

ANATOQUEST: UMA ESTRATÉGIA LÚDICA PARA O FORTALECIMENTO DO ENSINO DA ANATOMIA HUMANA NO ENSINO MÉDIO

ÁREA TEMÁTICA

Inovação em educação

DOI: <https://doi.org/10.31692/2764-3433.v3i2.110>

ANA LUISA DE ARAUJO BEZERRA

analuisa.bezerra@ufpe.br

EMANUEL MIGUEL MORAIS

VITOR CAIAFFO BRITO

RESUMO

A anatomia humana e os conhecimentos que a envolvem são de suma importância na área da saúde, uma vez que é imprescindível para as práticas desse contexto. Entretanto, a inserção do ensino da anatomia humana durante o ensino médio também se mostra extremamente importante, já que amplia a qualificação do estudante desde sua formação prévia ao ensino superior e não restringe o conhecimento apenas a esse âmbito. Dessa maneira, o jogo Anatoquest foi desenvolvido, no intuito de, através do lúdico, abordar os principais sistemas do corpo humano, com foco na anatomia, morfologia e fisiologia, fundamentando uma base para os estudantes e promovendo uma melhor compreensão desses conteúdos. Objetivos: Relatar o desenvolvimento do jogo Anatoquest e sua aplicabilidade na aprendizagem da anatomia humana no ensino médio. Metodologia: Os membros participantes do projeto foram discentes e docentes do Curso de Medicina do Centro Acadêmico do Agreste da Universidade Federal de Pernambuco, que desenvolveram o projeto entre setembro de 2023 e março de 2024. Primeiramente, realizou-se uma revisão bibliográfica dos livros de biologia utilizados no ensino médio, no intuito de adaptar a linguagem, o tema e o conteúdo à realidade dos estudantes. Feito isso, foi realizada a escolha dos conteúdos iniciais a serem trabalhados e a criação da identidade visual e o design das cartas do jogo. Assim, formulou-se os modelos de perguntas e respostas que compõem a essência do Anatoquest, bem como sua estrutura de gamificação: regras, formato, níveis e progressão, pontuação – com ganhos e perdas – e demais características. Por fim, o jogo foi testado entre os membros desenvolvedores e, em seguida, seria testado entre estudantes do ensino médio de uma escola de referência em ensino. Resultados: Foi possível desenvolver adequadamente todas as etapas previstas na metodologia. Ficou decidido entre os membros participantes que o jogo se constitui de forma física, com 72 cartas impressas com perguntas na frente e resposta no verso. A temática será escolhida pelo jogador no momento em que este joga um dado em cujas faces está impresso órgãos representando os 06 sistemas abordados no jogo (sistema esquelético, cardiovascular, respiratório, digestório, urinário e nervoso). O jogo é composto por 06 rodadas, cujas pontuações são diferentes à medida que as questões mudam de nível – fácil, médio ou difícil –, e ganha aquele que acumula mais pontos no final. Como exemplo, pode-se citar as elaboradas para o sistema cardiovascular e respiratório: “Qual a diferença entre ‘Pequena Circulação’ e ‘Grande Circulação’?”, “Onde ocorre a hematóse pulmonar?”. Durante o teste entre os membros participantes, o jogo foi um sucesso, fluindo de forma natural e dinâmica e fiel aos parâmetros pressupostos. Não foi possível, ainda, realizar o teste entre os estudantes de ensino médio devido a conflitos de horário com a escola. Conclusões: Em suma, o projeto do Anatoquest, apesar de ainda não ter entrado em contato com o público-alvo, já demonstra sua efetividade como instrumento lúdico de ensino e coloca-se como estratégia inovadora na introdução de conceitos de anatomia e fisiologia humana entre estudantes mais jovens.

Palavras-chave: anatomia; educação; gamificação; ensino médio.

Submetido em: 30/06/2024

Aceito em: 24/08/2024

Publicado em: 30/10/2024

Avaliado pelo sistema *double blind* review