

GAMIFICAÇÃO REMOTA NO ENSINO DE ANATOMIA HUMANA – RELATO DE EXPERIÊNCIA

Alex Basílio da Silva
UNIGRAN / UEMS
Marcos Antônio Nunes Araújo
Rogério Dias Renovato
EIXO: Ensino aprendizagem
CATEGORIA:
Comunicação Oral (X)
Pôster Comentado ()

RESUMO: Com a proliferação e diversidade das inovações tecnológicas e científicas atuais em comparação com a educação tradicional vista como mecanicista, tornou-se necessário repensar a prática educativa buscando novas formas de abordar os estudantes, dando lugar a uma educação significativa que valorize a formulação e resolução de problemas. A anatomia humana é uma disciplina que oferece ao estudante condições de reconhecimento de partes do corpo, sua funcionalidade e interrelação entre as estruturas sendo essencial o reconhecimento de suas localizações tendo um consenso entre autores que ela é essencial na formação profissional dentro da área da saúde, norteando a compreensão morfológica, espacial e topográfica do corpo humano. O objetivo da proposta foi o de promover a revisão de conteúdos de forma gamificada tendo com metodologia o uso de um tabuleiro virtual, semelhante ao dos jogos convencionais de ambiente real porém, elaborado dentro da disciplina de anatomia humana e contendo “casas” abordando os assuntos desta disciplina e são eles dentro dos conteúdos de primeira prova; ossos axiais, ossos de membros superiores, ossos de membros inferiores, articulações e ligamentos. Nos conteúdos da segunda prova temos; músculos do tronco, músculos dos membros superiores, músculos dos membros inferiores, sistema circulatório e sistema nervoso. Ao término do semestre um novo tabuleiro foi proposto sem objetivo de preparação para as provas, mas sim de revisar o conteúdo do semestre e eventualmente auxiliar os acadêmicos de exame, tendo neste tabuleiro; ossos, articulações, músculos, sistema circulatório e sistema nervoso. Os estudantes se dividiram em grupos por afinidade variando entre 5 a 12 acadêmicos por grupo de acordo com o número de universitários na aula remota do dia. O tema principal de cada grupo era apresentado por sorteio também realizado em ambiente virtual através da ferramenta “roda aleatória” disponível no site <https://wordwall.net/pt/> que é um recurso editável no qual nomes ou temas podem ser criados e sorteados. Dentro do tabuleiro virtual os grupos precisavam responder cada uma das perguntas que nesta primeira fase totalizam três e que vão elevando o nível de dificuldade dentro de um mesmo assunto, na fase 2 visivelmente diferente dentro do layout do tabuleiro, ocorrem as perguntas de cada um dos temas. A cada acerto se avançava uma casa, não acertou e não avança. Venciam os grupos que concluíam o percurso do tabuleiro virtual primeiro. Por ser remoto, os grupos tinham 30 segundos a partir do término da leitura da pergunta para dar a resposta utilizando grupos de whatsapp ou outros meios para se comunicarem. Ao término de cada um dos 03 momentos de gamificação foram apresentadas 03 perguntas aos estudantes; 1. Para você o quanto esta atividade contribui para revisar os conhecimentos de anatomia? 2. De 1 a 5 dentro da nossa avaliação com estrelas, o quanto você se sentiu satisfeito com o uso deste tabuleiro virtual na aula de anatomia? 3. Você recomendaria este tipo de jogo com tabuleiro para outras disciplinas, pontue colocando o número de estrelas de acordo com a sua resposta. As formas de resposta dos alunos era em uma escala do tipo Likert que foi contextualizada aos aplicativos de entrega de comida ou de

carona compartilhada no qual dar uma avaliação com uma estrela corresponderia a muito ruim, duas estrelas como ruim, três estrelas como regular, quatro estrelas como bom e cinco estrelas como muito bom. A avaliação também ocorria de modo virtual e sem identificação dos alunos, e utilizando do google formulários para aplicar e recolher estas informações. Os resultados encontrados foram uma adesão de 23 alunos no primeiro tabuleiro virtual correspondendo a primeira prova, 45 no segundo tabuleiro referente a segunda prova e 38 no jogo de revisão final, o que sugere um aumento do envolvimento dos estudantes com a metodologia, lembrando que participar das atividades de revisão não valiam nota. O número de questões elaboradas por tabuleiro foi de 65, totalizando 195 mas foram utilizadas 76 questões, uma vez que o índice de erro das perguntas foi baixo. Em relação as avaliações de caráter anônimo foram ao todo 90 formulários respondidos sendo apenas 1 descartado por ter sido enviado duas vezes pelo mesmo estudante. Em relação a primeira pergunta “Para você, o quanto esta atividade contribui para revisar os conhecimentos de anatomia?” 91% avaliaram com quatro estrelas classificando dentro da escala do tipo Likert como bom, 3% como muito bom, 4% como regular e 2% como ruim não havendo avaliações para muito ruim. Na questão dois que abordava “De 1 a 5 dentro da nossa avaliação com estrelas, o quanto você se sentiu satisfeito com o uso deste tabuleiro virtual na aula de anatomia?” 12% classificaram como muito bom, 74% como bom e 14% como regular, não houveram votações para ruim ou muito ruim. Finalizando com a questão três que questionava se recomendaria este tipo de jogo com tabuleiro para outras disciplinas” 84% afirmaram com o número máximo de estrelas, escala 5 no tipo Likert, 7% para quatro estrelas, 1% para 3 estrelas e 8% para duas estrelas tendo zero para uma estrela. Também em relação aos resultados, o tempo foi otimizado a cada vez que a proposta foi aplicada, sendo que na primeira vez durou 70 minutos, na segunda 50 e na terceira 35 minutos evidenciando o conhecimento das regras e surgindo menos questionamentos sobre as normas durante a aplicação. A conclusão do estudo foi que a abordagem gamificada, mesmo que a distância surte resultados positivos, promove engajamento dos estudantes, oportuniza formas variadas de fixação do aprendizado driblando os obstáculos trazidos pela pandemia.

PALAVRAS-CHAVE: Anatomia humana; gamificação; ensino remoto.

REFERÊNCIAS:

COCCE, L. R.; SILVEIRA, L. M.; GÓES, F. S. N.; SOUZA, A. L. T.; STABILE, A. M., **O ensino da anatomia nas escolas de enfermagem: um estudo descritivo.** Arq. Ciênc. Saúde. out-dez: 24(4) 08-13. 2017.

FRAGELLI, Ricardo Ramos; FRAGELLI, Thaís Oliveira Branquinho. **Summaê: um espaço criativo para aprendizagem.** Rev. Diálogo Educacional, vol. 17 n. 52, outubro-dezembro Curitiba: PUC-PR 2017 p. 409-430.

PIAZZA, B. L.; FILHO, A. R. R., **O ensino de anatomia humana nos cursos de Educação Física da região metropolitana de Porto Alegre.** Ciência em Movimento, Ano XIII, Nº 26, 2011/2.

SALTARELLI A.J.; ROSETH C.J.; SALTARELLI W.A. **Human cadavers vs. multimedia simulation: a study of student learning in anatomy.** Anatomy Science Education. 2014.