ReGeo ISSN: 2177-3246

DIGESTÓPOLIS: DO GAME ÀS DIFERENTES METODOLOGIAS ATIVAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM DA ANATOMIA DO SISTEMA DIGESTÓRIO

DIGESTÓPOLIS: FROM THE GAME TO VARIOUS ACTIVE TEACHING AND LEARNING METHODOLOGIES FOR THE ANATOMY OF THE DIGESTIVE SYSTEM

DIGESTÓPOLIS: DEL JUEGO A DIVERSAS METODOLOGÍAS ACTIVAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE SOBRE LA ANATOMÍA DEL SISTEMA DIGESTIVO

https://doi.org/10.56238/revgeov17n7-182

Data de Submissão: 30/06/2026 **Data de Publicação:** 31/07/2026

Andressa Lima Silva
Graduanda em Enfermagem
Instituição: Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS)
E-mail: andressasilva9457@gmail.com
Lattes: https://lattes.cnpq.br/5334148155357521
Orcid: https://orcid.org/0009-0008-1709-3596

Natasha de Lima Carvalho
Graduanda em Enfermagem
Instituição: Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS)
Orcid: https://orcid.org/0009-0007-8881-9991
Lattes: http://lattes.cnpq.br/5613281311652727
E-mail: Natasha_fada@hotmail.com

Hana Grazielly Ribeiro Silva
Graduanda em Enfermagem
Instituição: Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS)
Orcid: https://orcid.org/0009-0008-2670-204X
Lattes: http://lattes.cnpq.br/1999601474755759
E-mail: hanagrazielle1@gmail.com

Gesline Fernandes de Almeida
Docente – Departamento de Ciências Biológicas
Instituição: Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS)
Orcid: https://orcid.org/0009-0008-8916-9844
Lattes: https://lattes.cnpq.br/9570457590974674
E-mail: gfalmeida@uefs.br

Juliana Nascimento Andrade
Docente – Departamento de Ciências Biológicas
Instituição: Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS)
Orcid: https://orcid.org/0000-0002-3158-2475
Lattes: http://lattes.cnpq.br/4595970000418611
E-mail: juliandradeluz@gmail.com

Maria Vitoria de Araujo Lima
Graduanda em Odontologia
Instituição: Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS)
Orcid: https://orcid.org/0009-0002-6231-2635
Lattes: http://lattes.cnpq.br/1040369538147607
E-mail: odontomariavitoria@gmail.com

Sarah Nere Pereira de Oliveira
Graduanda em Enfermagem
Instituição: Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS)
Orcid: https://orcid.org/0009-0008-7737-9748
Lattes: http://lattes.cnpq.br/3371206546402056
E-mail: enfsarahnere@gmail.com

Rejane Nunes Lopes de Oliveira
Docente – Departamento de Ciências Biológicas
Instituição: Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS)
Orcid: https://orcid.org/0000-0001-7277-7538
Lattes: http://lattes.cnpq.br/7049878559227135
E-mail: rejane.tulipa@yahoo.com.br

RESUMO
O ensino da Anatomia Humana apresenta desafios relacionados à complexidade e densidade dos conteúdos, nesse sentido, torna-se pertinente a associação entre Metodologias Ativas e ensino convencional, visando promover maior participação e protagonismo discente. O objetivo desse estudo foi descrever a experiência de construção e aplicação de um *game* nomeado “Digestópolis”, associado a um estudo dirigido e a outros recursos didático-pedagógicos, como estratégias complementares ao ensino da Anatomia do Sistema Digestório, na Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS), em 2025. Trata-se de um relato de experiência, descritivo e de abordagem qualitativa, decorrente da construção e aplicação de um *game,* desenvolvido em cinco etapas: (1) imersão teórica; (2) elaboração das perguntas; (3) confecção do tabuleiro; (4) confecção de recipientes para as perguntas e (5) definição das regras. Os recursos utilizados apresentaram expressiva adesão entre aproximadamente 250 estudantes da graduação, sendo posteriormente incorporados à Oficina de Anatomofisiologia da UEFS, ocorrida durante a Feira de Graduação da instituição, e avaliados de maneira positiva pelos visitantes, dos quais 82% declararam-se muito satisfeitos em avaliação com escala Likert. Concluiu-se que o *game* e as demais Metodologias Ativas empregadas mostraram-se estratégias promissoras para revisão, síntese e ampliação dos conteúdos, especialmente por estimular a participação e o diálogo entre os pares, favorecendo o protagonismo discente e contribuindo para a adaptação às demandas do cenário contemporâneo. Entretanto, ressalta-se a necessidade de perceber-se os limites e subjetividades desses instrumentos.

