diferentes. Os resultados obtidos permitiram afirmar que os jogos lúdicos foram aceitos positivamente como metodologias alternativas educacionais, ao observar que 96% e 100% dos alunos participaram das atividades “escape room” e “jogo de tabuleiro”, respectivamente, de forma voluntária, sendo comprovada que a gamificação estimula a participação e o engajamento dos alunos. Concluiu-se que a aplicação dos jogos lúdicos pode ser adaptada aos conteúdos da disciplina, já que são ótimas ferramentas para a revisão e fixação do conteúdo. Além disso, a monitoria permitiu ao discente-monitor aprimoramento do conhecimento obtido e o ganho da experiência ao lecionar, preparando-o para o futuro na área da docência do ensino superior.

**Palavras-chave:** Aprendizagem; Ensino; Jogos; Monitoria.

---

#### **ABSTRACT**

This article aims to report the experience of the monitor in the performance and development of recreational games for the discipline of Clinical Parasitology I, as well as to demonstrate the importance of monitoring for academic training and for the improvement of technical and scientific knowledge of the student-monitor. The research is a descriptive study based on the use of two educational games, “escape room” and “board game”, each game applied in different periods. The results obtained allowed us to affirm that the ludic games were positively accepted as alternative educational methodologies when we observed that 96% and 100% of the students participated voluntarily in the activities “escape room” and “board game”, respectively, proving that gamification stimulates the participation and engagement of the students. It was concluded that the application of ludic games can be adapted to the contents of the subject as great tools for reviewing and fixing the content, and the monitoring allowed the student-monitor to improve the knowledge obtained and gain experience in teaching, preparing him for the future in the area of teaching in higher education.

**Keywords:** Learning; Teaching; Games; Monitoring.

---

<sup>1</sup> Instituição de afiliação 1. Universidade Federal Fluminense

\*E-mail: [jv\\_barreto@id.uff.br](mailto:jv_barreto@id.uff.br)

## INTRODUÇÃO

O método de ensino tradicional caracteriza-se pela transmissão de conhecimento a partir de aulas expositivas, sendo o docente o detentor de saberes e o centro do processo educacional, e o discente o destinatário passivo e o corresponsável por memorizar, internalizar e replicar incontestavelmente o conhecimento adquirido. Entretanto, o ensino não se baseia apenas na transmissão de conhecimento, mas sim em orientar o aluno na construção do saber e incluí-lo como protagonista central do próprio processo de ensino-aprendizagem (FREIRE, 2019).

Nesse contexto, o processo de formação de nível superior necessita que mudanças metodológicas sejam implementadas por meio de estratégias inovadoras do ensino-aprendizagem, com o intuito de complementar o ensino convencional dos discentes, a partir de metodologias que promovem a interação, o diálogo e o engajamento dos alunos (COTTA; MENDONÇA; COSTA, 2011).

Com o surgimento da pandemia de covid-19 e, conseqüentemente, o fechamento das escolas e universidades devido às medidas de distanciamento social, a práxis pedagógica e o âmbito educacional passaram por alterações em decorrência do ensino remoto emergencial com o apoio das tecnologias digitais aprovado pelo Ministério da Educação em março de 2020 (BORBA *et al.*, 2020; BRASIL, 2020).

A monitoria acadêmica configura-se como metodologia pedagógica utilizada nas instituições de ensino superior, estabelecida pela reforma universitária por meio da implementação da Lei Federal nº. 5.540/1968 (BRASIL, 1968), com o propósito de oferecer apoio pedagógico aos alunos interessados em aprofundar e aprimorar o conhecimento, além de solucionar dúvidas e dificuldades surgidas em relação ao conteúdo teórico (FRISON, 2016). Para o discente tornar-se monitor, o mesmo deverá cumprir os requisitos para a função do cargo e ser submetido a uma seleção por meio de prova específica, a fim de comprovar um bom desempenho em atividades teóricas e/ou práticas (FRISON, 2016). Em seguida, o monitor planeja juntamente com o docente-orientador métodos que facilitariam a aprendizagem dos alunos que cursam a disciplina vinculada ao programa de monitoria, possibilitando ao monitor habilidades e competências voltadas à área da docência, além de aquisições e aptidões técnicas e de liderança que serão necessárias à prática profissional (MARAN *et al.*, 2017).

