



ELABORAÇÃO DE SOFTWARE EDUCACIONAL COMO SIMULADOR DA CONTAGEM DIFERENCIAL DE LEUCÓCITOS

Fernanda Cozendey Anselmo - IFFluminense – fernandacozendey@live.com
Cristiano Beiral Satolo Monteiro – UFF/CEDERJ – bsm.cristiano@gmail.com
Guilherme Rosa Pereira – UENF/CEDERJ – guilherme-oi@hotmail.com
Thiago Souza de Freitas – UENF/CEDERJ – souzاتف@gmail.com

Ciências da Saúde: Farmácia / Análises Clínicas

A utilização de recursos interativos de mídia em sala de aula ou como objeto de aprendizagem tem obtido cada vez mais sucesso no que diz respeito à ascensão cognitiva e educacional. O desenvolvimento de novas tecnologias propõe a aplicação de metodologias lúdicas, altamente potencializadoras do processo ensino-aprendizagem e psicomotor, além de contribuírem de forma eficaz na sociabilização e coletividade das relações entre os usuários. O jogo desenvolvido, elaborado na linguagem de programação *JAVA*, visa a apresentação da funcionalidade da prática laboratorial de Contagem Diferencial de Leucócitos através do ensino de Biologia Celular e Imunologia. Sua estrutura consiste em textos explicativos relativos às principais células de defesa do organismo, apresentando sua respectiva morfologia e maturação através de imagens ilustrativas, e informações adicionais sobre distúrbios mieloproliferativos e o processo de Hematopoese. Toda dimensão do programa foi desenvolvida de forma simples para que fosse compreensível e utilizado autodidaticamente. Agregando-se em 3 (três) níveis de dificuldade, o intuito é dispor das simulações de esfregaços sanguíneos para que o usuário assimile o conhecimento contido nas informações do programa e execute o jogo selecionando as células que são apresentadas, contabilizando-as, exatamente como é feito na Contagem Diferencial de Leucócitos, utilizados na área Hematológica dos Laboratórios de Análises Clínicas. A aplicação das tecnologias faz com que o interesse seja maciço e permanente, tornando-se plausível e relevante associar o ensino teórico à prática utilizada, principalmente quando há a possibilidade dessa interação ser atrativa aos interesse das novas tecnologias de mídia. A viabilidade da elaboração e execução do projeto em *JAVA* demonstrou a possibilidade de agregar o conteúdo abordado à prática descrita, além de permitir o constante aprimoramento do jogo e elevar seus níveis de dificuldades, este pode ser efetuado em distintos níveis de educação como o Ensino Médio ou Técnico, no Ensino Superior e Especializações, além de ser um recurso de inovação tecnológica para a modalidade EaD, tornando-se um possível instrumento de assimilação de conteúdo.

Palavras-chave: *Software*, Contagem, Leucócitos.

Instituição de fomento: IFFluminense, UENF/CEDERJ, UFF/CEDERJ.