Palavras-chave: Aprendizagem Ativa. Sistema Digestório. Gamificação.

ABSTRACT
Teaching human anatomy presents challenges related to the complexity and density of the subject matter; consequently, combining active learning methodologies with conventional instruction is relevant for fostering greater student participation and active engagement. This study aimed to describe the experience of creating and implementing a game named "Digestópolis"—used alongside guided study and other educational resources as complementary strategies for teaching the anatomy of the

digestive system at the State University of Feira de Santana (UEFS) in 2025. This is a descriptive, qualitative experience report based on the development and application of a game created in five stages: (1) theoretical immersion; (2) drafting questions; (3) constructing the game board; (4) making question containers; and (5) defining the rules. The resources employed met with significant engagement from approximately 250 undergraduate students; they were subsequently incorporated into the UEFS Anatomophysiology Workshop—held during the institution's Undergraduate Fair—and received positive feedback from visitors, 82% of whom reported being "very satisfied" in a Likert-scale evaluation. It was concluded that the game and the other active learning methodologies used proved to be promising strategies for reviewing, synthesizing, and expanding upon course content, particularly by fostering peer participation and dialogue, promoting student agency, and facilitating adaptation to the demands of the contemporary landscape. However, it is important to acknowledge the limitations and subjective aspects of these tools.

Keywords: Active Learning. Digestive System. Gamification.

RESUMEN

La enseñanza de la anatomía humana plantea desafíos relacionados con la complejidad y densidad de la materia; por consiguiente, combinar metodologías de aprendizaje activo con la enseñanza convencional resulta relevante para fomentar una mayor participación e implicación activa de los estudiantes. Este estudio tuvo como objetivo describir la experiencia de creación e implementación de un juego denominado "Digestópolis", utilizado junto con el estudio dirigido y otros recursos educativos como estrategias complementarias para la enseñanza de la anatomía del sistema digestivo en la Universidad Estatal de Feira de Santana (UEFS) en 2025. Se trata de un informe de experiencia cualitativo y descriptivo basado en el desarrollo y la aplicación de un juego creado en cinco etapas: (1) inmersión teórica; (2) redacción de preguntas; (3) construcción del tablero de juego; (4) elaboración de los contenedores de preguntas; y (5) definición de las reglas. Los recursos empleados suscitaron un interés considerable entre aproximadamente 250 estudiantes de grado; posteriormente, se incorporaron al Taller de Anatomofisiología de la UEFS —celebrado durante la Feria de Grado de la institución— y recibieron una valoración positiva por parte de los visitantes, de los cuales el 82 % se declaró «muy satisfecho» en una evaluación basada en la escala de Likert. Se concluyó que el juego y las demás metodologías de aprendizaje activo utilizadas resultaron ser estrategias prometedoras para repasar, sintetizar y ampliar los contenidos del curso, especialmente al fomentar la participación y el diálogo entre compañeros, promover la autonomía del estudiante y facilitar la adaptación a las exigencias del entorno actual. No obstante, es importante reconocer las limitaciones y los aspectos subjetivos de estas herramientas.

Palabras clave: Aprendizaje Activo. Sistema Digestivo. Gamificación.

1 INTRODUÇÃO

As práticas educativas contemporâneas têm demonstrado uma tendência crescente no uso de Metodologias Ativas (MAs) de ensino e aprendizagem, compreendidas como um conjunto de estratégias direcionadas à promoção do protagonismo discente, aspecto essencial no cenário da educação atual (Santos; Castaman, 2022; Mendes, 2025).

