



## JOGOS COMO INSTRUMENTOS DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA NO ENSINO DE ANATOMIA HUMANA

Ana Carolina de Athayde Raymundi Braz<sup>1</sup>, Juliana Gomes Fernandes<sup>2</sup>, Monica Angélica Cardoso Silva<sup>3</sup>, Rafael Mendes Pereira<sup>4</sup>, Tatiane Romanini Rodrigues Alencar<sup>5</sup>, Suelen Priscila Ferreira Alves<sup>6</sup>

**Resumo:** Os processos de ensino e de aprendizagem em Anatomia se apresentam complexos e difíceis, solicitando do estudante grande compreensão e memorização de termos técnicos, isto torna o seu estudo uma tarefa desestimulante para os estudantes. Desta forma, o ensino da Anatomia Humana é ainda um grande desafio para o professor, a preocupação é proporcionar experiências estimulantes somadas às situações de ensino dos conteúdos necessários a formação dos estudantes nas diferentes áreas da saúde. É preciso ampliar as possibilidades de métodos de ensino e de instrumentos e técnicas didáticas para que a aprendizagem dos conteúdos específicos tenham mais sentido e significado para os estudantes. Neste sentido, o jogo pode ser considerado importante instrumento educacional e recurso didático, pois, possibilita uma aproximação maior do estudante com os conteúdos, propiciando um desenvolvimento integral e dinâmico nas situações de ensino e aprendizagem. A pesquisa ora apresentada foi desenvolvida no Instituto Federal do Paraná, Campus Londrina com o objetivo integrar jogos didáticos ao ensino de Anatomia Humana, componente curricular obrigatório aos cursos da área da saúde, pois estuda a morfologia do corpo humano, nomeando e descrevendo suas estruturas. Com vistas às necessidades acima apresentadas, desenvolvemos um trabalho de pesquisa compreendido por algumas fases, entre as quais: a) a análises dos conteúdos contemplados no ensino da Anatomia Humana e o levantamento de possíveis jogos que possibilitassem o ensino desses conteúdos; b) a construção e teste de cinco jogos pedagógicos voltados à aprendizagem significativa dos estudantes; c) situações de ensino utilizando os jogos construídos como recursos didáticos; e d) avaliação da aprendizagem no Curso Técnico em Massoterapia utilizando os jogos construídos como procedimentos de avaliação. Pudemos concluir que os jogos educativos foram empregados de forma satisfatória e cumpriram com os objetivos de facilitar e tornar mais prazeroso o ensino e a aprendizagem da Anatomia Humana.

**Palavras-Chave:** Ensino. Aprendizagem. Jogos. Anatomia Humana.

### 1 INTRODUÇÃO

O homem é um sujeito histórico que se desenvolve e transforma a sua relação com o outro, com o seu contexto e sua cultura. As funções psicológicas superiores formam-se nas e por meio das interações estabelecidas entre sujeitos e entre esses e a realidade objetiva; então, é preciso adentrar as interações para, nelas, poder vislumbrar e atuar sobre as possibilidades que se abrem à educação escolar (VYGOTSKY, 1998). Durante a escolarização, muitas vezes, as práticas pedagógicas não contemplam a formação crítica do educando e tampouco o considera em sua integralidade – ser uno – nas relações com o mundo. É preciso que a essência e a existência do ser humano sejam consideradas nos processos de sua formação. Quando pensamos na prática pedagógica, algumas questões acompanham nossa reflexão, entre elas: quais as perspectivas de formação humana e de ensino e de aprendizagem? Embora este questionamento seja amplo e complexo, defendemos a ideia de que precisamos considerá-lo quando discutimos prática pedagógica.

A formalização da educação efetiva-se nos espaços, tempos escolares e nos objetivos relacionados ao ensino e à aprendizagem de conteúdos curriculares e de formação humana, ou seja, social. Entretanto, a racionalidade e objetividade incorporadas ao sistema escolar provocam um distanciamento com a subjetividade humana nos processos de ensino e aprendizagem. Isto ocorre devido às exigências do mundo do trabalho e da apropriação imediata de conteúdos técnicos e científicos necessários à produtividade.

