



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia

Pós-Graduação Lato Sensu em Docência para a Educação Profissional e Tecnológica

SILAS SANTOS DE ARAÚJO

**JOGO EDUCACIONAL DIGITAL SOBRE ANATOMIA E
FISIOLOGIA HUMANA NA PERSPECTIVA DOS ESTUDANTES DE
UM CURSO TÉCNICO DE ENFERMAGEM**

Salvador

2024

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELO SISTEMA DE BIBLIOTECAS DO IFBA, COM OS
DADOS FORNECIDOS PELO(A) AUTOR(A)

A663j SANTOS DE ARAÚJO, SILAS

JOGO EDUCACIONAL DIGITAL SOBRE ANATOMIA E
FISIOLOGIA HUMANA NA PERSPECTIVA DOS ESTUDANTES DE UM
CURSO TÉCNICO DE ENFERMAGEM: / SILAS SANTOS DE ARAÚJO;
orientador DOUGLAS BITENCOURT VIDAL -- Salvador :
IFBA, 2024.

14 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (Pós-Graduação Lato
Sensu em Docência para a Educação Profissional e
Tecnológica) -- Instituto Federal da Bahia, 2024.

1. JOGO EDUCACIONAL. 2. EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E
TECNOLÓGICA. 3. ANATOMIA HUMANA. I. BITENCOURT VIDAL,
DOUGLAS, orient. II. TÍTULO.

CDD/CDU

SILAS SANTOS DE ARAÚJO

**JOGO EDUCACIONAL DIGITAL SOBRE ANATOMIA E
FISIOLOGIA HUMANA NA PERSPECTIVA DOS ESTUDANTES DE
UM CURSO TÉCNICO DE ENFERMAGEM**

Relatório de Atividades apresentado como requisito de conclusão do Curso de Pós-graduação *Lato sensu* em Docência para a Educação Profissional e Tecnológica (DocentEPT) do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia.

Orientador: Prof. Me. Douglas Bitencourt Vidal

Salvador

2024

RESUMO

A fim de trazer novas formas e alternativas de ensino a disciplina, buscou-se desenvolver um projeto de intervenção com o tema: jogo educacional digital sobre anatomia e fisiologia humana na perspectiva dos estudantes de um Curso Técnico de Enfermagem, no eixo temático ambiente e saúde no Curso Técnico em Enfermagem junto aos alunos do I Semestre do curso técnico em enfermagem da Escola Técnica em Enfermagem de Itabuna – ETEI (Polo Floresta Azul). O projeto de intervenção teve por objetivo geral avaliar o uso e implementação do Kahoot como ferramenta de aprendizagem sobre anatomia e fisiologia humana na perspectiva dos estudantes do I semestre do curso técnico de enfermagem da ETEI no semestre letivo 2023.2. O projeto foi desenvolvido em sala de aula, com a carga horária de 4h, dividido em 4 tempos de 50 minutos. Utilização do uso de novas tecnologias aos quais contribuíram para o desenvolvimento e refinamento de novas habilidades e conteúdos. Nesse sentido a avaliação e validação do jogo por alunos de um Curso Técnico em Enfermagem ressaltaram a relevância de se inserir novos recursos educacionais como estratégias inovadoras no desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem. Sendo assim, acredita-se que a concepção do jogo possibilitou a utilização de um objeto de aprendizagem significativo para o processo de ensino e aprendizagem de anatomia e fisiologia humana.

Palavras-chave: Jogo Educacional. Ensino. Aprendizagem

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	5
Contexto.....	5
Problema.....	5
Justificativa	5
2. OBJETIVOS	6
Geral.....	6
Específicos	6
3. METODOLOGIA	7
3.1 Dados Básicos da Aula.....	7
3.2 Competências	7
3.2.1 Geral	7
3.2.2 Específicas.....	7
3.3 Metodologia	8
3.3.1 Estratégia de Ensino	8
3.3.2 Implementação das Estratégias de Ensino	8
3.3.2.1 Momento Inicial	9
3.3.2.2 Desenvolvimento.....	9
3.3.2.3 Fechamento.....	9
3.4 Avaliação	9
3.5 Recursos	10
3.6 Referências	10
4. RESULTADOS E DISCUSSÕES	11
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	11
Referências.....	12
ANEXO	13
APÊNDICES	14

1.INTRODUÇÃO

Estudar Anatomia Humana significa compreender como as estruturas que compõem o corpo humano estão organizadas em seu interior através de cortes que possibilitam observá-las micro e ou macroscopicamente (VAN DE GRAAFF, 2003).