Entretanto, muito se discute sobre o uso superficial dessas ferramentas, frequentemente com foco apenas na obtenção de participação e engajamento. Nesse sentido, torna-se essencial que as MAs sejam utilizadas como um recurso complementar à abordagem pedagógica convencional, reconhecendo seu papel central na consolidação do conhecimento (Duho *et al*., 2024). Sendo assim, essa integração pode ser pertinente, especialmente, em componentes curriculares pilares, como a Anatomia Humana, nos cursos de graduação da área da saúde.

O estudo da Anatomia Humana permite compreender a forma, a localização e a organização de órgãos e estruturas que constituem o corpo humano (Moore; Dalley; Agur, 2019). Trata-se de um componente básico da matriz curricular dos cursos da área da saúde, no qual tem se utilizado cada vez mais métodos alternativos de ensino, como macromodelos e recursos visuais em 3D, além de MAs, como games, telas didático-pedagógicas, gêneros literários e o *Problem-Based Learning (PBL)*, amplamente adotado nos cursos de Medicina no Brasil e internacionalmente (Santos; Castaman, 2022; Pereira; Anjos; Romeiro, 2023).

Sendo assim, é fundamental a construção de uma base sólida em Anatomia Humana, uma vez que esses conhecimentos pilares favorecem a compreensão de componentes curriculares posteriores, como Fisiologia, Semiologia e Semiotécnica, Patologia, entre outros, favorecendo a integração entre os conteúdos e a prática clínica.

O Sistema Digestório, um dos sistemas anatômicos estudados dentro dos cursos de graduação e que recebe destaque neste trabalho, compreende um conjunto de órgãos que constituem o Trato Gastrointestinal (TGI), sendo eles: cavidade oral, esôfago, estômago, intestino delgado e intestino grosso; além dos órgãos anexos: glândulas salivares, pâncreas, fígado e vesícula biliar (Moore; Dalley; Agur, 2019).

Segundo Barros (2022), alterações patológicas no Sistema Digestório provocam mudanças estruturais e funcionais que se expressam por meio de sinais e sintomas identificáveis durante a anamnese e o exame físico, etapas fundamentais para o diagnóstico e tratamento clínico. Nesse sentido, associar MAs ao estudo do Sistema Digestório pode promover o protagonismo dos estudantes sobre o conhecimento deste importante sistema do corpo humano, facilitando a compreensão do conteúdo e contribuindo com a construção do raciocínio clínico pertinente à futura atuação profissional.

Portanto, o presente artigo buscou relatar a experiência de construção e aplicação de um *game* nomeado "Digestópolis", associado a um estudo dirigido e a outros recursos didático-pedagógicos como estratégias de complementação ao ensino convencional, na Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS), Bahia, no ano de 2025, visando promover maior autonomia e protagonismo dos estudantes em seu processo de ensino-aprendizagem.

2 METODOLOGIAS ATIVAS ASSOCIADAS AO ENSINO CONVENCIONAL: PROTAGONISMO ESTUDANTIL E GAMIFICAÇÃO

As Metodologias Ativas de ensino e aprendizagem, cada vez mais demandadas nos espaços educativos, agregam nos formatos pretéritos de partilhamento dos saberes modificações de papéis entre discentes e docentes.

Em seu estudo, Mendes (2025) investiga os fundamentos teóricos das MAs, analisando a origem dessas práticas. De acordo com o autor, as transformações sociais ocorridas nas últimas décadas, em especial o avanço tecnológico, impactaram diretamente no cenário da educação atual. Ademais, o autor faz uma crítica à resistência às mudanças educacionais e ao entusiasmo acrítico em relação às MAs:

> [...] o investimento da educação nas metodologias ativas é praticamente um imperativo, sob pena de termos alunos passivos, submissos, desmotivados e habitantes de uma escola deslocada da realidade. A quantidade e a variedade de estímulos psicossensoriais a que somos submetidos, o avanço da tecnologia móvel e a expansão da sociedade em rede também são forças importantes para a transformação da escola e dos modos de aprender e de ensinar. As transformações sociais, o que inclui o avanço tecnológico, certamente impõem constantes desafios à escola (Mendes, 2025, p. 2)

