

MINHA BIOGRAFIA ANATÔMICA: UMA PROPOSTA DE GAMIFICAÇÃO PARA O ACOLHIMENTO DOS CALOUROS DE MEDICINA NA DISCIPLINA DE ANATOMIA HUMANA

Martha Cerqueira Reis
Camila Silveira Silva Teixeira
Bárbara Cabral de Souza Oliveira

Faculdade Santo Agostinho Vitória da Conquista - FASAVIC - BA

Área: Ciências da Saúde

Introdução: As metodologias de aprendizagem ativas estão se tornando cada vez mais necessárias para a melhoria da compreensão de conteúdos no ensino superior. Tais conhecimentos são por vezes complexos e de difícil fixação por acadêmicos de medicina, como é o caso do estudo da Anatomia Humana. A gamificação no ensino da anatomia pode promover o aprendizado profundo e desenvolver habilidades de pensamento crítico em um ambiente motivado e dinâmico. **Objetivo:** Descrever a experiência de uma aula prática inaugural gamificada da disciplina de Anatomia Humana, com calouros do curso de Medicina. **Métodos:** Trata-se de um relato de experiência de um plano de aula conduzido em uma Instituição de Ensino Superior (IES) de um município da Bahia, em ambiente presencial de aprendizagem, com estudantes do 1º período de medicina. O conteúdo programático referiu-se aos órgãos que compõem os diferentes sistemas do corpo humano. No primeiro dia de aula prática em laboratório de anatomia, o espaço físico foi ornamentado com bolas de estourar, onde, cada bola, continha em seu interior, um papel com a descrição de um órgão diferente do corpo humano. Foram escolhidos órgãos pouco conhecidos pela população em geral. Para a apresentação diante dos colegas, cada aluno calouro deveria estourar uma bola e inserir o nome da estrutura anatômica encontrada em seu nome completo original. A partir de então, deveriam criar e dramatizar uma história de trajetória de vida pessoal, com base na estrutura anatômica escolhida. Nesse momento, os demais colegas deveriam ouvir atentamente a apresentação do colega e tentar adivinhar em qual sistema do corpo humano faz parte o órgão apresentado pelo colega. Ao final, caso os colegas não conseguissem desvendar qual era o órgão e de qual sistema do corpo humano faz parte, o aluno apresentador iria solucionar o mistério do estudo da anatomia humana por meio da busca ativa em tela anatômica. **Resultados/Discussão:** A prática proporcionou um momento de acolhimento dos novos alunos de medicina, inserindo-os ao estudo básico da Anatomia Humana, por meio de uma experiência de aprendizagem não fragmentada, com base na identificação dos diferentes órgãos e sistemas do corpo humano. Os alunos puderam usar da criatividade e dramatização para integrar conhecimentos da anatomia humana em suas rotinas de vida diária, além de criar vínculos com os novos colegas por meio de uma prática divertida e interessante. O feedback evidenciou a gamificação como estratégia para melhorar as atividades e dinâmicas do grupo, bem como para aprendizagem de um conteúdo complexo da anatomia. **Considerações Finais:** Esta experiência mostrou-se exitosa para promover maior integração entre os alunos e professores, de modo a estimular as práticas de metodologias ativas em ambientes de aprendizagem para abordagem de conteúdos mais desafiadores do ponto de vista teórico/prático.

Palavras-chave: Ensino. Tecnologia da informação. Medicina.