A disciplina de Parasitologia Clínica I está entre as disciplinas obrigatórias que compõem a matriz curricular do curso de graduação em Biomedicina da Universidade

Federal Fluminense (UFF). Apresenta como conteúdo programático teórico e prático as doenças parasitárias ocasionadas por helmintos e protozoários que causam danos à saúde humana e animal e tem como objetivo capacitar o aluno na identificação correta de parasitos durante a realização do diagnóstico. Adicionalmente, atuar de modo integrado ao cuidado do paciente juntamente com uma equipe multiprofissional, a fim de promover a saúde a toda população (COSTA; TRINDADE; PEREIRA, 2010).

Dentre as atividades lúdicas, os jogos didáticos são utilizados através da gamificação como uma ferramenta tecnológica efetiva ao aprendizado de uso pelo docente e monitor por acarretarem aos discentes a melhora das habilidades cognitivas, afetivas e psicomotoras, por meio da diversão e por proporcionar um ensino complementar ao que foi visto em sala de aula (FARDO, 2013; GURGEL *et al.*, 2017). Ademais, devido às interações sociais, essa atividade desperta a motivação, o interesse e a curiosidade dos indivíduos (ANDRADE *et al.*, 2012), bem como potencializa, através do entusiasmo, a memorização e a construção do conhecimento (CELESTINO JÚNIOR *et al.*, 2017), com a finalidade de melhorar o rendimento dos alunos e a relação discente-docente (SILVA *et al.*, 2016).

Sendo assim, por ser didático e inovador, o uso de jogos didáticos tem o intuito de facilitar a compreensão e a fixação do conhecimento adquirido em sala de aula por meio do engajamento e da participação dos discentes para o aprendizado, a fim de auxiliar no processo ensino-aprendizagem do aluno (PRENSKY, 2012; SENA *et al.*, 2016). Com base nessas considerações, e pelo fato de a disciplina de Parasitologia Clínica I possuir conteúdo teórico e prático bastante extenso, foi necessário que a monitoria acadêmica propusesse meios de solucionar as dificuldades apresentadas acerca do conteúdo teórico, além de buscar alternativas de aprendizagem mais atrativas e interessantes ao aluno. Assim, este estudo tem como objetivo relatar a experiência de um discente do curso de Medicina, em sua atuação e elaboração dos jogos didáticos utilizados durante sua participação como monitor da disciplina de Parasitologia Clínica I, bem como demonstrar a importância da monitoria para a formação acadêmica e para o aprimoramento do conhecimento técnico-científico do discente-monitor.

## MÉTODOS

Trata-se de um estudo descritivo, do tipo relato de experiência, realizado a partir das atividades desenvolvidas na monitoria da disciplina Parasitologia Clínica I, do curso de graduação em Biomedicina da UFF, durante os semestres de 2022.1 e 2022.2. A disciplina é dividida em dois módulos, Helmintologia e Protozoologia, sendo oferecida aos alunos matriculados no 6º período e/ou aos alunos que apresentem como pré-requisito a aprovação na disciplina de Parasitologia IX.

Em cada semestre foram matriculados na disciplina cerca de 25 alunos, e o monitor sugeriu a elaboração de dois jogos educativos, sendo cada jogo aplicado em períodos letivos diferentes, com recursos didáticos audiovisuais adaptados para a finalidade educativa, tendo em vista que durante o semestre de 2022.1 foi utilizado o jogo “escape room”, e durante o semestre de 2022.2 a atividade proposta foi o “jogo de tabuleiro”.

Os jogos educativos foram aplicados aos discentes que estavam matriculados na disciplina referida e que desejavam participar dos jogos virtuais. Dessa forma, o jogo “escape room” e o “jogo de tabuleiro” foram utilizados como método de revisão e fixação dos conteúdos de Protozoologia ou Helmintologia, respectivamente, ministrados tanto na aula teórica quanto na aula prática. Tais jogos foram elaborados a partir do estudo prévio de cada módulo, e da criação do material audiovisual por parte do monitor, com avaliação e parecer final das docentes da disciplina, para posterior implementação aos discentes.

Após a criação dos jogos lúdicos, foram explicados aos discentes os recursos que seriam necessários para a execução da atividade educativa que contemplaria o conteúdo previamente ministrado, a descrição e os objetivos da atividade, além das regras do jogo com a posterior análise dos resultados.