A Anatomia é a ciência que estuda macro e microscopicamente a constituição e o desenvolvimento dos seres organizados (ASSIS, 2007). Enquanto a dissecação é uma técnica usada para estudar a estrutura do corpo. Segundo Saling (2007) essa ciência busca o maior conhecimento do corpo humano para que ocorra uma melhor aprendizagem.

O ensino de Anatomia Humana, durante anos, tem sido através de exposições teóricas, muitas vezes consideradas monótonas, seguidas de exposições práticas, no ensino técnico profissionalizante. Em sua vivência, a disciplina é conhecida pelas estruturas infundáveis e nomenclaturas complexas que levam o aluno a encontrar diversos problemas em toda sua vida (BRITO *et al.*, 2017). É notável a necessidade de encontrar caminhos que permitam melhorar a qualidade da aprendizagem nesta disciplina que, muitas vezes, se caracteriza por apresentar índices elevados de reprovação (MONTES *et al.*, 2005).

A fim de trazer novas formas e alternativas de ensino a disciplina, buscou-se desenvolver um projeto de intervenção com o tema: jogo educacional digital sobre anatomia e fisiologia humana na perspectiva dos estudantes de um curso técnico de enfermagem, no eixo temático ambiente e saúde no Curso Técnico em Enfermagem junto aos alunos do I Semestre do curso técnico em enfermagem da Escola Técnica em Enfermagem de Itabuna – ETEI (Polo Floresta Azul).

O projeto de intervenção teve por objetivo geral avaliar o uso e implementação do Kahoot como ferramenta de aprendizagem sobre anatomia e fisiologia humana na perspectiva dos estudantes do I semestre do curso técnico de enfermagem da ETEI no semestre letivo 2023.2. O projeto foi desenvolvido em sala de aula, com a carga horária de 4h, dividido em 4 tempos de 50 minutos.

Neste contexto, o recurso educacional escolhido para a efetivação do projeto de intervenção foi o Kahoot, por ser um recurso altamente interativo, proporcionando uma experiência de aprendizagem divertida e envolvente. Os alunos sentiram-se

motivados a participar ativamente, uma vez que puderam responder às perguntas de forma competitiva e instantânea, pois segundo Amaral e Alves (2019), quando não se inclui a tecnologia no ensino pode ocasionar com que o aluno não tenha a experiência de inovações trazidas por ele.

2. OBJETIVOS

Objetivo geral

- ✓ Avaliar o uso e implementação do Kahoot como ferramenta de aprendizagem sobre anatomia e fisiologia humana na perspectiva dos estudantes do I semestre do curso técnico de enfermagem da ETEI no semestre letivo 2023.2.

Objetivos Específicos

- ✓ Demonstrar alternativas para integrar e dinamizar as aulas de Anatomia e Fisiologia Humana;
- ✓ Aplicar metodologias distintas como formas complementares para motivar e envolver os discentes no processo ensino-aprendizagem;
- ✓ Discutir sobre a aplicação prática da didática e dos recursos educacionais para melhorar a experiência de aprendizagem dos alunos.

3. METODOLOGIA

DADOS BÁSICOS DA AULA

Eixo Temático: Ambiente e Saúde

Nome do curso técnico: Curso Técnico de Enfermagem

Nome da disciplina: Anatomia e Fisiologia Humana

Data: 30 de novembro de 2023

Tema da aula: Jogo educacional digital sobre anatomia e fisiologia humana na perspectiva dos estudantes de um curso técnico de enfermagem na Anatomia e Fisiologia Humana

Local da atividade: Sala de aula do Polo da Escola Técnica em Enfermagem de Itabuna - ETEI

Carga Horária: 04 tempos de 50 minutos

1. COMPETÊNCIAS

Compreender a importância da Anatomia e Fisiologia para o estudo do corpo humano;

Coletar informações básicas acerca da forma de estudo do corpo humano;

Descrever os sistemas e aparelhos que compõem o corpo humano conhecendo cada componente explicando funcionamento;

