**O USO DOS *SOFTWARE*S 3D PARA O AUXÍLIO NO ENSINO DE ANATOMIA HUMANA: UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA**

Raiara Bezerra da Silva1; Francisca Ariadina Anário Dos Santos2; Tallyta Veras Rodrigues3; Expedita Cíntia Araújo4; Antonio Roberto Gama Alves Teixeira5; Francisco Felipe Lima Gonçalves6; Erica Hanna Rios Sampaio7; Jhonnildo Araújo Azevedo8; Maria Vitoria Martins Sousa9; Karlla da Conceição Bezerra Brito Veras10.

1Graduanda do Curso de Fisioterapia Faculdade 05 de Julho – F5.

2,3Graduanda do Curso de Enfermagem da Faculdade 05 de Julho – F5.

4,5Graduanda do Curso de Enfermagem do Centro Universitário INTA-UNINTA.

6Graduando do Curso de Fisioterapia do Centro Universitário INTA-UNINTA.

7Graduando do Curso de Farmácia do Centro Universitário INTA-UNINTA.

8Graduando do Curso de Fonoaudiologia do Centro Universitário INTA-UNINTA.

9Graduando do Curso de Biomedicina do Centro Universitário INTA-UNINTA.

10Enfermeira. Mestre em Ensino na Saúde pela Universidade Estadual do Ceará (UECE). Doutoranda do Programa de Pós-graduação em Cuidados Clínicos em Enfermagem e Saúde, pela Universidade Estadual do Ceará (UECE). Docente e coordenadora Institucional de Pesquisa, Extensão e Responsabilidade Social na Faculdade 05 de Julho- F5.

**Área Temática:** Ciências da Saúde.

**E-mail do Autor para correspondência:** [raiarabezerra2015@gmail.com](mailto:raiarabezerra2015@gmail.com)

**INTRODUÇÃO:**  O ensino em Anatomia humana é fundamental desde o início da graduação até o ambiente de trabalho e ainda, muitas vezes, sendo realizado de forma tecnicista e tradicional, algo que pode comprometer bastante a aprendizagem dos alunos, os quais podem se sentir desmotivados quanto ao seu processo de aprendizagem ao se depararem com um contexto apenas teórico, conteudista e distante da realidade deles. Diante desse quadro, é importante o uso de ferramentas e recursos que possam tornar o ensino mais atraente e lúdico aos estudantes, estimulando os estudantes a aprenderem de forma significativa e a buscarem ser protagonistas do seu processo de aprendizagem. O uso de softwares 3D no âmbito educacional apresenta diversas aplicações no ensino de Ciências. Essas ferramentas tecnológicas podem se apresentar como conectivos das relações dialéticas entre o docente, o aluno e o saber a ser construído. **OBJETIVO:** Realizar uma revisão bibliográfica acerca do uso dos *softwares* 3D para o auxílio no ensino de Anatomia Humana. **MATERIAIS E MÉTODOS:** Trata-se de uma revisão da literatura, realizada no mês de agosto de 2022, através da base de dados SciELO, utilizando o operador booleano “AND”, com os seguintes descritores: “Ensino” AND “Anatomia Humana” AND “Metodologias Ativas”. No total foram encontrados 32 artigos e após a leitura minuciosa destes, foram escolhidos 05 artigos, para basear o presente estudo, sendo aplicados os seguintes critérios de inclusão: artigos dentro da temática escolhida, e publicados nos últimos 10 anos, no idioma português, a fim de facilitar a leitura. Como critérios de exclusão, adotaram-se os seguintes: artigos que não condiziam com a temática escolhida, em outros idiomas diferentes do português, e publicados com um tempo superior a 10 anos. **RESULTADOS E DISCUSSÃO:** Dos estudos selecionados foi possível observar que os *softwares* 3D de anatomia humana auxiliam no ensino, devido sua praticidade em se obter esse conhecimento até mesmo no conforto de casa, pois a sua eficiência e dinamicidade possibilita um conhecimento mais abrangente sobre os conteúdo de anatomia humana, aumentando o interesse dos discentes por estudar de uma forma mais leve e prática e uma maior interação na disciplina, e despertando um maior conhecimento, pois os aproxima de uma realidade com imagens em alta qualidade e explicação sobre os sistemas e conteúdo vistos em sala, oferecendo uma inovação para o ensino-aprendizagem, quebrando os paradigmas do ensino antigo utilizados anteriormente e que seguiam um padrão arcaico de aulas teóricas e logo após praticas em laboratórios, tornando a aula monótona e muitas vezes cansativa aumentando assim os níveis de reprovação da disciplina por sua alta complexidade no saber. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Conclui-se que, a utilização de *software* 3D, torna o ensino ainda mais eficiente, já que inovações tecnológicas com ferramentas atrativas são de grande importância para influenciar no aumento da atenção dos alunos, além de que o uso de novas metodologias educacionais ativas garante a facilidade de ensino, a fim de proporcionar aos acadêmicos uma forma dinâmica e inovadora de ensino sobre biologia**.**

**Palavras Chaves:** Ensino; Anatomia Humana; Metodologias Ativas.

**REFERÊNCIAS:**

COLARES, Maria; MELLO, Josiane; VIDOTTI, Ana; SANTANA, Débora. **Metodologias de ensino de anatomia humana: Estratégias para diminuir as dificuldades e proporcionar um melhor processo de ensino-aprendizagem.** Maringà.2019.

FORNAZIERO, Célia Cristina; GIL, Célia Regina Rodrigues. Novas tecnologias aplicadas ao ensino da anatomia humana. **Revista Brasileira de Educação Médica**, v. 27, p. 141-146, 2021.

MORADA, Rebeca Cristian Victor. **Utilização de softwares educativos para auxiliar no ensino e aprendizagem de anatomia humana no ensino médio.** 2022. 68 f. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Ciências Biológicas) – Centro de Ciências, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2022.

MOURTHÉ FILHO, Antônio et al. Refletindo o ensino da Anatomia Humana. **Enfermagem revista**, v. 19, n. 2, p. 169-175, 2016.

SILVA, Alexsandro et al. Anatomia Digital: Um ambiente virtual de apoio ao processo ensino-aprendizagem. In: **Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE).** 2017. p. 7745.