

# Encontro de Extensão, Docência e Iniciação Científica (EEDIC)

## CONSTRUÇÃO DE UM JOGO DE TABULEIRO COMO RECURSO DIDÁTICO PEDAGÓGICO PARA A DISCIPLINA DE ANATOMIA HUMANA

Marcelo Bertonny Alves Freitas; Francisca Jussara Josué; Marcos Rogério Madeiro de Almeida; Danielle Santiago da Silva Varela

O estudo de anatomia humana é comum a todos os alunos que ingressam em cursos da área da saúde. Aprender anatomia requer a memorização de inúmeros nomes e termos com os quais os alunos não estão habituados, o que se torna um desafio para o aprendizado. As aulas teóricas e práticas, em laboratórios sintéticos ou formolizados, e mais recentemente o uso das tecnologias, são os meios pelos quais os professores, mais comumente se utilizam para o ensino de anatomia. O trabalho tem por objetivo construir um jogo de tabuleiro, sobre os diferentes sistemas do corpo humano, como recurso didático-pedagógico para a disciplina de anatomia humana do curso de Fisioterapia. Os jogos didáticos apresentam-se como uma boa alternativa para favorecer o processo de aprendizagem devido a sua capacidade de impulsionar o aluno a estudar a partir de uma atividade lúdica, prazerosa e motivadora. O jogo de tabuleiro Corpo a Corpo É um projeto experimental, construído no período de agosto a dezembro de 2014 como parte do programa de monitoria acadêmica da disciplina de anatomia humana do curso de Fisioterapia. Será posteriormente testado pelos estudantes de anatomia da instituição para avaliação de sua eficácia. Consiste em um jogo de cartas e dados, que envolve conhecimento das estruturas anatômicas, competição e sorte. O número máximo de jogadores são 7. Cada jogador inicia o jogo em um sistema diferente e para avançar deve jogar o dado que lhe indicará um número para o qual seguirá. A cada jogada o participante deve responder, corretamente, as perguntas referentes ao sistema que está saindo, de modo a passar por todos os sistemas. Cada um dos sistemas do jogo terá 60 cartas-perguntas e uma folha resposta. Caso algum dos jogadores pegue a carta-coringa, que estará entre as cartas-perguntas de todos os sistemas, entrará imediatamente na corrente sanguínea e escolherá para qual sistema quer seguir. Caso não pegue a carta coringa, ele só entrará na corrente sanguínea após passar por todos os outros sistemas. Ao final, ganhará o jogo quem conseguir passar primeiro por todos os sistemas, incluindo o sistema cardiovascular. Acredita-se que jogos como este estimulam o estudo, potencializam a aprendizagem, desmistificam a anatomia e são facilitadores da interação entre os alunos.

**Palavras-chave:** Anatomia. Aprendizagem. Fisioterapia.