O “escape room” é um jogo de fuga virtual que tem como objetivo a busca pela porta de saída do prédio, por meio do percurso, em diversos ambientes criados pelo monitor, a partir do cenário 3D, além de desvendar as respostas das 10 dicas escondidas no jogo para desbloquear a porta de saída. Para a elaboração da atividade, foram utilizadas duas plataformas, a *thinglink* e a *flippity*, e o aluno precisaria dominar o conteúdo do módulo de Protozoologia para descobrir as respostas das dicas espalhadas nos ambientes, tendo cada pista recebido uma numeração de 1 a 10. O link do jogo foi postado no *classroom* durante o semestre de 2022.1 para toda a turma, tendo em vista que a atividade deveria ser feita individualmente, tendo cada discente o prazo de 15 dias para realizá-la.

Ao clicar no link, o aluno era direcionado à plataforma *thinglink*, iniciando a tarefa no ambiente “sala de jantar” e, durante todo o jogo, deveria percorrer os seguintes ambientes: “escritório comercial”, “cozinha”, “despensa”, “sala principal”, “terraço”, “laboratório”, “consultório do veterinário”, “consultório do dentista”, “posto de saúde”, “porão”, “sala de estudos” e “saguão”, à procura da porta de saída do prédio e das dicas escondidas, sendo esse último local o ambiente que estaria a porta de saída. Entretanto, ao encontrá-la, apareceria a seguinte mensagem: “Você chegou à porta! Para desbloqueá-la, você precisa acertar as respostas das 10 dicas”, e, no final da mensagem, era mostrado um link que encaminhava o aluno à plataforma *flippity*, onde o mesmo preencheria seu nome completo e, após essa etapa, seriam revelados 10 cadeados fechados, cada cadeado representando uma dica, ou seja, a dica 1 é referente ao cadeado 1, a dica 2 é referente ao cadeado 2, e assim sucessivamente. Além disso, o discente só poderia ter a tentativa de resposta da dica seguinte, após responder a dica anterior corretamente, completando a tarefa após abrir todos os cadeados e, conseqüentemente, desbloqueando a porta do prédio para a fuga. A conclusão da atividade era enviada ao e-mail do monitor, juntamente com as respostas e o tempo de percurso de cada aluno na execução da tarefa.

No primeiro momento, o desenvolvimento do “jogo de tabuleiro” virtual durante o semestre de 2022.2 consistiu na elaboração de 15 questões acerca do módulo de Helminologia, devendo ser realizado de forma individual, com prazo de entrega de 21 dias. O desenvolvimento dessa tarefa foi por meio das plataformas *quizwhizzer* e *paint 3D*, sendo esse último utilizado para a criação do tabuleiro personalizado ao tema, nomeado pelo monitor como “ilha da parasitologia”. As instruções para a realização do jogo envolviam o acesso ao link disponibilizado no *classroom* o qual direcionava para a plataforma *quizwhizzer*, onde o estudante deveria preencher o seu nome completo e escolher o seu avatar/peão. Após essa etapa, houve o início do quiz, em que o discente tinha 60 minutos para responder às quinze perguntas objetivas com cinco alternativas cada, mas com apenas uma alternativa exata, considerando que o peão avança uma casa em cada alternativa respondida corretamente, e o peão retrocede uma casa em cada questão marcada incorretamente. Simultaneamente, o aluno conseguia verificar seu desempenho no tabuleiro após cada questão respondida. Posteriormente, após o fim do quiz, o discente teve acesso a sua classificação final no tabuleiro e ao ranking geral da turma. A vitória foi obtida por aqueles que acertaram o maior número de questões e, conseqüentemente, que conseguiram avançar o mais próximo da linha de chegada. A

análise dos dados foi realizada pelo monitor através do desempenho de cada aluno, por meio da plataforma *quizwhizzer*, sendo os dados extraídos para o formato de planilha digital e interpretados estatisticamente pelo programa Microsoft Excel.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A aplicação dos jogos lúdicos durante os períodos letivos do ano de 2022 teve o intuito de melhorar a experiência do processo ensino-aprendizagem dos discentes matriculados na disciplina de Parasitologia Clínica I, sabendo que o estudo prévio da temática era de suma importância para a conclusão e o melhor desempenho dos estudantes.

