**O USO DA METODOLOGIA ATIVA NO ENSINO DE ANATOMIA**

¹Claudia Fernanda Caland Brígido; 1Larissa Alves Moreira; 1Mikaela Brito Guimarães; 2Antônio de Pádua Rocha Nóbrega Neto.

¹ Discentes no curso de Medicina na FAHESP/IESVAP.

2 Docente no curso de medicina na FAHESP/IESVAP.

Área temática: Educação em saúde

email: claudia@gioz.net

**INTRODUÇÃO:** Foi estabelecido pelo MEC, através da Portaria Normativa Nº 2, de 1º de fevereiro de 2013 uma mudança no método vigente de ensino-aprendizagem das faculdades de medicina e por isso passaram a utilizar metodologias ativas na formação médica dos estudantes. Percebe-se que a aplicação de tecnologias na educação tem por fundamento estabelecer novos modelos pedagógicos, voltados ao engajamento participativo, numa sociedade em constante mutação. Os jogos e materiais interativos representam formas naturais e prazerosas de aprendizagem para discentes de todas as idades, porque se trata, geralmente, de um recurso prático e palpável, sendo considerados pelos educadores uma importante ferramenta didática, que pode assessorar na condução da prática pedagógica de forma criativa, inovadora. Em um jogo a carga informativa pode ser significantemente maior, os apelos sensoriais podem ser multiplicados e isso faz com que a atenção e o interesse do aluno sejam mantidos, promovendo a retenção da informação e facilitando a aprendizagem. Vários são os tipos de jogos, por exemplo: Jogos treino e prática – usados para revisar material visto em aula, normalmente conteúdos que exigem memorização e repetição. **OBJETIVOS:** Relatar a experiência de discentes do curso de Medicina da FAHESP/IESVAP com o uso de metodologias ativas no estudo de anatomia. **MÉTODOS:** O presente trabalho trata de um estudo de abordagem qualitativa, configurando-se como um relato de experiência, baseado no desenvolvimento de dois produtos que contribuem para o aprendizado da anatomia de estruturas do sistema nervoso, especificamente, o diencéfalo. Dessa forma, a atividade realizada em sala de aula somada a fundamentação teórica a cerca do uso da metodologia ativa, oriundas de artigos científicos provenientes de busca sistemática na Biblioteca Eletrônica Científica Online-Scielo, permitiram o desenvolvimento deste relato de experiência. **RESULTADOS:** O estudo da Anatomia Humana é complexo, minucioso e por vezes de difícil assimilação pelos discentes da área da saúde. Assim, um grupo de alunas vem com o propósito de apresentar produtos físico, lúdico que simplifica e facilita o aprendizado, e também poderão ser desenvolvidos por meio digital. Os produtos permitirão aprendizado dinâmico, por meio da fixação visual do conteúdo e repetição do processo. As matérias primas são de baixo custo, simples, de fácil manuseio, duráveis, de industrialização leve. Os jogos desenvolvidos possuem dois quadros ilustrando a estrutura do diencéfalo, e um conjunto de palavras para encaixar em seus respectivos espaços de acordo com a localização anatômica. No primeiro quadro faz-se necessário um prévio conhecimento a cerca do diencéfalo, são apenas 4 quadrinhos para definir a localização

do tálamo, hipotálamo, epitálamo e subtálamo. É indicado que durante a atividade sejam discutidas as principais características anatômicas de cada estrutura, podendo incluir outros aspectos, para que assim desenvolva habilidades em outras áreas como a fisiologia, histologia e embriologia. No segundo quadro, há uma exigência maior de conhecimento, pois trata-se dos núcleos de cada estrutura, possuindo 15 espaços para preencher, na realização dessa atividade é interessante a participação do professor, orientando quais os principais núcleos dessa estrutura. **CONCLUSÃO:** As habilidades que os alunos adquirem no período dos seus cursos promovem a participação dos educandos no processo dinâmico de construção do conhecimento, visto que passam a ser sujeitos ativos do processo de aprender diante de um cenário real. A construção de material didático na forma de jogos educativos vem de encontro com o método de ensino-aprendizagem preconizado pelo MEC para as faculdades de medicina, pois os jogos lúdicos são materiais que auxiliam o processo de ensino e aprendizagem. Atuando como apoio indispensável pois favorecem a construção do conhecimento dos alunos, estimulando o interesse nos conteúdos, participação e empenho.

Palavras-chaves: metodologia ativa, anatomia, ensino.