É preciso considerar a dimensão subjetiva dos indivíduos. A racionalidade tem o aspecto afetivo, assim como as dimensões afetivas são constituídas por racionalidade. Necessitamos compreender o ensino e a aprendizagem – prática pedagógica – como produto de seres humanos a partir da consciência humana,

<sup>1</sup> Mestre em Educação pela Universidade Estadual de Londrina – UEL. Docente do Instituto Federal do Paraná – Campus Londrina. E-mail: ana.braz@ifpr.edu.br.

<sup>2</sup> Mestranda em Metodologias para o Ensino de Linguagens e Suas Tecnologias pela Universidade Norte do Paraná – UNOPAR. Docente do Instituto Federal do Paraná – Campus Londrina. E-mail: juliana.fernandes@ifpr.edu.br.

<sup>3</sup> Mestre em Ciências da Reabilitação pela Universidade Estadual de Londrina, UEL. E-mail: monica.silva@ifpr.edu.br

<sup>4</sup> Mestre em Exercício Físico na Promoção da Saúde pela Universidade Norte do Paraná – UNOPAR. Docente do Instituto Federal do Paraná – Campus Londrina. E-mail: rafael.pereira@ifpr.edu.br.

<sup>5</sup> Doutora em Ciências da Reabilitação pela Universidade de São Paulo – USP. Docente do Instituto Federal do Paraná – Campus Londrina. E-mail: tatiane.romanini@ifpr.edu.br.

<sup>6</sup> Graduada em Educação Física pela Universidade Estadual de Londrina – UEL. E-mail: suelen\_ballet@hotmail.com



examinando o aspecto subjetivo da objetividade e buscando a aprendizagem dos conteúdos de forma significativa para os estudantes em sua formação profissional e atuação social. Para tanto, acreditamos que os saberes docentes sobre os conteúdos e os conhecimentos sobre métodos de ensino das diferentes áreas do saber – inclusive a Anatomia Humana - são essenciais para o cumprimento dos objetivos do ensino em todos os níveis e modalidades de ensino.

A frustração manifestada pelos estudantes e a desmotivação de professores no que diz respeito à escola e às situações de ensino da Anatomia Humana foram determinantes para a formulação da principal questão que norteou este estudo, a saber: o que ocorre na escola, de maneira geral, e nas aulas, que distancia os estudantes dos conteúdos que a eles são apresentados? Diferentes respostas podem contemplar essa questão, entretanto acreditamos que um dos principais motivos para o desinteresse e o distanciamento entre estudantes e conteúdos é um tipo de “anacronismo pedagógico” perceptível em inúmeras instituições de ensino.

Em decorrência dessas reflexões, outras questões formuladas foram fundamentais para pensarmos sobre as relações que estabelecemos entre escola e formação dos estudantes. Entre tais questionamentos destacamos os seguintes: que ser humano desejamos formar? De que ser humano estamos a falar? Quais as necessidades e objetivos dessa formação? Como contemplarmos as características e as demandas sociais da atualidade na escola e, ao mesmo tempo, resgatarmos a sensibilidade há tempos desconsiderada nos processos formativos?

Entendemos que os métodos de ensino e de aprendizagem são expressões educacionais e, ao mesmo tempo, uma resposta pedagógica às necessidades de apropriação sistematizada do conhecimento científico em um dado momento histórico. Nesse contexto, o ensino da Anatomia Humana precisa ampliar de possibilidades de métodos para que a aprendizagem dos conteúdos específicos tenha sentido e significado para os estudantes em formação e que cumpra os objetivos de sua atuação profissional nas áreas da Saúde.

