Anais do XXVII Encontro de Iniciação à Docência
Pró-reitoria de graduação - ENID - 2025

https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/enid/index

RESUMO SUBMETIDO AO XXVII ENID - 2025 - UFPB
CORAÇÃO 3D: UMA NOVA BATIDA NO ENSINO DA ANATOMIA HUMANA

Vivian de Souza Alves;
Suzana Karelly Gonzaga Feitosa;
Monique Danyelle Emiliano Batista Paiva;
Anna Ferla Monteiro Silva (Orientadora).

Programa Prolicen
CCM - Centro de Ciências Médicas, Campus I - João Pessoa

RESUMO: Esse trabalho teve como propósito central promover uma aprendizagem significativa e participativa acerca do Sistema Circulatório, por meio da utilização de um jogo didático através de um modelo tridimensional do coração. A iniciativa emergiu da necessidade de superar as limitações do ensino tradicional, constantemente caracterizado por metodologias expositivas e abstratas, que tendem a diminuir o envolvimento discente e dificultar a assimilação dos conteúdos de anatomia humana. Desse modo, baseando-se nas metodologias ativas de aprendizagem, o projeto buscou integrar o conteúdo teórico e prático de forma inovadora, tornando o processo educativo mais dinâmico e estimulante. A ação foi realizada na Escola Estadual Professora Antônia Rangel de Farias, localizada em João Pessoa – PB, com uma turma do 8º ano do Ensino Fundamental. A metodologia envolveu o desenvolvimento e a aplicação do jogo "Coração em Jogo: aprendendo com as batidas", idealizado com o intuito de estimular a interação e a aprendizagem efetiva do sistema circulatório. O jogo utilizou um modelo tridimensional do coração, impresso em 3D, e cartas com ilustrações do sistema circulatório. Os alunos, divididos em grupos, participaram de uma dinâmica em que precisavam associar corretamente as cartas às partes do modelo tridimensional, explicando de maneira simples como se relacionavam. Após o término da atividade, foi aplicado um questionário de avaliação para coletar impressões sobre o aprendizado e o engajamento proporcionados pelas abordagens lúdicas. Os resultados evidenciaram que o uso da metodologia lúdica foi bem aceito pela maioria dos participantes, que relataram ter compreendido melhor o conteúdo e demonstraram maior interesse pelas aulas. A maioria afirmou ter gostado da proposta, destacando o aprendizado de forma divertida e interativa. Além disso, os alunos sugeriram pequenas melhorias, como o aumento do tempo de duração e o acréscimo de novas cartas, o que reforça o engajamento e o entusiasmo com a atividade. Observou-se, ainda, o fortalecimento da cooperação, do diálogo e do trabalho em equipe, bem como o desenvolvimento da comunicação oral, além de permitir que conceitos abstratos fossem compreendidos de forma prática. De modo geral, a atividade se mostrou eficaz para despertar a curiosidade e o interesse dos alunos pela anatomia, servindo como uma alternativa viável para o ensino de conteúdos tradicionalmente considerados difíceis. A experiência demonstrou que os jogos didáticos são ferramentas capazes de unir aprendizagem e diversão, estimulando o protagonismo dos alunos e facilitando a assimilação dos conhecimentos científicos.