

**Uso de aplicativo de jogos online para o estudo do corpo humano****Use of online games application for human body study**

DOI:10.34117/bjdv6n11-605

Recebimento dos originais: 25/10/2020

Aceitação para publicação: 27/11/2020

**Flassian Hiêrro Leite de Oliveira**

Acadêmico(a) do curso de Medicina

Universidade Federal do Cariri, Barbalha, Brasil

email: flassianhierro@gmail.com

**Geovanna Carvalho de Freitas Soares**

Acadêmico(a) do curso de Medicina

Universidade Federal do Cariri, Barbalha, Brasil

**Clara Rosa Muniz Martins**

Acadêmico(a) do curso de Medicina

Universidade Federal do Cariri, Barbalha, Brasil

**Carlos Davi Bezerra Felipe**

Acadêmico(a) do curso de Medicina

Universidade Federal do Cariri, Barbalha, Brasil

**Yuri de Sousa Cavalcante**

Acadêmico(a) do curso de Medicina

Universidade Federal do Cariri, Barbalha, Brasil

**Cristiane Marinho Uchôa Lopes**

Professora Adjunta do Departamento de Ciências Morfológicas

Universidade Federal do Cariri, Barbalha, Brasil

**RESUMO**

O ensino da Anatomia Humana é a base do conhecimento nos cursos superiores da área da saúde e apresenta uma ampla carga de conteúdo. Assim, uma metodologia de ensino distinta do modelo tradicional foi realizada pela Liga Caririense de Anatomia Humana, por meio de jogos de memorização online para otimizar os estudos referentes à anatomia e democratizar o acesso a esse conhecimento, a partir das tecnologias digitais em suas ações de extensão.

**Palavras-chave:** Ensino, Anatomia Humana, Tecnologia digital, Jogos.

**ABSTRACT**

The teaching of Human Anatomy is the basis of knowledge in higher education courses in the field of health and has a wide load of content. Thus, a teaching methodology distinct from the traditional model was carried out by the Liga Caririense de Human Anatomy, through online memory games to optimize studies related to anatomy and democratize access to this knowledge, based on digital technologies in their actions of extension.

**Keywords:** Teaching, Human anatomy, Digital technology, Games.

## 1 INTRODUÇÃO

Competências relacionadas à interação social, ao uso das tecnologias digitais e às respostas criativas são requisitos com ascendente valorização no âmbito social e educacional hodierno. No entanto, para desenvolvê-los é preciso transcender a forma tradicional de ensino e revolucionar a aprendizagem. Sob esse viés, em consonância com a conjuntura da pandemia do novo Coronavírus (COVID-19), a utilização de aplicativos e metodologias ativas de ensino, como os jogos de memorização online, é uma forma de prosseguir o processo de ensino, facilitar a aprendizagem e atingir o maior público possível, haja vista o aumento exponencial do uso de plataformas e ferramentas digitais colaborativas e de metodologias inovadoras.

Tendo em vista essa perspectiva, os dispositivos tecnológicos foram escolhidos como ferramentas de suporte para o ensino da Anatomia Humana básica e clínica pela Liga Cariense de Anatomia Humana. Nesse contexto, o sistema de ensino, adotado pelo projeto, é pautado em jogos de memorização online que baseiam-se na criação de fichas de estudo e as apresentam em forma de jogos online, os quais podem ser facilmente acessados a qualquer hora e em qualquer local, aumentando assim as possibilidades de estudo e aprendizagem.

O objetivo foi relatar a confecção de jogos de cartas online, utilizando um aplicativo como ferramenta para aplicar metodologias ativas de ensino à distância, voltado para a comunidade acadêmica, com o fito de promover um modelo de ensino que integre de forma sincrônica a tecnologia e o aprendizado.

## 2 MATERIAL E MÉTODOS

Inicialmente, foram realizadas buscas nas plataformas online de aplicativos – App Store e Play Store – sendo selecionado o aplicativo Tinycards© para efetivação do trabalho. Em seguida, um tema específico foi direcionado à tutela de cada um dos respectivos integrantes da Liga (cinco membros). Posteriormente, foi estabelecido um cronograma de lançamento dos jogos. Os jogos de memorização online foram elaborados vide pesquisas em atlas de anatomia humana e sites com imagens anatômicas consideradas de alta qualidade e excelente resolução, sendo organizados e divulgados a partir das ferramentas disponibilizadas pelo próprio aplicativo (Tinycards©), o qual baseia-se na disponibilização de cartões ou fichas nas quais pode-se associar palavras, conteúdos ou conceitos a diversas definições, figuras ou tópicos, com utilização da frente e do verso do cartão para arquitetar o conteúdo abordado. Os jogos de memorização online usam fichas de estudo abordando aspectos anatômicos variados, como

denominação de músculos, estruturas ósseas, inervação, vascularização, divisão anatômica de órgãos e entre outros tópicos, de cada sistema do corpo humano. Além disso, o aplicativo elabora o jogo automaticamente, utilizando associações entre as perguntas, os assuntos abordados e as respostas, a fim de otimizar e consolidar o aprendizado do usuário.