Os métodos de ensino devem propiciar ao aluno aprender de maneira eficiente os conteúdos culturais sistematizados pela humanidade, bem como a aprendizagem de valores, comportamentos e ações úteis à sociedade. Os métodos de ensino e de aprendizagem não devem ser lidos e compreendidos de maneira superficial, a partir de leituras descontextualizadas e aligeiradas, pois cada método procura dar conta de promover aos educandos a apropriação do conhecimento necessário em cada momento histórico. Os processos de ensino e de aprendizagem em anatomia se apresentam complexos e difíceis, dado o grande número de estruturas que precisam ser compreendidas e memorizadas, o que torna a tarefa monótona e desestimulante para os estudantes. Desta forma, o ensino da Anatomia Humana é ainda um grande desafio a ser desdobrado.

São muitos os fatores que influenciam a prática pedagógica de toda e qualquer área de conhecimento nos mais diferentes níveis e modalidades de ensino que constituem a educação formalizada no Brasil, entre os quais: métodos de ensino adequados ao contexto de aprendizagem; conhecimento docente sobre o desenvolvimento da aprendizagem dos estudantes; conhecimentos específicos sobre os conteúdos ensinados e as práticas voltadas aos futuros profissionais em formação; conhecimento docente para a seleção e utilização de materiais didáticos; interesse dos estudantes entre outros fatores motivacionais.

O trabalho ora apresentado foi desenvolvido no Instituto Federal do Paraná, Campus Londrina com o objetivo integrar jogos didáticos ao ensino dos conteúdos de Anatomia Humana. Os processos de ensino e a aprendizagem dos conteúdos específicos da disciplina de Anatomia Humana é, ainda, um grande desafio para o professor quando a preocupação é proporcionar experiências estimulantes e agradáveis somadas às situações de ensino dos conteúdos necessários a formação dos estudantes nas diferentes áreas da saúde. Acreditamos que é preciso ampliar as possibilidades de métodos de ensino e de instrumentos e técnicas didáticas para que a aprendizagem dos conteúdos específicos tenham mais sentido e significado para os estudantes de forma mais prazerosa e que cause menos estranhamento. Neste sentido, o jogo pode ser considerado importante instrumento educacional e recurso didático, pois, possibilita uma aproximação maior do estudante com os conteúdos em diferentes aspectos do comportamento propiciando um desenvolvimento integral e dinâmico nas situações de ensino e aprendizagem.

Como destacam Pizza e Chassot (2011), embora a variedade dos materiais didáticos seja considerável, a utilização de cadáveres nas aulas práticas de Anatomia Humana ainda é o mais utilizado em conjunto com métodos mais tradicionais de ensino nos cursos de formação da área da Saúde. Este cenário inviabiliza, muitas vezes, algumas atividades que consideramos necessárias como, por exemplo, as revisões de conteúdos por parte dos estudantes. Conforme Braz (2009) é preciso a ampliação na utilização de novos materiais atrelados a diferentes métodos e concepções de ensino para a disciplina de Anatomia Humana, entre estes materiais ou técnicas de ensino, os jogos pedagógicos.

Assim como Moratori (2003) consideramos que o jogo é um importante recurso pedagógico para o ensino e de aprendizagem de inúmeros conteúdos relacionados a diferentes áreas de saber, pois propicia desenvolvimento integral do ser humano – desenvolvimento em suas diferentes e complexas dimensões - e dinâmico nos campos cognitivo, afetivo, linguístico, social, moral e motor. Dessa forma, compreendemos que os jogos educativos – também denominados de jogos pedagógicos – ao serem empregados, no ensino dos conteúdos relacionados área da Anatomia Humana facilita e torna mais prazeroso tanto esse ensino quanto a aprendizagem.



Partimos do pressuposto que dentre os procedimentos de ensino e de aprendizagem encontra-se a avaliação. Esta não deve ser compreendida como um simples cálculo de acertos e erros, mas sim como uma possibilidade real de permitir ao educando continuidade em seu processo de aprendizagem. Desta forma, na última etapa de nosso trabalho, a avaliação da aprendizagem dos conteúdos de Anatomia Humana no Curso de Massoterapia. A utilização de jogos nos processos de ensino e de avaliação da aprendizagem, possibilita uma verificação melhor das necessidades dos estudantes, na organização da continuidade do ensino dos conteúdo e, principalmente, uma aprendizagem com mais sentido, mais significados e mais prazerosa.