Sendo assim, Mendes (2025) revela que tanto o ensino tradicional, quanto o ensino pautado em MAs, apresentam limitações e subjetividades. Semelhantemente, Lima *et al.* (2023, p. 3 *apud* Freire, 2011, p. 25) ressaltam que "[...] não há docência sem discência, as duas se explicam e seus sujeitos, apesar das diferenças que os conotam, não se reduzem à condição de objeto um do outro". Por conseguinte, o presente estudo acredita no potencial associativo de MAs ao ensino tradicional, bem como na oportunidade de construção de uma aprendizagem colaborativa entre professores-estudantes e estudantes-estudantes.

De acordo com Santos e Castaman (2022), percebe-se atualmente uma maior fluidez nas relações professor-aluno, a qual possibilita o aprendizado mútuo, distanciando-se do conceito de centralização do conhecimento no docente. Nesse contexto, considera-se os estudantes da modernidade como "[...] sujeitos partícipes e autônomos [...]" (Santos; Castaman, p. 19, 2022), pois possuem mais

liberdade de questionar, complementar, fazer escolhas de métodos favoráveis ao seu aprendizado, buscando e sugerindo alternativas positivas para ambos, enquanto o professor atua de forma a facilitar e mediar esse processo, auxiliando a trajetória por meio de suas habilidades e conhecimentos.

"Variados métodos de ensino podem ser considerados ativos desde que conduzam o aluno a pensar sobre sua própria aprendizagem durante todas as etapas do processo", afirmam Santos e Castaman (2022). Mas, por que as MAs são importantes para o ensino da Anatomia?

De acordo com Olinto *et al.* (2021, p. 2 *apud* Fornaziero *et al.* 2010) o modelo ideal para estudo da anatomia humana se dá pela observação e dissecação de cadáveres, sendo este o único método que fornece uma visão tridimensional, tátil e real das estruturas humanas, entretanto, sabe-se que essa realidade é bastante escassa nas instituições de ensino superior, sendo necessário a articulação com novas alternativas de ensino.

Para além disso, sabe-se que a Anatomia Humana é um componente curricular complexo e denso, ao qual o tempo e a dedicação do estudo estão estritamente relacionados a área de atuação, podendo estender-se por anos. Tal fato evidencia a magnitude dos seus conteúdos e, consequentemente, justifica maior interesse em métodos alternativos ou complementares de ensino. Sob esse viés, a gamificação, como Metodologia Ativa, associada a outros recursos didático-pedagógicos, como estudos dirigidos, folders, macromodelos, telas didáticas, vídeos e poemas podem ser ferramentas úteis na complementação do ensino e aprendizado da Anatomia Humana.

Diversos estudos vêm demonstrando resultados positivos da gamificação no ensino da Anatomia, uma vez que favorece maior engajamento e participação dos estudantes durante o processo de aprendizagem. Ademais, pautada em elementos chave, como linguagem de ação, avaliação, conflito ou desafio, controle, ambiente, ficção e interação humana, a gamificação permite extrapolar a barreira do lúdico, constituindo-se com uma ferramenta pedagógica capaz de promover aprendizagem ativa e potencializar os objetivos pedagógicos de revisão, síntese e ampliação dos conteúdos, junto ao ensino tradicional (Van Gaalen *et al*., 2021; Lee *et al*., 2025).

3 METODOLOGIA

Trata-se de um relato de experiência, descritivo, de abordagem qualitativa, decorrente da construção e aplicação de um *game* sobre a Anatomia do Sistema Digestório, intitulado "Digestópolis", apoiado em um estudo dirigido e diversas Metodologias Ativas, desenvolvidos pela monitora e professora orientadora, como recursos complementares ao ensino da Anatomia Humana, em uma turma do curso Enfermagem da Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS), Bahia, no ano de 2025.

