

RESUMO EXPANDIDO - FISIOTERAPIA

EXPERIÊNCIAS EXITOSAS NO ENSINO DA ANATOMIA HUMANA ATRAVÉS DE JOGOS EDUCATIVOS: REVISÃO SISTEMÁTICA

Carlos Jhone Coelho Da Silva (jhonefisio@outlook.com.br)

Anairtes Martins De Melo (amelo@fanor.edu.br)

RESUMO

INTRODUÇÃO: Torna-se desafiador neste início de século a busca de metodologias educativas inovadoras que traduzam um processo de ensino aprendizagem não meramente técnico e tradicional, mas que contribua com a formação do sujeito como um ser ético, histórico, crítico, reflexivo, transformador e humanizado. As metodologias ativas tornam o estudante o centro do processo de ensino aprendizagem, passando assim a tornar-se o autor do seu próprio conhecimento. Verifica-se na literatura que muitos pesquisadores vêm associando as atividades lúdicas com o uso de metodologias ativas como práticas pedagógicas de disciplinas como anatomia humana, tanto no ensino fundamental quanto no superior. Os jogos educativos se inserem como metodologias ativas a partir da evidência de que são métodos inovadores que proporcionam uma prática pedagógica que efetivamente alcançam a dialética da ação-reflexão-ação permitindo que o discente conheça e reconheça sua capacidade de obtenção do conhecimento e assim aplique na prática educativa e/ou na prática em saúde. A partir da percepção do pesquisador, discente do curso de Fisioterapia e monitor da disciplina de Anatomia Humana, uma dificuldade relatada por discentes matriculados se refere à dificuldade de escolher ou selecionar uma proposta de ensino aprendizagem que focalize na apropriação efetiva dos assuntos relacionados à Anatomia Humana, portanto surgiu o interesse em pesquisar se o uso dos jogos educativos para o ensino de Anatomia Humana é evidenciado na literatura, com a seguinte pergunta investigativa: como e quais os jogos educativos na temática de Anatomia Humana são utilizados para integrar o processo de ensino-aprendizagem? **OBJETIVOS:** Este estudo objetiva analisar

as experiências exitosas publicadas em sítios bibliográficos digitais que utilizem jogos educativos no ensino de Anatomia Humana a partir de uma revisão sistemática, de forma a descobrir as principais pesquisas publicadas. METODOLOGIA: Inicialmente foram selecionados todos os artigos publicados nas bibliotecas virtuais: SciELO, EBSCOHost e Google Acadêmico, com as palavras chaves: anatomia, educação, ensino, métodos e aprendizagem com período de publicação entre os anos de 2006 a 2016. Em uma primeira análise foram selecionados artigos pesquisando pelo título e em seguida pela leitura dos resumos. Os critérios de exclusão foram: artigos derivados da mesma pesquisa publicados em anos diferentes; e artigos que abordam jogos, porém sem aplicação na educação. A caracterização se deu a partir do título, da fonte de pesquisa, objetivo do estudo e resultados. Como resultados foram encontrados oito (N=08) publicações que se encaixam nos critérios de inclusão. RESULTADOS: Dentre os estudos inseridos, destacam-se dois: um que foi construído no gênero digital tower defense e aborda a temática de anatomia e fisiologia digestória e o outro chamado: o FisiocardGame que consiste em um jogo de cartas que relaciona fisiologia e anatomia dos sistemas biológicos auxiliando na memorização de termos encontrados nestes conteúdos. Ainda dos estudos encontrados temos o ensino da fisiologia/anatomia geral, avaliação em Fisioterapia com etapas de avaliação inserindo a temática de anatomia humana, uso de modelos anatômicos alternativos em morfologia humana na disciplina de ciências, e ainda utilização de hipermídia com conceitos básicos de biomecânica, cinesiologia e anatomia humana. Semelhanças nas publicações foram encontradas quando alguns dos autores concluem que a inserção de jogos educacionais como método didático complementa os métodos tradicionais e apresenta uma maior eficácia na aquisição de conhecimentos, quando comparado às aulas expositivas tradicionais. CONCLUSÃO: A pesquisa trouxe evidências de que as novas propostas pedagógicas no ensino de anatomia humana com os jogos educativos vêm sendo planejadas e trabalhadas de uma forma crítica com a proposta de participar do processo de ensino aprendizagem de uma maneira significativa ao aprendiz.

Palavras-chave: Anatomia, Ensino, Materiais de Ensino, Tecnologia Educacional