Preocupados com esse cenário, desenvolvemos no Instituto Federal do Paraná, Campus Londrina, um trabalho de pesquisa e de ensino compreendido por algumas fases, entre as quais: a) a análises dos conteúdos contemplados no ensino da Anatomia Humana e o levantamento de possíveis jogos que possibilitassem o ensino desses conteúdos; b) a construção e testes de cinco jogos pedagógicos voltados à aprendizagem significativa dos estudantes; c) situações de ensino utilizando os jogos construídos como recursos didáticos; e d) avaliação da aprendizagem no Curso Técnico em Massoterapia utilizando os jogos construídos como procedimentos de avaliação.

As metas e direcionamentos que nos orientaram durante todo o processo de desenvolvimento do trabalho foram: possibilitar a aproximação os estudantes da realidade profissional do massoterapeuta e das necessidades dos conhecimentos relacionados à anatomia humana de maneira contextualizada à esta prática; orientar os procedimentos de aprendizagem fundamentada na resolução de problemas e de maneira significativa; motivar os envolvidos para a compreensão de sua responsabilidade no processo de aprendizagem; apresentar aos demais docentes e estudantes de anatomia diferentes alternativas metodológicas de ensino dos conteúdos específicos desta área de conhecimento e, finalmente, a elaborar de materiais didáticos, em específico, jogos pedagógicos para o ensino e aprendizagem da Anatomia Humana. Foram realizados estudos e discussões junto aos grupos de pesquisa sobre os temas pertinentes ao desenvolvimento do projeto e a elaboração e o desenvolvimento de jogos enquanto materiais didáticos.

## 2 MATERIAL E MÉTODOS

Os participantes desta pesquisa foram os estudantes regularmente matriculados no curso de Massoterapia do Instituto Federal do Paraná – Campus Londrina - que estivessem cursando a disciplina de Anatomia Humana.

A etapa inicial do projeto consistiu na elaboração dos jogos pedagógicos em Anatomia Humana. Foram abordados os seguintes Sistemas do Corpo Humano: Digestório, Circulatório, Respiratório, Reprodutor, Urinário e Nervoso. Para cada Sistema do Corpo Humano foram elaborados jogos com a finalidade de possibilitar fixação e apreensão de conteúdos trabalhados na referida área de conhecimento, durante o processo de formação profissional.

Dos jogos apresentados, alguns foram elaborados em modelo de pergunta e resposta, permitindo assim contemplar o conteúdo relacionado às funções e localizações das diferentes estruturas corporais de acordo com cada sistema, outros foram associados à imagem anatômica, componente muito importante para a identificação de estruturas no corpo humano.

O jogo do Sistema Circulatório foi realizado em formato de tabuleiro e associou perguntas e respostas à localização de estruturas anatômicas. O tabuleiro foi construído com contorno do corpo humano e o trajeto a ser percorrido pelos jogadores correspondia ao curso do sistema circulatório. Desta forma, nas diferentes “casas” os jogadores deveriam responder às perguntas para avançar no jogo.

Para o Sistema Respiratório foi desenvolvido um jogo de perguntas e repostas, neste, dois jogadores competiam entre si para responder primeiro à pergunta feita. Os alunos que respondessem de maneira incorreta deveriam ser punidos com uma pintura no rosto. Por ser um jogo de caráter competitivo, observamos um grande envolvimento dos alunos.

Os jogos cooperativos por outro lado possibilitam aprendizagem em conjunto de forma prazerosa. Neste raciocínio foi criado o jogo do Sistema Nervoso onde o objetivo era nomear corretamente estruturas do sistema por meio de imagens projetadas, porém como o participante estava de olhos vendados os companheiros de turma deveriam guiá-lo para o local correto, permitindo assim uma cooperação através da discussão e reflexão por parte dos alunos.

Um jogo de memória foi realizado para o Aparelho Urogenital, neste o aluno deveria associar a imagem de um determinado órgão ou estrutura específica à sua descrição anatômica, ou descrição de função. A memorização é um requisito essencial para a aprendizagem da anatomia, portanto é extremamente importante proporcionar momentos marcantes e prazerosos.