A vantagem do digital, neste caso, está na possibilidade de criação de inúmeras versões diferentes, com imagens digitalizadas e coloridas sem nenhum custo e possibilidade universal de acesso.

### 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os métodos pedagógicos aplicados no processo de ensino e aprendizagem devem otimizar o estudo anatômico. Nessa perspectiva, a Liga Caririense de Anatomia Humana desenvolveu suas ações de ensino por meio de jogos de memorização online, a fim de complementar o ensino clássico da sala de aula e consolidar o conhecimento vide tecnologias digitais.

Neste contexto, observou-se que os temas anatômicos com grande densidade de conteúdo eram os mais indicados para se desenvolver os jogos de memorização online, logo o sistema locomotor foi escolhido para iniciar a série de jogos, abordando sobre os músculos, a inervação, as articulações, a estrutura óssea e os movimentos de cada parte do aparelho locomotor. Assim foi realizado também uma divisão temática (Tabela 1) para melhor didática dos jogos e acompanhamento dos acessos.

Tabela 1. Cronograma dos jogos

Data	Tema	Acessos
20/05/2020	Cabeça	51
27/05/2020	Membros superiores	17
03/06/2020	Membros inferiores	8

Tal abordagem faz uso de metodologias de ensino distintas da forma clássica e expositiva que ocorre normalmente no ensino da Anatomia Humana.

Visto que o uso de diversos recursos didáticos, incluindo a tecnologia, são primordiais para o domínio da Anatomia e não somente usar a memorização (CORREDERA e DOMINGUEZ, 2016).

Outro aspecto positivo do uso da tecnologia móvel digital no processo de ensino e aprendizagem da Anatomia Humana é o preparo diferencial do estudante para lidar com o mercado de trabalho e com uma sociedade que cada vez mais cobra do indivíduo manejo tecnológico e criatividade (CABELLO, 2011). É indubitável que a sociedade vive a cultura digital e com isso o contexto educacional de nível superior como um todo deve formar profissionais preparados para utilizar de ferramentas tecnológicas nas suas áreas de atuação, por isso o uso dessa tecnologia desde o processo de ensino e aprendizagem, a exemplo dos jogos de memorização online desenvolvidos pela LICAN, é fundamental para a formação do indivíduo.

#### **4 CONCLUSÃO**

Depreende-se, portanto, que o uso de jogos de memorização online nas ações de ensino promovem uma otimização do ensino da Anatomia Humana, uma vez que o acesso virtual flexibiliza e torna mais democrático o processo de ensino e aprendizagem, além de auxiliar o aluno a desenvolver a prática com ferramentas tecnológicas e estimular a criatividade, o que é essencial para a formação profissional na sociedade tecnológica atual.

#### **REFERÊNCIAS**

CABELLO, C.A.S. As mudanças do processo de ensino e aprendizagem perante a sociedade do conhecimento. **Revista Iberoamericana de Educación**, Madrid, v. 55, n. 5, p. 1-5, 2011.

CORREDERA, B.M.; DOMINGUEZ, E.F. Competencias a desarrollar por los estudiantes de Medicina en la disciplina de Anatomía Humana en las universidades públicas españolas. **Educación Médica**, Espanha, v.17, n. 4, p. 129-200, 2016.

SILVEIRA, Marcelo Deiro Prates da. Efeitos da globalização e da sociedade em rede via Internet na formação de identidades contemporâneas. **Psicol. cienc. prof.**, Brasília, v. 24, n. 4, p. 42-51, Dec. 2004.

DINIZ, Rosa Virgínia; GOERGEN, Pedro L. Educação Superior no Brasil: panorama da contemporaneidade. **Avaliação (Campinas)**, Sorocaba, v. 24, n. 3, p. 573-593, dezembro de 2019.

SANTOS, J.O.; SANTOS, R.M.S. O uso do celular como ferramenta de aprendizagem.

**Revista Brasileira de Educação e Saúde**, v. 4, n. 4, p. 1-6, 2015.