

REL072 - RELATO DE EXPERIÊNCIA: UTILIZAÇÃO DE JOGO ANALÓGICO EM TABULEIRO NA DISCIPLINA DE ANATOMIA HUMANA.

SELMA KAZUMI DA TRINDADE NOGUCHI¹; ALEXANDRE FERREIRA DA SILVA¹; ANTÔNIO GERALDO MESQUITA FRANÇA NETO²; RENATO COSTA TEIXEIRA³; JOFRE JACOB DA SILVA FREITAS³

kazuminoguchi23@hotmail.com

¹Especialização, ²Graduação, ³Doutorado

Universidade do Estado do Pará (UEPA), Escola Superior da Amazônia (ESAMAZ)

Introdução: Jogos didáticos inseridos no processo acadêmico, surgem como métodos ativos e viabilizam o processo de aprendizado, sendo caracterizado como alternativas que possibilitam o desenvolvimento de habilidades cognitivas que são importantes para o processo de aprendizagem¹. Os métodos tradicionais, que privilegiam a transmissão de informações apenas com os professores como passagem de informação, faziam sentido quando o acesso à informação não era tão disponível. No entanto com o surgimento da internet e a divulgação aberta de muitas informações e cursos, desenvolve-se o aprendizado em lugares não caracterizados como sala de aula, a qualquer hora e com muitas pessoas diferentes, uma maneira complexa, descrita como necessária e temível, pois os vários modelos existentes podem não ser totalmente descritos como bem-sucedidos para aprender de forma flexível numa sociedade altamente conectada². No entanto, na era tecnológica os jogos que envolvem o convívio social vêm sendo deixados de lado e substituídos pelos jogos eletrônicos, afastando os indivíduos do convívio social. Os aplicativos de celulares desenvolvidos como recursos didáticos simbolizam essa era, e os discentes precisam seguir comunicando-se face a face com os alunos, mas também digitalmente, equilibrando a influência mútua discente-docente³. Essa interação tecnológica e não tecnológica pode ser colocada em prática com o intercâmbio de metodologias ativas, modelos diferenciados de informar e interagir, através de recursos não convencionais que facilitam o aprendizado do aluno.

Objetivos: Relatar uma experiência na utilização de um jogo interativo analógico na disciplina de anatomia humana. **Descrição da Experiência:** A partir da necessidade observada, foi confeccionado um jogo de tabuleiro analógico para facilitar a aprendizagem do conteúdo de anatomia humana, relacionando sistema ósseo, sistema muscular e sistemas orgânicos. A elaboração do jogo foi baseada nos jogos interativo da área não tecnológica, resgatando aos alunos as brincadeiras juvenis dos anos 1990 e desvinculando do uso de multimídia, tornando o aprendizado mais interativo e social. No processo de criação do jogo, pensou-se na inserção de estruturas envolvidas com a disciplina de anatomia humana, citando laboratório de anatomia, técnico de laboratório, peças naturais, peças sintéticas, jaleco, osso, musculo, entre outros. As perguntas evoluem em estações de fácil para médio e posteriormente difíceis, os jogadores utilizam um dado personalizado para evoluir no jogo, contendo três lotes de cartas para “comprar” caso o tabuleiro solicite. Vários participantes podem jogar ao mesmo tempo. É necessário um coordenador para mediar o jogo, sendo o mesmo nomeado de monitor ou professor. O jogo é apresentado em formato de tabuleiro, impresso em Banner com figuras anatômicas inseridas, e constituiu-se em uma forma de metodologia ativa nas aulas práticas. A atividade inicia após o término da explanação e apresentação da aula pelo professor. Durante os primeiros dias de apresentação do jogo os alunos demonstravam certa insegurança e temiam por equívocos cometidos no ato da resposta diante dos colegas, no entanto ao evoluir no jogo e sabendo que a atividade iria ocorrer nas próximas semanas se preparavam para o próximo confronto. As perguntas do jogo

foram elaboradas de acordo com o tema a ser abordado nas aulas seguintes, seguindo o plano de aula da disciplina, que contemplou os assuntos relacionados aos sistemas: ósseo, articular, muscular, respiratório, digestório, cardíaco e circulatório. Cada etapa do jogo funcionava como uma evolução do próprio aluno, visto que os conteúdos avançavam. **Resultados:** Os discentes participantes do jogo, obtiveram excelente desempenho nas avaliações formativas do semestre e observou-se um maior envolvimento com o conteúdo e facilidade no processo de ensino-aprendizado. Os alunos demonstraram interesse e entusiasmo em iniciar as atividades, estudando os temas dos jogos previamente. Ao longo do semestre algumas modificações foram sendo realizadas para aperfeiçoar o jogo e a técnica. A inserção de atividades que envolvem metodologias ativas no processo de aprendizado em um projeto pedagógico no qual segue metodologia tradicional, facilitou o desenvolvimento da disciplina de acordo com a observação dos alunos. Experiência ratificada por Moran (2015) que descreveu as metodologias ativas sendo pontos de partida para avançar nos processos de reflexão, integração cognitiva, generalização e reelaboração de novas práticas. Segundo o mesmo autor, alguns componentes são fundamentais para o sucesso da aprendizagem, como por exemplo a inserção de desafios, atividades, jogos que trazem as competências necessárias. Estas estratégias solicitam informações pertinentes, que oferecem recompensas estimulantes, que combinam percursos pessoais com participação significativa em grupos, que se inserem em plataformas adaptativas, que reconhecem cada aluno e ao mesmo tempo aprendem com a interação, tudo isso utilizando as tecnologias adequadas. **Conclusão ou Considerações Finais:** O estudo da anatomia humana torna-se interessante ao acadêmico por se tratar de conteúdos que permite o reconhecimento do próprio corpo, quando o processo de aprendizado é associado a metodologias que permitem ao acadêmico uma interação dinâmica com o conteúdo abordado. Dessa forma pode ser possível desenvolver o raciocínio associativo da integração morfológica do corpo. Observou-se que a utilização de métodos ativos em formato de jogo no ensino em saúde, tornou o processo de aprendizado mais dinâmico e interativo com os conteúdos da disciplina. Além disso, a inserção de questões mais discursivas, permitiu ao aluno não apenas decorar o assunto abordado, mais principalmente associar a situações e compreender a anatomia, como sendo essencial para formação em saúde.

Referências Bibliográficas:

- ZANON, D. A. V.; GUERREIRO, M. A. DA S. & OLIVEIRA, R. C. Revista Ciências & Cognição. Vol. 13 (1): 72-81. ISSN 1806-5821, 2008.
- ALMEIDA, M. E. B. Integração de currículo e tecnologias: a emergência de web currículo. Anais do XV Endipe – Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino. Belo Horizonte: UFMG, 2012.
- José MORÁN. Mudando a Educação com Metodologias ativas. Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Vol. II. Carlos Alberto de Souza e Ofelia Elisa Torres Morales (orgs.). PG: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015.
- SOBRAL, F,R; CAMPOS, C,J,G; Utilização de metodologia ativa no ensino e assistência de enfermagem na produção nacional: revisão integrativa. Revista Esc Enfermagem USP, 46(1):208-18, 2012.