O jogo do Sistema Digestório associou pontaria e mira para acertar um alvo com perguntas específicas para cada pontuação marcada. Tais perguntas foram apresentadas com cinco dicas, desta forma o jogador (estudante) não teve apenas a preocupação em acertar, mas também aprender com as informações apresentadas reorganizando mentalmente os conteúdos apreendidos em sala de aula.



Ao considerarmos o objetivo da pesquisa que é o de ampliar as possibilidades metodológicas do ensino e da aprendizagem da anatomia humana por meio de diferentes vivências didáticas, o estudo apresentado caracteriza-se como descritivo. Thomas e Nelson (2002, p.280) afirmam que seu valor está baseado na premissa de que os problemas podem ser resolvidos e as práticas melhoradas por meio da observação, análise e descrição objetivas e completas dos procedimentos e resultados obtidos. Esse procedimento é confirmado por Cervo e Bervian (2002, p. 66 - 68) que dizem que a pesquisa descritiva observa, registra, analisa e correlaciona fatos e fenômenos sem manipulá-los, procurando descobrir, com a precisão possível, a frequência com que um fenômeno ocorre, sua relação e conexão com outros, sua natureza e características. O procedimento do estudo foi o *Survey*. A técnica *Survey*, é uma técnica de pesquisa que procura determinar práticas presentes ou opiniões de uma população específica (THOMAS e NELSON, 2002). No caso deste estudo, a população específica é composta pelos estudantes do Instituto Federal do Paraná – Campus Londrina - que estejam cursando ou já tenham cursado a disciplina de Anatomia Humana no curso de Massoterapia.

### 3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

A observação do processo de aprendizagem ocorreu durante o desenvolvimento da avaliação da aprendizagem dos sistemas do corpo humano da disciplina, com estudantes do primeiro semestre do Curso Técnico em Massoterapia. A observação do processo avaliativo e as análises das etapas destacadas anteriormente neste trabalho permitiram afirmar que as experiências e as vivências de análise dos conteúdos da Anatomia Humana, de elaboração de jogos pedagógicos e das intervenções pedagógicas por meio de jogos didáticos para o ensino e a aprendizagem atingiram o objetivo de uma aprendizagem mais significativa e com mais sentido para os estudantes.

A transformação do pensamento, ou seja, a elaboração ou reelaboração de novas formas de pensar é consequência da procura por soluções de problemas e de confrontações da criança com sua realidade. Para Piaget (1978), é a modificação nas estruturas que caracteriza o desenvolvimento (modificação na forma do pensamento) e a aprendizagem (relação com o conteúdo). Se há a construção de um novo conhecimento, há a transformação das estruturas já estabelecidas (equilíbrio) e a elaboração de novas estruturas cognitivas. Essa transformação ou elaboração do pensamento ocorre pela relação sujeito-objeto de forma interdependente, de forma que o sujeito recebe influências desse objeto, é transformado por ele e age sobre ele de modo a transformá-lo.

Quando o sujeito analisa, experimenta, elabora relações, reflete, transforma, isto é, constrói conhecimentos, simultaneamente, novas formas de pensar estão sendo desenvolvidas; as estruturas já elaboradas de seu pensamento passam por transformações e novas relações ou novas estruturas cognitivas vão sendo construídas. Toda aprendizagem tem como consequência a formação e a transformação das estruturas do pensamento, do desenvolvimento da lógica cognitiva. Dessa maneira subentendemos que os jogos, enquanto conteúdos ou como instrumentos de ensino de diferentes conteúdos, devem proporcionar a formação e a transformação da lógica do pensamento durante a sua aprendizagem.

Para viabilizarmos o trabalho foram utilizados como principais instrumentos: o levantamento bibliográfico de propostas de métodos de ensino de Anatomia Humana, a observação participante durante os processos de ensino e procedimentos de avaliação de aprendizagem selecionados conforme os objetivos pretendidos. Como já descrito, foram elaborados e produzidos cinco jogos pedagógicos voltados à aprendizagem significativa dos estudantes. Tais jogos estão representados pelas figuras que seguem abaixo.

