



CONEXÃO UNIFAMETRO 2020

XVI SEMANA ACADÊMICA

ISSN: 2357-8645

USO DE JOGOS DIGITAIS COMO METODOLOGIA FACILITADORA DE ENSINO: UM RELATO DE EXPERIENCIA

Vitória Santana de Castro¹, Herley Maciel de Holanda¹, Ruan dos Santos Cruz¹, João Gustavo Silva Tavares¹, Livia Barroso Melo Camelo¹, Josenilda Malveira Cavalcanti²

Centro Universitário Fametro – Unifametro

¹Discente Unifametro, monitor da disciplina de anatomia humana.

²Docente Unifametro, da disciplina de anatomia humana.

vitoria.castro@aluno.unifametro.edu.br

Área Temática: Promoção da Saúde e Tecnologias Aplicadas
Encontro Científico: VIII Encontro de Monitoria e Iniciação Científica

RESUMO

Introdução: o ensino da anatomia há algum tempo se restringia somente ao uso de livros e peças cadavéricas, assim como peças sintéticas que eram indispensáveis para o aprendizado. Porém com o advento das tecnologias essas ganharam mais uma premissa. O uso de jogos digitais foi um dos métodos encontrados para compreensão do conteúdo que não pode ser dado em sala de aula. **Objetivo:** o objetivo desse trabalho foi relatar as experiências com a utilização de jogos digitais durante as monitorias de anatomia humana. **Métodos:** o presente trabalho trata-se de um relato de experiência descritivo, onde retrata a atividade de ensino dentro da monitoria, realizada pelos monitores de anatomia humana. **Resultados:** essa metodologia se tornou eficaz principalmente a um conhecimento adquirido anteriormente pelos os alunos durante as aulas remotas, de forma que eles conseguiram relacionar a teoria com os jogos que estavam sendo utilizados. **Conclusão/Considerações finais:** conclui-se que os jogos digitais podem ser utilizados como meio de aprendizado tanto durante as monitorias, como de forma voluntária pelos os alunos, porém, são necessários estudos complementares para uma maior confiabilidade na utilização do método.

Palavras-chave: Anatomia Humana; Jogos Digitais; Monitoria.

INTRODUÇÃO

O ensino da anatomia há algum tempo, se restringia somente ao uso de livros e cadáveres, assim como peças sintéticas que eram indispensáveis para o aprendizado. Atualmente esse, continua sendo um método indeclinável de



conhecimento para os alunos da área da saúde. Porém com o advento das tecnologias essas áreas ganharam mais uma premissa. “Nesse novo cenário educativo as transformações tecnológicas têm propiciado o conhecimento atual e futuro, de forma rápida e acessível, a qualquer hora, tempo e velocidade, especialmente, quando se usa a internet como ferramenta” (PIAZZA; CHASSOT, 2011).

“Os jogos digitais são exemplos disso, onde os mecanismos permitem uma aprendizagem construtiva, situada e experimental, reforçada pela experimentação ativa e imersão no jogo” (CONCEIÇÃO e OLIVEIRA, 2016 apud GIRARD, 2013, pag. 207).

“Também fica claro que o computador não substitui aulas práticas de laboratório, visto que na anatomia a observação e o estudo direto das estruturas tridimensionais são considerados condições fundamentais ao aprendizado.” (FORNAZIERO *et al*, 2009).

O uso dos jogos foi um dos métodos encontrados para compreensão do conteúdo que não pode ser dado em sala de aula devido aos agravos de saúde pública. “No ensino de áreas como anatomia que podem conter conteúdos difíceis e complexos, tornam tais ferramentas importantes aliados.” (PEREIRA, FIUZA, LEMOS, 2019, pag. 2).

Esse tipo de didática saiu do método tradicional, onde o discente tornou-se protagonista no seu processo de aprendizagem. “O comprometimento do estudante com sua aprendizagem está relacionado aos objetivos e inspirações que ele tem, desencadeando, assim, o sentido de equilíbrio entre o querer e o fazer.” (FELICETTI, MOROSINI, 2010, pag. 25).

