

JOGO DA MEMÓRIA COMO FERRAMENTA DE APOIO NO ENSINO DE ANATOMIA

ODS (4)

Scarlet de Andrade Cunha da Silva (Universidade de São Paulo)

A Anatomia Humana, por sua natureza conteudista e por exigir alta capacidade de memorização, ainda se configura como um desafio no processo de ensino-aprendizagem nos cursos da área da saúde. Tradicionalmente dividida entre aulas teóricas e práticas, a disciplina muitas vezes carece de estratégias que promovam maior protagonismo discente e aprendizagem significativa. Nesse contexto, metodologias ativas e recursos lúdicos vêm sendo adotados para favorecer o engajamento e a consolidação do conhecimento (Freire, 1996; Dagostin, 2020). O presente trabalho tem por objetivo relatar uma experiência pedagógica baseada na aplicação de um jogo da memória como recurso avaliativo formativo na disciplina de Anatomia Humana, no curso de Educação Física. A prática foi aplicada em uma turma de 68 estudantes, após uma sequência de aulas teóricas e práticas. Os alunos, organizados em duplas, participaram da dinâmica na qual deveriam identificar corretamente dez pares entre imagens e nomenclaturas anatômicas em até 40 segundos, totalizando até 1.000 pontos. O jogo contemplava 30 partes anatômicas, incluindo ossos como clavícula, mandíbula e maxila, além de planos anatômicos como sagital e transversal. Todos os alunos participaram ativamente da atividade, demonstrando entusiasmo, colaboração e competitividade saudável. Os resultados indicaram maior índice de erros nas estruturas da mandíbula e maxila, totalizando 20 erros, seguidas pelo rádio e ulna (6 erros), e os planos sagital e transversal (3 erros cada). Apesar das dificuldades pontuais, todas as duplas conseguiram formar corretamente mais de seis pares. A atividade demonstrou-se eficaz na revisão dos conteúdos, funcionando como diagnóstico das principais lacunas de aprendizagem e reforço de conceitos-chave, alinhando-se aos princípios das metodologias ativas (Souza et al., 2022; Farias et al., 2019). Além disso, a abordagem lúdica promoveu interação entre os estudantes, motivação e ambiente favorável à cooperação. Conclui-

se que a utilização do jogo da memória, além de favorecer a fixação dos conteúdos anatômicos, proporciona um ensino mais dinâmico, interativo e centrado no aluno, representando uma alternativa eficaz ao ensino tradicional da Anatomia em cursos da área da saúde.

Palavras-chave: Anatomia; Jogo; Ensino Superior;

Referências:

DAGOSTIN, H. M. *Metodologias ativas de ensino e aprendizagem em anatomia: uma revisão sistemática*. 2020. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação) – Universidade Federal Rural do Semi-Árido, Mossoró, RN, 2020.

FARIAS, P. C. et al. Jogos educativos no ensino da Anatomia Humana: relato de experiência. *Revista Ciência em Extensão*, São Paulo, v. 15, n. 1, p. 72–81, 2019.

FREIRE, P. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

SOUZA, R. T. et al. Metodologias lúdicas e aprendizagem em cursos da saúde: uma revisão narrativa. *Revista Brasileira de Educação Médica*, Brasília, v. 46, n. 4, e147, 2022. DOI: <https://doi.org/10.1590/1981-5271v46.4-20210469>.