**Figura 1 - Tabuleiro do Sistema Circulatório**

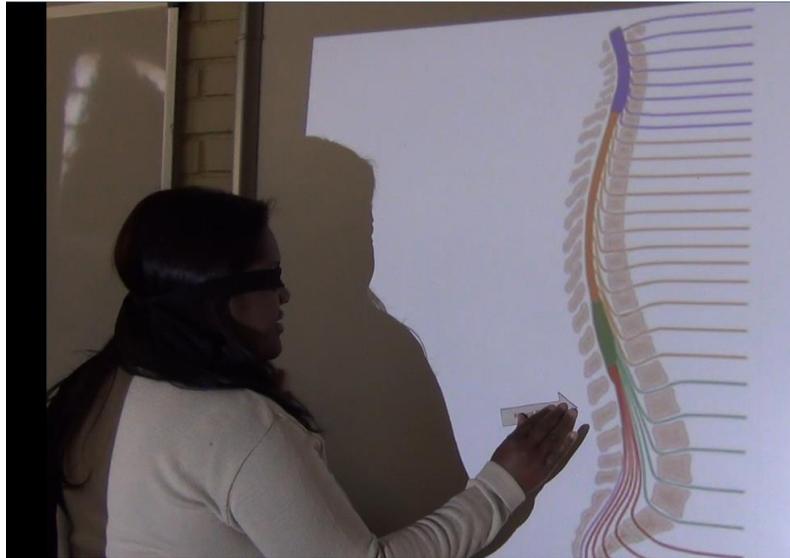
Fonte: Os autores

Macedo *et al* (2000), ao tratarem especialmente o ensino de jogos por meio de situações problema e apoiados em uma concepção construtivista, afirmam que o trabalho com jogos necessita de que alguns passos sejam considerados. Primeiramente, os alunos precisam aprender 'o jogo' a partir da exploração dos materiais e da aprendizagem das regras. Para ir além desse primeiro passo, os alunos devem ter a possibilidade de praticar e construir estratégias de jogo, posteriormente, resolver os problemas encontrados e, finalmente, analisar as implicações do jogar.

**Figura 2 - Pinta a Cara / Pergunta e Resposta do Sistema Respiratório**

Fonte: Os autores

Para provocar avanços na aprendizagem durante o ensino de conteúdos por meio de jogos é importante o professor fazer questionamentos com relação as mais variadas situações que possam ser exploradas. Entretanto, uma das dificuldades encontradas no ensino por meio de solução de problemas está relacionada, segundo Otti (2000), à preparação do professor, entre elas a insegurança gerada pela incerteza quanto a profundidade em que ele terá que apresentar o conteúdo, a imprevisão quanto ao desenvolvimento da aula pois, como as respostas e as alternativas de solução são propostas pelos alunos, o professor não tem com certeza quais as dúvidas, discussões e sugestões que aparecerão de acordo com as necessidades e, tão pouco, planejar fielmente sua intervenção nas atividades.



**Figura 3 - Acerte a Mira do Sistema Nervoso**

Fonte: Os autores



**Figura 4 - Memória do Aparelho Urogenital**

Fonte: Os autores

A exploração do material envolve todos os objetos constituintes de cada jogo e o objetivo dessa fase é o de permitir ao aluno a verificação e o domínio dos aspectos essenciais do jogo.



**Figura 5 - Tiro ao Alvo do Sistema Digestório**



Fonte: Os autores

Os estudantes participantes da avaliação final, responderam a um questionário, por meio deste foi possível verificar que os jogos facilitaram a aquisição e fixação de conteúdos ministrados em sala de aula, para os estudantes, de maneira geral e em sua maioria, a utilização de jogos também despertou maior interesse nos conteúdos ministrados durante as aulas, assim como facilitou a aprendizagem devido aos desafios propostos e aos objetivos de cada um dos jogos que instigavam a curiosidade, a memorização e a compreensão das estruturas do corpo humano e suas funções. Pudemos constatar que o processo de ensino - incluindo a prática avaliativa – e a aprendizagem por meio de jogos pedagógicos oportuniza uma melhor significação dos conteúdos em uma atmosfera lúdica, portanto, prazerosa. É por meio de ações – físicas e mentais - que o pensamento se desenvolve. Dessa forma, o jogo, juntamente com outras formas de representação, deve ser objeto de interesse de todos os envolvidos no processo educacional.