Jogos de simulação bem projetados (ou jogos digitais em geral) aplicam características de jogo (os jogadores competem em alcançar objetivos de jogo seguindo regras e princípios) para criar um ambiente de aprendizagem desafiador e imersivo que pode levar o jogador a uma experiência de fluxo (DANKBAAR *et al*, 2015; HUANG *et al*. 2010; KIILI 2005).

É particularmente importante que os educadores de saúde tenham informações sobre como os jogos digitais ajudam os alunos a estruturar e aprimorar seus conhecimentos, para que possam implementá-los bem em seu contexto específico de treinamento (JANSSEN *et al*, 2015).



CONEXÃO UNIFAMETRO 2020

XVI SEMANA ACADÊMICA

ISSN: 2357-8645

O objetivo desse trabalho foi relatar as experiências com a utilização de jogos digitais no ensino da anatomia para os alunos da área da saúde durante o período em que as atividades presenciais estavam suspensas.

METODOLOGIA

O presente trabalho trata-se de um relato de experiência descritivo, onde retrata a atividade de ensino dentro da monitoria, realizada pelos monitores de anatomia humana. Os encontros das monitorias foram realizados de forma remota online, via Google Meet com duração de duas horas aula, com os alunos dos cursos de fisioterapia, farmácia e odontologia do Centro Universitário Fаметro-UNIFAMETRO.

Em um período onde a o mundo passava pelo pico da crise do COVID-19, em um cenário de isolamento social como medida de prevenção, as aulas presenciais estavam suspensas, apenas com funcionamento de modo remoto.

Apresentar a disciplina de anatomia humana sem o subsídio das peças anatômicas do laboratório tornou-se um desafio, contudo, medidas de adequação foram traçadas para sanar quais quer dificuldades dessa forma, meios para facilitar o aprendizado do aluno monitorado foram criadas.

Logo após a conclusão da abordagem dos conteúdos, uma metodologia de fixação foi inserida a aula, a utilização de jogos online. Foram usados os jogos GARTIC e o STOPOTS dois jogos distintos, com abordagem ímpar.

O Gartic é um jogo de desenho, onde os participantes escolhem temas, o jogo sugere o nome de algo relacionado o tema, cada jogador tem seu momento de desenhar, ganha quem descobrir mais vezes o que o companheiro estava tentando desenhar conforme o tempo disponível.

No Stopots o tempo é o inimigo, assim como o Gartic são escolhidos temas, a cada rodada é escolhido uma letra do alfabeto, ganha aquele que preencher todos os temas com o nome correto que tenha seu início com a letra sugerida.

Foram usados esses dois jogos com os temas abordados em aula, nomes de ossos, nome de músculos e regiões do corpo humano.

RESULTADOS E DISCUSSÃO



Durante as monitorias foi possível observar um bom engajamento por parte dos alunos, devido principalmente a mudança do método tradicional de ensino, onde o professor é quem passava seu conhecimento e os alunos apenas absorviam. As monitorias se tornaram atrativas justamente por haver essa interação mais frequente entre monitores e alunos.

A utilização dos jogos estimulou a capacidade de raciocínio crítico e reflexivo dos discentes criando conexões que se aperfeiçoadas dificilmente serão esquecidas. Durante as aulas remotas, com o professor, eram apresentados conteúdos que possibilitaram que durante as realizações das monitorias os alunos já tinham obtido um embasamento teórico para enfim colocá-los em prática. Mesmo que de forma virtual esse método possibilitou uma aprendizagem mais significativa.

“Aprendizagem significativa é aquela em que as ideias expressas simbolicamente interagem substantivamente e não arbitrariamente com o que o aluno já sabe. Substantivo significa não literal, que não é literal, e não arbitrário significa que a interação não ocorre com nenhuma ideia anterior, mas com algum conhecimento especificamente relevante já existente na estrutura cognitiva do aluno.” (MOREIRA, 2012).

