

O LADO BOM DA HISTOLOGIA

A histologia estuda os tecidos que fazem parte da estrutura corporal humana. Esta área envolve conhecimentos de microscopia, de conservação de células para estudo, preparação de amostras biológicas e interações entre as células. O conhecimento dos tecidos do corpo humano vão desde tecido adiposo, conjuntivo, epitelial, cartilaginoso e ósseo, muscular, hematopoiético e nervoso.

Como forma de aprendizagem desses tecidos, foi criado um jogo pedagógico a fim de memorização e compreensão do conteúdo de histologia. Podendo a partir deste jogo a adaptação para outros conteúdos e disciplinas. A introdução de didática e ludicidade no ensino e aprendizagem ajuda na absorção do conteúdo pelos alunos além da fixação e não apenas decorar.

JOGO PEDAGÓGICO

Tabuleiro azul: 1

Tabuleiro verde: 1

Cartas amarelas: 12

Cartas do tabuleiro azul: 12

Cartas do tabuleiro verde: 12

- As Cartas amarelas foram construídas com papel cartão amarelo. E as cartas dos tabuleiros com papel cartão branco, sendo pintados com lápis de cor verde e azul. O tabuleiro foi construído também no papel cartão branco, sendo suas cartas coladas com cola branca. Todas as imagens foram desenhadas manualmente juntamente com as informações adicionadas.

Cara a Cara com a Histologia

COMPONENTES DO JOGO

- Dois tabuleiros brancos, os quais cada um contêm 12 imagens e informações sobre as estruturas dos tecidos humanos. Estando em cores azuis e verdes.
- A parte superior se trata da representação da imagem e a inferior das informações sobre aquela imagem.
- Uma pilha de cartas soltas contendo as mesmas 12 imagens que constam nos tabuleiros. Estando em cores amarelas.
- Duas estruturas de pirâmide, em cor preta para suporte das cartas amarelas, quando escolhidas em jogo.

REGRAS DO JOGO

- Cada jogador escolhe um tabuleiro e levanta as cartas que neles estão inseridas.
- Espalhe as cartas amarelas na mesa de modo que nenhum dos jogadores possa ver as imagens.
- Cada jogador deve escolher uma carta amarela aleatoriamente sem que o outro jogador veja a carta escolhida.
- O objetivo do jogo é adivinhar a carta amarela que está com o outro jogador.
- Para que esse objetivo seja alcançado é necessário que eles realizem perguntas, as quais as respostas possam ser apenas “sim ou não”.
- Exemplo: “A carta se trata de um tecido conjuntivo?”. O oponente só poderá responder, “sim” ou “não”. Ou seja, se a carta se trata de um tecido conjuntivo ou não.
- Quando o jogador realizar uma pergunta, e ela for com resposta “sim”, todas as cartas ao contrário desta pergunta devem ser abaixadas no tabuleiro. E assim também para as respostas “não”.
- Exemplo: “A carta possui adipócitos?” Com a resposta “sim”, as cartas no tabuleiro que não forem correspondentes a possuir os adipócitos devem ser abaixadas.
- As perguntas devem ser intercaladas entre os jogadores. Tirem par ou ímpar para ver quem começa primeiro.
- O jogo termina, quando um dos jogadores adivinhar a carta amarela que está com o outro oponente.
- Ao longo do jogo, os jogadores podem realizar palpites sobre a carta amarela. Porém, se este palpite estiver errado, o ponto do jogo será do oponente.
- Dica: Para uma melhor certeza da carta amarela ao qual está com seu oponente, realize as perguntas certas e elimine as dúvidas. Assim, seu palpite será certo.
- Observação: vocês decidem o final do jogo. Pode ser estipulado uma quantidade de cartas amarelas acertadas em um determinado tempo ou não. Ou, simplesmente quando vocês decidirem parar.