Os jogos propostos devem criar condições para que a criança organize e reorganize suas estruturas do pensamento que, por sua vez, só são construídas, organizadas e reorganizadas quando submetidas a novas situações, colocadas frente a novos problemas ou novas informações.

A aprendizagem se interliga ao desenvolvimento, pois enquanto se aprende o conteúdo, o sistema cognitivo é levado a encontrar novas formas de interpretar a realidade. Em outras palavras, a aprendizagem interfere no desenvolvimento e é interferida por ele porque, para se aprender, são necessárias condições presentes no sujeito, que foram criadas em situações anteriores, e que submetidas a esse novo desafio serão alteradas, tornando necessários novos instrumentos intelectuais. “Nesta concepção a aprendizagem é desequilibrante e produto de conflitos cognitivos” (SISTO, 1996, p. 45).

Evidenciamos a necessidade do processo de ensino e de aprendizagem estar fundamentado em uma metodologia que torne possível a confrontação de ideias, de ações, tomadas de consciência sobre as ações e decisões por defendermos a ideia de que são essas as situações que colocam em desequilíbrio a forma de pensar e motiva a elaboração de novas maneiras de resolver as situações postas, concomitantemente, novas estruturas mentais e conhecimentos são construídos.

#### **4 CONCLUSÃO**

Assim como qualquer instituição social, a escola é campo de produção dos sentidos. A relação dialética estabelecida neste cenário evidencia a profunda e complexa relação com as contradições da sociedade, na qual a própria escola é, além de produtora, reprodutora dessas relações. Os professores são agentes sociais formadores e os estudantes os agentes em formação.

O principal objetivo da escola está fundamentado nos processos de ensino e de aprendizagem de diferentes saberes e do desenvolvimento de competências sobre tais saberes nos mais variados campos de atuação profissional. Entretanto, os impasses verificados naqueles processos – tanto o de ensino e, conseqüentemente, o de aprendizagem – são constantes e assinalados como um dos principais problemas das instituições escolares. Os sentidos e significados dos conteúdos aprendidos escapam à compreensão dos estudantes, e isto interfere na aprendizagem escolar.

As relações humanas são sucumbidas pela racionalização de todos os processos de formação educacional e disso deriva a crise desses processos formativos. O domínio da objetividade racionalizada distancia e “esfria” as relações humanas; petrifica a sensibilidade e limita o poder da imaginação e da criatividade. A sensibilidade inerente aos seres humanos é porta de entrada para a compreensão do mundo social objetivo. A subjetividade é peculiar na compreensão do mundo objetivo e caracteriza a leitura, o entendimento e a representação deste mundo pelas pessoas.

A escola contemporânea deste início de século XXI pouco contempla a demanda e as características de uma sociedade compreendida por uma teia de relações complexas e, portanto, contraditórias, cujos sujeitos/atores sociais estão diante de um veloz desenvolvimento tecnológico e científico, com a possibilidade de acesso a uma quantidade e variedade de informações nunca presenciadas anteriormente, entre tantas outras características. Paradoxalmente, passamos por experiências que tornam necessária uma retomada da sensibilidade e do repensar sobre a compreensão da formação humana.

O pensar sobre as características, as necessidades e as contradições da escola na atualidade leva à reflexão sobre as demandas sociais e a formação dos sujeitos sociais. É preciso reconsiderar a escola e seus aspectos formativos, conseqüentemente, é preciso reconsiderar o ser humano na sociedade atual, para que a distância entre a escola que temos e a formação que pretendemos seja cada vez menor e, assim, os aspectos e as condutas negativas dos estudantes frente aos conteúdos de ensino, sejam cada vez menores.