O *game* “Digestópolis” gerou alguns desdobramentos, como a sua aplicação em outras cursos da área de saúde da UEFS e sua exposição na oficina de Anatomofisiologia, durante a Feira de Graduação da instituição, além da construção de um folder sobre a mesma temática. Estes aspectos e os demais recursos utilizados pelo componente curricular, como a sátira “A última viagem do baião-de-dois na noite do São João”, estão descritos neste artigo.

Para a elaboração do estudo dirigido, realizou-se a imersão teórica em ampla literatura de Anatomia Humana, a exemplo de autores como Moore, Dalley e Agur (2019) e Netter (2024). O estudo dirigido foi confeccionado na plataforma de design gráfico *Canva* e teve como objetivo resumir o conteúdo relacionado ao Sistema Digestório, promovendo uma visualização apropriada dos elementos essenciais a serem revisados pelos estudantes. Dessa forma, os conceitos principais foram distribuídos em um compêndio de seis páginas, com conteúdo teórico e imagens representativas, que pode ser acessado no link: https://drive.google.com/drive/folders/16YEZH1QTA-lzYrC059o2FyRcJwsFLIdM?usp=sharing.

O estudo dirigido foi previamente validado pela atual docente do componente curricular, o que incluiu ajustes e redefinições em suas etapas, para então alcançar os objetivos centrais. Nesse sentido, prezou-se por uma estrutura textual objetiva, apresentando as principais características dos órgãos do Sistema Digestório. Este material foi entregue aos estudantes na versão *on-line* para guiar as revisões e aprofundamentos do conteúdo.

Por conseguinte, o *game* “Digestópolis” foi pensado com o propósito de gerar aprendizado de forma lúdica, estimulando o trabalho em equipe e o resgate memorial dos principais tópicos, além de promover a compreensão dos conceitos estudados anteriormente. A sua construção foi dividida em 5 etapas, consecutivas e inter-relacionadas, sendo elas: (1) imersão teórica nos livros de Anatomia; (2) elaboração das perguntas do *game*; (3) confecção do tabuleiro; (4) confecção de recipientes para armazenar as perguntas e (5) definição das regras. Com finalidade de compor o tabuleiro, foram criadas 12 perguntas relacionadas à anatomia do Sistema Digestório, conforme apresentado no Quadro 1.

Quadro 1. Perguntas do *game* “Digestópolis”

N°	**Pergunta**
1°	Cite quais são os órgãos do trato gastrointestinal e seus anexos.
2°	Como se divide anatomicamente a cavidade oral?
3°	A faringe tem três partes, quais são?
4°	O esôfago possui três porções, cite-as.
5°	Quais são as partes anatômicas do estômago?
6°	Como se divide o intestino delgado?
7°	Cite as partes anatômicas do intestino grosso.
8°	Quais são as partes do pâncreas?
9°	O fígado possui 4 lobos, quais são?
10°	Como se divide a vesícula biliar?

11°	Cite os três pares de glândulas salivares maiores.
12°	Quais são as partes do dente e as estruturas que o compõem?

Fonte: Elaborado pelos próprios autores (2026)

Para a confecção do tabuleiro, selecionou-se uma imagem ilustrativa do Sistema Digestório e numerou-se os órgãos de acordo à sequência de passagem do alimento. A via digestória foi elaborada conforme a distribuição de perguntas em recipientes igualmente sinalizados. A imagem foi impressa no tamanho A3 de papel cartão, cortada e colada em uma bandeja portátil.

As perguntas foram armazenadas em recipientes reciclados de *Cebion* (comprimidos efervescentes). Para isso, retirou-se a identificação das embalagens originais, substituindo-as por rótulos contendo o nome do jogo, as credenciais da disciplina e a frase "Do alimento ao nutriente". Os dois pinos utilizados no "Digestópolis" foram elaborados a partir das tampinhas dos tubos de *Cebion* e identificados com a imagem de uma maçã (Figura 1).

Figura 1. Tabuleiro e recipientes das perguntas do "Digestópolis"



Fonte: Elaborado pelos próprios autores (2026).