A utilização do Gartic e StopotS foi feita de forma bastante simplificada, de modo que todos os alunos com o acesso à internet poderiam participar, a iniciação aos jogos é gratuita o que estimula o estudante a utilizá-lo de forma voluntária sempre que necessário, quando estes não puderem estar presente no ambiente acadêmico.

Essa metodologia se tornou eficaz principalmente a um conhecimento adquirido anteriormente pelos os alunos durante as aulas, de forma que eles conseguiram relacionar a teoria com os jogos que estavam sendo utilizados.

Com a aplicação dos jogos foi possível verificar e ter um *feedback* de como estava o aprendizado dos alunos, seu nível de compreensão e as áreas que precisariam de um melhor reforço dos monitores, portanto, foi possível observar uma visão individualizada de cada aluno monitorado e posteriormente traçar estratégias para alinhar o discente monitorado junto aos conteúdos de conhecimento da matéria.

A partir dos resultados relatados e do embasamento científico apresentado, as monitorias realizadas com o auxílio de jogos digitais podem se tornar uma eficiente ferramenta complementar durante a ausência dos estudantes em laboratórios.

CONSIDERAÇÕES FINAIS/CONCLUSÃO

Em virtude dos fatos mencionados, entende-se que o uso de tecnologias como jogos digitais podem ser recursos utilizados como meio de aprendizado tanto durante as monitorias, como de forma voluntária pelo o aluno. No ensino da disciplina de anatomia humana essa ferramenta é complementar a prática, entretanto ela não pode substituir inteiramente os métodos tradicionais já eficazes.

Atualmente, ainda não há substitutos comparáveis que possam substituir inteiramente a utilização de peças cadavéricas, peças sintéticas ou atlas anatômico, visto que esses são os meios materiais que mais se aproximam da realidade.

Torna-se necessário, porém, maiores estudo que comprovem esses métodos de ensino de forma que possa haver mais confiabilidade durante sua aplicação.

REFERÊNCIAS

CONCEIÇÃO, Karoline; OLIVEIRA, Miguel. **Desenvolvimento de um jogo sério para o ensino de anatomia do membro inferior do esqueleto humano.**

Araranguá- Santa Catarina, 2016. 69 p. monografia (bacharelado em tecnologia da informação e comunicação) - Universidade Federal de Santa Catarina

DANKBAAR, Mary. *Et al.* Na experimental study of the effects off a simulation game on students' clinical cognitive skills and motivation. **Adv Health Sci Educ Theory Pract**, 21(3), 505-21. Doi: 10.1007/s10459-015-9641-x

FELICETTI, Vera; MOROSINI, Marília. Do compromisso ao comprometimento: o estudante e a aprendizagem. **Educar em revista**, Curitiba, n especial 2, p. 23 a 34, 2010

FORNAZIERO, Célia *et al.* O ensino da anatomia: integração do corpo humano e meio ambiente. **Revista Brasileira de Educação Médica**, Rio de Janeiro, abril/junho. 2010. Vol.34 no.2.

JANSSEN, Anna et al. Um pouco de competição saudável: usar métodos mistos para pilotar um jogo digital baseado em equipe para aumentar o engajamento de estudantes de medicina com conteúdo de anatomia e histologia. **BMC educação médica** 15, 173 (2015), doi: 10.1186/s12909-015-0455-6



CONEXÃO UNIFAMETRO 2020

XVI SEMANA ACADÊMICA

ISSN: 2357-8645

MOREIRA, Marco. Al final, que és aprendizagem significativo? **Qurriculum**, la laguna, v.25, p. 29-56, 2012

PEREIRA, Poliana; FIUZA, Patrícia; LEMOS, Robson. Aprendizado baseado em jogos digitais no ensino de anatomia utilizando gamificação: uma revisão sistemática de literatura. **Revista do Programa de Pós Graduação em Educação -UNESC**, Criciúma, v.8, no 1, jan/jul 2019-PPGE-UNESC

PIAZZA, Bruno; CHASSOT, Attico. Anatomia humana, uma disciplina que causa evasão e exclusão: quando a hipótese principal não se confirma. **Ciência em movimento**, ano XIV, no 28, 2011/2012