Entendemos como necessário o repensar sobre as práticas pedagógicas no ensino da anatomia humana e da concepção do professor frente aos processos de ensino e de aprendizagem dos conteúdos de ensino mediados. Na escola as práticas pedagógicas possibilitam a formação da identidade de todos os envolvidos no processo de escolarização e, conseqüentemente, na identidade social do grupo. A prática pedagógica –



dependente de inúmeros fatores – ocorre nos processos de ensino e de aprendizagem, ou seja, na relação educando e objeto de aprendizagem, mediada pelo professor.

Contudo, a escola deve ir além de um espaço formalizado no qual se cumpre o objetivo de transmissão de conhecimentos. Ela precisa ser um ambiente estimulante, valorizando a invenção e a descoberta, possibilitando ao estudante percorrer o conhecimento de maneira mais motivada, crítica e criativa, proporcionando um movimento de parceria, de trocas de experiências, de afetividade no ato de aprender e desenvolver o pensamento crítico reflexivo.

Nesse sentido, o consideramos o jogo um importante meio educacional, pois, propicia desenvolvimento integral e dinâmico nos campos cognitivo, afetivo, linguístico, social, moral e motor. No trabalho ora apresentado, os jogos educativos foram empregados de forma avaliativa, com vistas a facilitar e tornar mais prazeroso o ensino e aprendizagem da anatomia humana. Ao término da pesquisa, pudemos constatar que o processo de ensino - incluindo a prática avaliativa – e a aprendizagem por meio de jogos pedagógicos oportuniza uma melhor significação dos conteúdos em uma atmosfera lúdica, portanto, prazerosa.

## REFERÊNCIAS

BRAZ, Paula Regina Pereira. Método didático aplicado ao ensino da Anatomia Humana. **Anuário da Produção Acadêmica Docente**. Vol.III. Nº.4, 2009. Disponível em:

file:///C:/Users/User/Downloads/Did%C3%A1tica\_pratica.pdf. Acesso em: 01 ago. 2014.

CERVO, A. L.; BERVIAN, P. A. **Metodologia Científica**. 5ed. São Paulo: Prentice Hall, 2002.

MACEDO, Lino de *et al.* **Aprender com jogos e situações-problema**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

MORATORI, Patrick Barbosa. **Por que utilizar jogos pedagógicos no processo de ensino aprendizagem?** Universidade Federal do Rio de Janeiro. Instituto de Matemática. Núcleo de Computação Eletrônica. Informática na Educação. Rio de Janeiro, 2003. (Trabalho de Conclusão da disciplina de Introdução à Informática na Educação. Curso de Mestrado em Informática aplicada à Educação). Disponível em: file:///C:/Users/User/Downloads/t\_2003\_patrick\_barbosa\_moratori.pdf. Acesso em: 02 ago. 2014.

OTT, Margot Bertolucci. Ensino por meio de solução de problemas. *In*: CANDAU, Vera Maria (Org.). **A didática em questão**. 19ª ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

PIAGET, Jean. **A epistemologia genética; Sabedoria e ilusões da filosofia; Problemas da epistemologia genética**. *In*: Os Pensadores. São Paulo: Abril Cultural, 1978.

PIAZZA, Bruno Luis; Attico Inácio, CHASSOT. Anatomia humana, uma disciplina que causa evasão e exclusão.

**Ciência em Movimento**. Ano XIV. Nº.28, 2011. Disponível em:

file:///C:/Users/User/Downloads/Anatomia\_Humana,\_uma\_disciplina\_que\_causa\_evas%C3%A3o\_e\_exclus%20%C3%A3o%20(1).pdf. Acesso em: 01 ago. 2014.

THOMAS, J. R.; NELSON, J. K. **Métodos de pesquisa em atividade física**. 3. ed. Porto Alegre: ARTMED, 2002.

SISTO, Fermino Fernandes (Org.). **Atuação psicopedagógica e aprendizagem escolar**. Petrópolis: Vozes, 1996.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.