Após a aula teórica e prática, utilizando diversos recursos-didático pedagógicos como, vídeo pré-aula, infográfico, mapas mentais, pranchas de exercícios, poema e sátira temáticos, telas em aquarela e peças cadavéricas, realizou-se a aplicação do *game*, que foi dividida em 5 momentos: 1) leitura das regras para os estudantes, (2) divisão da turma em dois grupos, (3) eleição de um líder para cada grupo, (4) realização da partida e (5) premiação da equipe vencedora.

Entre os desdobramentos e resultados do *game* "Digestópolis", cita-se a ampliação da sua utilização e validação realizada por 5 professores do corpo docente da UEFS, sendo estes vinculados aos componentes curriculares Anatomia e Fisiologia, que puderam reaplicá-lo em suas aulas ou atividades teórico-práticas. Ademais, destaca-se a ampliação da utilização desse *game* para diferentes

espaços do campus universitário, a exemplo da Feira de Graduação da UEFS, evento anual que visa apresentar à comunidade (interna e externa) as diversas opções de cursos ofertados pela instituição, promovendo a popularização de conhecimentos específicos de cada área, além de estimular a inserção futura dos estudantes visitantes no Ensino Superior.

Com o objetivo de compreender a efetividade da metodologia aplicada na Oficina de Anatomofisiologia, foi sugerido um instrumento de satisfação baseado na escala Likert de cinco pontos, amplamente utilizada para mensurar atitudes, opiniões e percepções (Costa Júnior *et al*., 2024). Nesse caso, utilizou-se a escala graduada em cinco pontos: (1) muito satisfeito, (2) satisfeito, (3) neutro, (4) insatisfeito e (5) muito insatisfeito, onde os resultados foram apresentados de forma agregada, sem identificação individual dos participantes.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Observou-se boa receptividade da turma de discentes de Enfermagem em relação a associação do ensino convencional às Metodologias Ativas, tanto pelo desempenho acadêmico positivo durante e após a exposição dos conteúdos, quanto pelos *feedbacks* obtidos em avaliação dialogada sobre o *game* "Digestópolis".

Após a captação de opiniões e perspectivas dos discentes sobre a experiência do uso do "Digestópolis", levantaram-se possíveis pontos de melhoria para experiências subsequentes. Uma das principais observações apontadas foi o número de jogadores limitado a dois participantes, embora ambos tenham formado grupos homogêneos de coparticipação, oportunidade pensada visando promover o trabalho em equipe e o aprendizado coletivo. Nesse sentido, o protagonismo prevaleceu àqueles que se propuseram assumir a posição de peões no tabuleiro. Entretanto, vale ressaltar que a todo momento os grupos foram convidados a discutirem e a criarem estratégias internas por meio da troca de conhecimentos e afins, sendo a não cooperação, uma característica parcialmente individual.

Como estratégia de aprimoramento e continuidade da aplicabilidade do *game*, considera-se promover a oportunidade de rotação de jogadores no tabuleiro, aumentar o número de perguntas para cada órgão da via digestiva e/ou ampliar as questões para curiosidades e aplicações clínicas.

Ademais, o *game* foi implementado em 5 turmas diferentes, sendo elas dos cursos de Enfermagem, Odontologia, Medicina, Educação Física e Farmácia, alcançando uma média de 250 estudantes da graduação ao todo. Nesse sentido, o *game* pôde ser utilizado em diferentes propostas pedagógicas, sem perder de vista o objetivo de associação aos conteúdos abordados. Ademais, tal fato pode estar relacionado à flexibilidade e praticidade do *game*, o que favorece a sua adaptação para diferentes áreas de ensino.

Durante a Feira de Graduação, que ocorre anualmente na UEFS, o Núcleo de Pesquisa e Extensão em Ensino de Ciências e Biologia (NUPEECBio) contou com o apoio de docentes e monitores dos componentes curriculares de Fisiologia e Anatomia Humana, para a exposição de materiais didáticos elaborados para a Oficina de Anatomofisiologia, que teve como objetivo promover diálogos voltados para os diferentes enfoques do Sistema Digestório (Figura 2). Para isso, organizou-se mesas clínicas com variados recursos didático-pedagógicos, iniciando-se por elementos anatômicos da cavidade oral e seguindo o percurso dos demais órgãos deste Sistema.