A fim de aprimorar o pensamento crítico, de favorecer a construção ativa do conhecimento e de desenvolver o raciocínio e a cognição, o uso de jogos lúdicos e interativos são essenciais para as atividades de monitoria (RAMOS, 2013). Além disso, os jogos necessitam ser prazerosos e atrativos, levando o discente a se sentir ativo e motivado ao realizar a atividade (PIRES; GUILHEM; GOTTEMS, 2013). Dessa forma, notou-se que os jogos lúdicos foram aceitos positivamente como metodologias alternativas educacionais uma vez que 96% e 100% dos alunos participaram das atividades “escape room” e “jogo de tabuleiro”, respectivamente, de forma voluntária. Dessa forma, foi possível demonstrar que a gamificação estimula a participação e o engajamento dos alunos, ao permitir a visualização dos seus resultados durante a aprendizagem, como afirmou Fardo (2013).

Ressalta-se a comprovação dos jogos lúdicos como instrumentos eficazes de ensino e aprendizagem por instigarem o interesse e o conhecimento, além de proporcionarem a satisfação ao participante, como destaca Prensky (2012). Para Borges e Moraes Filho (2016), o lúdico gera melhor aproveitamento das informações, quando associado às aulas teóricas e práticas, além de estimular a competitividade de maneira saudável. Sendo assim, percebeu-se esse estímulo aos alunos que realizaram o jogo “escape room” e o “jogo de tabuleiro”, pois os mesmos eram desafiados a cumprir um determinado objetivo em um intervalo de tempo, sendo ranqueados e classificados conforme a pontuação, por exemplo, no último jogo supracitado.

O jogo “escape room” foi realizado por 24 estudantes dentre os 25 alunos matriculados na disciplina de Parasitologia Clínica I, e o tempo que os discentes demoraram para encontrar a porta de saída e desbloquear os 10 cadeados foi entre 27

minutos a 1h51min. Para concluir a atividade, os discentes precisaram dominar todos os temas abordados nas dicas, já que ficavam bloqueados de seguir em diante até responderem corretamente a dica atual. De acordo com Coscrato, Pina e Mello (2010), as atividades lúdicas para educação em saúde são eficazes, quando há ganho de conhecimento pelo indivíduo, isto é, quando a aprendizagem é adquirida.

Já em relação ao “jogo de tabuleiro”, todos os alunos participaram da atividade, mas apenas dois discentes não conseguiram completar o quiz, por problema de conexão com a internet. O tempo que os estudantes demoraram para concluir a tarefa foi entre 6min58s a 47min19s, tendo 15 discentes apresentado um desempenho satisfatório de, no mínimo, 60% das questões respondidas corretamente. O que vai de consonância ao estudo de Panosso, Souza e Haydu (2015), que afirma que, quando o jogo é aplicado como estratégia de ensino-aprendizagem, há a intensificação das respostas corretas e diminuição de erros.

Uma diferença encontrada entre os diferentes jogos educativos é que a plataforma do “jogo de tabuleiro” permitiu analisar minuciosamente os resultados de cada aluno, e verificou-se a discrepância de conhecimento entre os alunos em relação ao módulo de Helminologia. De fato, mesmo após explanação através das aulas teóricas e práticas, houve estudantes com 100% de acertos nas questões do quiz, enquanto outros tiveram apenas 26,67% de aproveitamento. Ainda, houve dificuldades notáveis em determinados tópicos, principalmente em uma questão que abordou o ciclo biológico e a forma de transmissão do parasito *Ascaris lumbricoides* e na pergunta acerca das características do *Hymenolepis nana*, questões estas que obtiveram taxas de sucesso de apenas 38,46% e 34,62%, respectivamente. Em contrapartida, o tópico relativo à difilobotríase, ocasionada pelo parasito *Diphyllobothrium latum*, foi a questão com maior índice de acertos com taxa de 83,33%. A vantagem de tal atividade é permitir observar as áreas de maiores déficits de cada aluno e assim traçar métodos que auxiliem a preencher as lacunas no ensino. Já as desvantagens são que os alunos conseguiram entregar a atividade sem responder todas as questões corretamente, seja por questões de conectividade ou por permitir que o mesmo avance para a pergunta seguinte, mesmo respondendo erroneamente a questão anterior. Por outro lado, a outra plataforma não apresenta esta desvantagem, pois o “escape room” exigia que o aluno compreendesse e dominasse o conteúdo de cada questão, para somente assim seguir para a próxima dica, entretanto tinha por limitação não ser possível verificar

qual foi a dificuldade de cada aluno e a quantidade de tentativas utilizadas por cada discente em cada dica.