Conhecer e explicar o funcionamento das articulações;

2. METODOLOGIA

2.1 Estratégia de ensino

Utilização do uso de novas tecnologias ao qual contribuirá para o desenvolvimento e refinamento de novas habilidades e conteúdos. Nesse sentido a avaliação e validação do jogo por alunos de um curso técnico em enfermagem ressaltam a relevância de se inserir novos recursos educacionais como estratégias inovadoras no desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem. Sendo assim, acredita-se que a concepção do jogo possibilitará a utilização de um objeto de aprendizagem significativo para o processo de ensino e aprendizagem de anatomia e fisiologia humana.

2.2 Implementação da estratégia:

Estudar anatomia e fisiologia humana;

Identificar os elementos constituintes dos Sistemas, reconhecendo o seu funcionamento e importância;

Reconhecer e nomear os ossos que compõem o esqueleto humano;

Identificar estruturas orgânicas importantes na atuação da Enfermagem.

Roda de conversa

2.2.1 Momento inicial (primeiro momento da aula):

Apresentação do tema e dos objetivos da aula;

Breve explanação sobre o que é didática e a utilização de recursos educacionais e sua relevância na educação;

Apresentação de diferentes tipos de recursos educacionais, como jogos, vídeos, simulações, infográficos, entre outros;

Discussão sobre como esses recursos podem ser aplicados em diferentes disciplinas e

níveis de ensino.

2.2.2 Desenvolvimento (segundo momento da aula):

Utilização do Kahoot para um jogo de perguntas e respostas interativos sobre Anatomia e Fisiologia Humana;

Os alunos acessarão o Kahoot por meio de seus dispositivos móveis ou computadores. Serão feitas perguntas relacionadas ao tema, e os alunos deverão escolher a resposta correta dentre as opções apresentadas;

Após cada pergunta, serão fornecidas explicações breves para discussão em sala de aula.

Divisão dos alunos em grupos;

Cada grupo deverá criar uma breve atividade educacional usando um recurso específico, como um quiz online, um vídeo explicativo ou um jogo educativo;

2.2.3 Fechamento (terceiro momento da aula):

Os grupos apresentarão suas atividades para a turma, demonstrando como o recurso pode ser efetivamente utilizado no ensino.

Roda de conversa - Os alunos serão incentivados a compartilhar suas experiências com o uso de recursos educacionais.

3. AVALIAÇÃO

A participação ativa dos alunos durante o jogo Kahoot e a discussão em sala de aula;

A qualidade das atividades criadas pelos grupos, avaliando a relevância do recurso educacional escolhido e sua aplicabilidade.

4. RECURSOS NECESSÁRIOS

Kahoot: Plataforma de jogo de perguntas e respostas interativo;

Dispositivos móveis ou computadores para acesso ao Kahoot;

Recursos educacionais variados, como vídeos, jogos, infográficos, etc.

5. REFERÊNCIAS

AMARAL, C. T; ALVES, R. S. Utilização do aplicativo Kahoot no ensino. VI Congresso de Extensão e Cultura, 5ª Semana Integrada, UFPEL, 2019. Disponível em: http://cti.ufpel.edu.br/siepe/arquivos/2019/XE_01275.pdf?ver=1568333535 > Acesso em: 03/11/2023.

KAHOOT. Disponível em < <https://kahoot.com/> > Acesso em: 03/11/2023

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

A utilização do uso de novas tecnologias contribuiu para o desenvolvimento e refinamento de novas habilidades e conteúdos. Nesse sentido a avaliação e validação do jogo por alunos do curso técnico em enfermagem ressaltaram a relevância de se inserir novos recursos educacionais como estratégias inovadoras no desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem. Sendo assim, a concepção do jogo possibilitou a utilização de um objeto de aprendizagem significativo para o processo de ensino e aprendizagem de anatomia e fisiologia humana.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nos últimos anos estão sendo realizados muitos estudos com o objetivo de tornar o processo de ensino-aprendizagem dos alunos melhor e, quando falamos em melhorar a aprendizagem dos alunos, isso está relacionado diretamente a mudanças no método de ensino. Inovar e reformular metodologias de ensino são uma ótima ação para atrair a atenção dos alunos para as aulas e despertar o interesse por elas. As metodologias ativas de ensino estão dando certo e também tornando a aprendizagem cada vez mais eficaz e significativa pelo fato de estarem, cada vez mais, valorizando e engajando o aluno na construção de sua própria aprendizagem, tornando-o mais participativo e mais crítico dentro do processo ensino-aprendizagem.