Figura 2. “Digestópolis” na oficina de Anatomofisiologia.



Fonte: Elaborado pelos próprios autores (2026).

Além do *game*, foi elaborado um folder inspirado na proposta inicial do jogo de tabuleiro, ao qual enfatizou a passagem do alimento pelos órgãos do Trato Gastrointestinal (TGI). No folder foi possível explorar ainda mais o sentido metafórico do nome “Digestópolis”, ao qual indica uma “grande cidade” em que o alimento precisa passar. Os elementos do Sistema Digestório então foram organizados em 4 estações: (1) pequenas ruas, (2) grandes fábricas, (3) vizinhança e (4) fronteira, conforme observa-se no quadro 2 e através do link: https://drive.google.com/drive/folders/1TP_lOSOZ5dRZbpqIfmUnQ2Le65Ra1C-5?usp=drive_link.

Quadro 2. Estações do folder.

Estação	**Órgãos relacionados**
Pequenas ruas	Boca, faringe e esôfago
Grandes fábricas	Estômago, intestino delgado e intestino grosso
Vizinhança	Glândulas salivares, fígado, vesícula biliar e pâncreas
Fronteira	Reto e ânus

Fonte: Elaborado pelos próprios autores (2026).

A categorização em estações justificou-se pelas características anatomofisiológicas de cada órgão. Boca, faringe e esôfago foram agrupados em “Pequenas ruas”, já que são responsáveis pela formação e/ou condução do bolo alimentar, etapa inicial do processo de transformação do alimento. Estômago, intestino delgado e intestino grosso, constituíram as “Grandes fábricas”, pois são encarregados de transformar o bolo alimentar em quimo, quilo e fezes, respectivamente. As glândulas salivares, fígado, vesícula biliar e pâncreas representaram a “Vizinhança”, pois são considerados órgãos anexos do Sistema Digestório. Por fim, reto e ânus compuseram a “Fronteira”, indicando a comunicação do TGI com o ambiente externo e o encerramento do trajeto.

Visitaram a Oficina de Anatomofisiologia uma média de 200 pessoas, entre elas, estudantes e professores do Ensino Fundamental e Médio, oriundos de escolas públicas do munícipio, além de discentes e docentes dos diversos cursos de graduação da UEFS. Durante a atividade, também foi realizada a leitura da sátira “A última viagem do baião-de-dois na noite de São João”, que abordava o percurso do alimento pelo sistema digestório de forma bem-humorada. Observou-se que o uso da linguagem regional nordestina e de elementos culturais das festividades juninas favoreceu a identificação do público com a narrativa, aproximando os conceitos anatomofisiológicos da realidade dos visitantes e estimulando discussões durante a oficina. A sátira pode ser acessada no link: https://drive.google.com/drive/folders/1aDc2DkJ93k-A-0kxf5wt_pLrC_prAYJS?usp=sharing.

Os resultados obtidos por meio da escala Likert demonstraram que 82% dos visitantes consideraram a experiência positiva, ao escolherem a opção “muito satisfeito”. Os outros 14 e 4% selecionaram as opções “satisfeito” e “insatisfeito”, respectivamente. Entretanto, ressalta-se que as escalas foram entregues principalmente para os discentes do curso Enfermagem, que foram convidados a comparecerem à Feira de Graduação, como parte do processo de construção do aprendizado da disciplina. Nesse caso, propôs-se uma sala de aula invertida, a qual consistiu na leitura prévia da teoria e socialização de dúvidas durante a passagem pela Oficina. Assim sendo, o pré-teste abrangeu parcialmente o público atingido pela Feira de Graduação, mas atendeu ao objetivo de mensuração da satisfação às MAs adotadas no componente curricular Anatomia Humana.