Dessa forma, a monitoria contribuiu com o auxílio aos estudantes acerca dos problemas e eventuais dúvidas em relação às atividades, oferecendo tanto essa relação dialógica durante as aulas teórico-práticas quanto por meio de atendimento extraclasse através do chat privado do *whatsapp*, do envio de *e-mails* e do *classroom*, favorecendo assim o processo ensino-aprendizagem. Corroborando aos achados, os estudos de Gurgel *et al.* (2017) evidenciaram que a implementação do lúdico nas monitorias acadêmicas torna o ensino-aprendizagem mais interessante e dinâmico aos estudantes, além de permitir o compartilhamento de conhecimentos entre o monitor e o discente.

Nesta perspectiva, a monitoria permitiu ao discente-monitor aprimoramento do conhecimento obtido, além de gerar ganho da experiência ao lecionar e ao elaborar ferramentas para facilitar o aprendizado, permitindo vivenciar a monitoria acadêmica de maneira ativa e preparando-o para o futuro na área da docência do ensino superior. De forma semelhante, o estudo de Mesquita *et al.* (2019) afirma que a monitoria acadêmica proporciona para o discente-monitor um crescimento profissional, além de contribuir para o aprendizado tanto do monitor quanto para o discente.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do presente relato, foi possível demonstrar que a utilização de abordagens lúdicas são importantes como métodos complementares no ensino, facilitando a assimilação do conteúdo e contribuindo na revisão dos assuntos vistos em sala de aula.

Os jogos educativos permitiram que os estudantes não se tornassem apenas um receptor de informações, mas que pudessem atuar ativamente como integrantes do próprio processo ensino-aprendizagem. Assim, foi perceptível que essas atividades mostraram-se estimulantes, pois são instrumentos eficazes para promover a participação ativa do aluno, impactando positivamente na construção do pensamento e da aprendizagem. Observou-se que a aprendizagem lúdica favoreceu a aquisição do conhecimento, assim como permitiu o aprofundamento teórico tanto dos discentes quanto do monitor. Entretanto, tais jogos apresentaram determinadas limitações, principalmente por terem sido aplicados em diferentes momentos. Entretanto, acreditamos que uma plataforma complementar a

limitação da outra, sugerindo-se unificar os jogos dentro do mesmo módulo, com a finalidade de reforçar o ensino.

Durante os semestres letivos, portanto, o monitor foi o intermediário entre os docentes e discentes, e a monitoria contribuiu como apoio pedagógico oferecido aos estudantes, já que foi constatado que os mesmos se sentem mais à vontade para tirar dúvidas sobre o referencial teórico. Além disso, pelo conhecimento ser construído de diversos modos, é de suma importância repensar formas de ensino que melhorem o desempenho dos discentes, e que tornem o processo de ensino- aprendizagem mais dinâmico e divertido.

Ao considerar que a experiência deste estudo foi bem sucedida e por ser de baixo custo, há a necessidade de que projetos semelhantes sejam realizados, a fim de trazer ganhos ao monitor, aos docentes e aos discentes em formação profissional.

## REFERÊNCIAS

ANDRADE, Livia Zulmyra Cintra *et al.* Desenvolvimento e validação de jogo educativo: medida da pressão arterial. **Revista Enfermagem Uerj**, Rio de Janeiro, v. 20, n. 3, p. 323-327, 2012.

BORBA, Patrícia Leme de Oliveira *et al.* Desafios práticos e reflexivos para os cursos de graduação em terapia ocupacional em tempos de pandemia. **Cadernos Brasileiros de Terapia Ocupacional**, [S.l.], v. 28, n. 3, p. 1103-1115, 02 out. 2020. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.4322/2526-8910.ctoen2110>.

BORGES, João Paulo Raimundo; MORAES FILHO, Aroldo Vieira de. Elaboração e validação de um jogo didático no ensino de genética. **Saúde & Ciência em Ação**, [S.l.], v. 3, n. 01, p. 83-98, 2016.

BRASIL. **Lei nº 5.540 de 28 de novembro de 1968**. Fixa normas de organização e funcionamento do ensino superior e sua articulação com a escola média, e dá outras providências. Brasília, DF, nov. de 1968.

BRASIL. **Lei n.º 14.040, de 18 de agosto de 2020**. Estabelece normas educacionais excepcionais a serem adotadas pelos sistemas de ensino, instituições e redes escolares, públicas, privadas, comunitárias e confessionais, durante o estado de calamidade pública reconhecido pelo Decreto Legislativo n.º 6, de 20 de março de 2020. Brasília, DF, dez. de 2020.