Os jogos sempre fizeram parte da educação. Porém acredita-se que nunca se falou tanto em ensinar de forma lúdica por meio dos jogos como hoje em dia, pois o jogo une o útil ao agradável na realização de atividades. Integrando o estudo a um jogo, o interesse dos alunos pelo conteúdo aumenta e eles passam a dedicar mais tempo estudando por meio do jogo do que dedicariam, por exemplo, resolvendo exercícios no papel ou lendo capítulos de um livro.

REFERÊNCIAS

AMARAL, C. T.; ALVES, R. S. **Utilização do aplicativo Kahoot no ensino.** VI Congresso de Extensão e Cultura, 5ª Semana Integrada, UFPEL, 2019. Disponível em: http://cti.ufpel.edu.br/siepe/arquivos/2019/XE_01275.pdf?ver=1568333535> Acesso em: 03/11/2023.

ASSIS JR., H. Leonardo e Vesalius no ensino de Anatomia Humana. *Metrocamp Pesq.* v. 1, n. 1, p. 118-130, 2007.

BRITO, S.; BARROS, C.; SÁ, M.; FOUREAUX, G.; LEITE, C. A.; GUERRA, L.; SILVA, J. Percepção de alunos quanto ao uso dos Mapas Conceituais como estratégia facilitadora para a aprendizagem da Anatomia Humana. **Revista Espacios**, v. 38, n. 2, 2017.

KAHOOT. Disponível em < <https://kahoot.com/>> Acesso em: 03/11/2023

MONTES, M. A. A.; SOUZA, C. T. V. Estratégia de ensino-aprendizagem de anatomia humana para acadêmicos de medicina. **Ciências & Cognição**, v. 15, n. 3, p. 002-012, 2010.

OLIVEIRA, R. R.; ABREU, M. A. F. A. **A construção de modelos como metodologia alternativa: uma reflexão sobre seu desenvolvimento.** Arq. Apadec, v. 7, n.1, p. 42-51, 2003.

SALING, S. C. **Modelos didáticos: uma alternativa para o estudo de anatomia.** Paraná, 2007. Disponível em: . Acesso em 11 nov. 2023.

VAN DE GRAAFF, K. M. Perspectiva histórica. In: _____. **Anatomia Humana.** 6. ed. Barueri: Manole, p. 2-21, 2003.

ANEXO

RUBRICA DE AVALIAÇÃO

CATEGORIA	INSATISFATÓRIO	REGULAR	BOM	MUITO BOM
Participação	O (a) aluno (a) participou pouco ou nada, deixou de participar das atividades.	O (a) aluno (a) participou fracamente, fazendo apenas o que era esperado.	() O aluno participou ativamente, questionando e exemplificando com propriedade durante as atividades	Demonstra total envolvimento no trabalho e na interação com a atividade proposta, apresentando ideias, debatendo-as e contribuindo para as melhorias de outras.
Uso de recurso (s) tecnológico (s) digital (s)	Não utilizou recurso tecnológico digital.	Utilizou recurso (s), mas em alguns momentos não favoreceu a condução da apresentação.	Utilizou recurso (s) tecnológico (s) digital (s), o que apoiou e favoreceu a condução da apresentação.	Utilizou diferentes recursos tecnológicos digitais que apoiaram e favoreceram a condução da apresentação e promoveram interatividade com o público.
Gestão do tempo	Não fez uso do tempo previsto, adiantando ou atrasando o período da apresentação em mais de 5 minutos.	Não fez uso do tempo previsto, adiantando ou ultrapassando o período da apresentação em até 5 minutos.	Fez uso do tempo de modo a garantir a apresentação dentro do período estipulado.	Fez uso do tempo de modo a apresentar o conteúdo e gerar debate de aprofundamento dentro do período estipulado.

Floresta Azul – BA, 19 de novembro de 2023

Silas Santos de Araújo.

APÊNDICE A – ENTREVISTA



ROTEIRO DE ENTREVISTA