CELESTINO JÚNIOR, Aluísio Ferreira *et al.* Monitoria acadêmica e metodologia da problematização: relato de experiência. **Revista Ciência em Extensão**, [S.l.], v. 13, n. 3, p. 136-145, 2017.

COSCRATO, Gisele; PINA, Juliana Coelho; MELLO, Débora Falleiros de. Utilização de atividades lúdicas na educação em saúde: uma revisão integrativa da

literatura. **Acta Paulista de Enfermagem**, [S.l.], v. 23, n. 2, p. 257-263, abr. 2010. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/s0103-21002010000200017>.

COSTA, Flávia Beatriz da; TRINDADE, Mara Ana do Nascimento; PEREIRA, Mauro Lúcio. A inserção do biomédico no programa de saúde da família. **Revista eletrônica novo enfoque**, [S.l.], v. 11, n. 11, p. 27-33, 2010.

COTTA, Rosângela Minardi Mitre; MENDONÇA, Érica Toledo de; COSTA, Glauce Dias da. Portfólios reflexivos: construindo competências para o trabalho no Sistema Único de Saúde. **Revista Panamericana de Salud Pública**, [S.l.], v. 30, n. 5, p. 415-421, 2011.

FARDO, Marcelo Luis. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **Revista Renote**, [S.l.], v. 11, n. 1, 30 jul. 2013. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.22456/1679-1916.41629>.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 81. ed (1ª edição: 1970). Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2019.

FRISON, Lourdes Maria Bragagnolo. Monitoria: uma modalidade de ensino que potencializa a aprendizagem colaborativa e autorregulada. **Pro-Posições**, [S.l.], v. 27, n. 1, p. 133-153, abr. 2016. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/0103-7307201607908>.

GURGEL, Sabrina de Souza *et al.* Jogos educativos: recursos didáticos utilizados na monitoria de educação em saúde. **Revista Mineira de Enfermagem**, Belo Horizonte, v. 21, p. e-1016, jun. 2017. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5935/1415-2762.20170026>.

MARAN, Edilaine *et al.* Habilidades e dificuldades técnico-científicas dos acadêmicos de enfermagem durante a monitoria de semiotécnica. **Revista de Enfermagem Ufpe On Line**, Recife, v. 11, n. 5, p. 1819-1825, mai. 2017.

MESQUITA, Gustavo Nunes de *et al.* Métodos de ensino integrados em monitoria de anatomia e Histologia: um relato de experiência. **Revista Eletrônica Acervo Saúde**, [S.l.], n. 30, p. e1370, 7 out. 2019. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.25248/reas.e1370.2019>.

PANOSSO, Mariana Gomide; SOUZA, Silvia Regina de; HAYDU, Verônica Bender. Características atribuídas a jogos educativos: uma interpretação analítico-comportamental. **Psicologia Escolar e Educacional**, [S.l.], v. 19, n. 2, p. 233-242, ago. 2015. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/2175-3539/2015/0192821>.

PIRES, Maria Raquel Gomes Maia; GUILHEM, Dirce; GÖTTEMS, Leila Bernarda Donato. Jogo (IN)DICA-SUS: estratégia lúdica na aprendizagem sobre o sistema único de saúde. **Texto & Contexto - Enfermagem**, [S.l.], v. 22, n. 2, p. 379-388, jun. 2013. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/s0104-07072013000200014>.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Senac São Paulo, 2012.

RAMOS, Daniela Karine. Jogos cognitivos eletrônicos: contribuições à aprendizagem no contexto escolar. **Ciências & Cognição**, Rio de Janeiro , v. 18, n. 1, p. 19-32, abr. 2013.

SENA, Samara de *et al.* Aprendizagem baseada em jogos digitais: a contribuição dos jogos epistêmicos na geração de novos conhecimentos. **Revista Renote**, Porto Alegre, v. 14, n. 1, 26 jul. 2016. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.22456/1679-1916.67323>.

SILVA, Karla Jayane de Freitas da *et al.* A utilização de jogos didáticos no ensino biologia: uma revisão de literatura. **Educere Et Educare**, [S.l.], v. 12, n. 27, 20 dez. 2017.

*Recebido em: 15/10/2022*

*Aprovado em: 18/11/2022*

*Publicado em: 22/11/2022*