Em sua pesquisa bibliográfica, Cunha *et al.* (2024), buscou formular uma definição adequada e unificada para as MAs, ao considerar que a presença de ambiguidades na literatura pode gerar efeitos de confundimento. Após análise criteriosa dos artigos incluídos, os autores chegaram à conclusão de que Metodologia Ativa nada mais é do que um conjunto de métodos que têm como finalidade uma educação crítica e problematizadora da realidade, cujo foco está no estudante como protagonista da sua aprendizagem, e que o termo pode ser substituído por “aprendizagem ativa”.

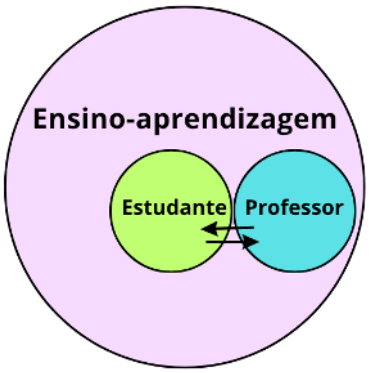
Ademais, percebe-se um elevado número de publicações sobre MAs no Ensino Superior quando comparado aos demais níveis de ensino. A área das Ciências da Saúde é apontada como pioneira na elaboração de trabalhos científicos sobre o tema, destacando-se os cursos de Enfermagem, Medicina, Odontologia, Farmácia, entre outros (Cunha *et al.,* 2024).

Segundo Cunha *et al.* (2024, p. 7), esse acúmulo de pesquisas sobre MAs nos cursos de nível superior, sobretudo na área da Saúde "se deve ao fato de ser essa uma área que demanda uma aplicação maior das teorias estudadas nos cursos", o que, consequentemente, exige dos alunos demasiado esforço e dedicação aos estudos. Nesse sentido, considera-se interessante adotar diferentes formas aprendizagem, levando em consideração a sobrecarga física e mental dos estudantes inseridos neste cenário.

O currículo pedagógico dos cursos da área de saúde tem passado por diversas atualizações com vistas à qualidade e integralidade da assistência prestada. Dessa forma, tem se distanciado do ensino unicamente técnico ao promover a aproximação dos discentes com a realidade social, visando a formação de profissionais críticos, reflexivos e coerentes (Duho *et al*., 2022). Sob esse viés, associar Metodologias Ativas às práticas educativas tradicionais, pode contribuir para a formação de profissionais com estes atributos, uma vez que elementos como a comunicação, a autonomia e o raciocínio crítico, são aspectos trabalhados em abordagens didáticas integradas às MAs.

A Figura 3 é uma representação gráfica dos aspectos relacionados à dinâmica das personagens "ensino-aprendizagem", "estudante" e "professor" em um ambiente que as MAs estão inseridas como ferramentas de apoio.

Figura 3. Tríade ensino-aprendizagem, estudante e professor.



Fonte: Elaborado pelos próprios autores (2026).

A imagem permite observar como os elementos se comportam mediante à construção de uma aprendizagem ativa e como a relação professor-aluno pode ser fluída. O estudante, no centro do círculo,

é visto como protagonista do seu processo de ensino-aprendizagem, pois consegue ampliar o conhecimento transmitido pelo professor, de acordo as suas competências e habilidades individuais.

O professor, por sua vez, é visto como o agente facilitador e mediador desse processo, pois carrega consigo a experiência e maior propriedade sobre os conteúdos, aparecendo, assim, ao lado do estudante. Por fim, o ensino é visto como o espaço ao redor, o meio de construção, que se apresenta a partir da cooperação entre esses dois elementos.

De acordo com Santos e Castaman (2022), a gamificação é um tipo de MA que consiste na promoção dos saberes, a partir de materiais construídos sob um *design* lúdico, com foco especialmente na educação e no aprendizado. Entre os elementos presentes na abordagem, destaca-se aspectos como a memorização por repetição e o entusiasmo gerado pela competição, seguida ou não pela premiação.

Uma revisão sistemática sobre a gamificação nas profissões da saúde demonstrou que a combinação de avalição e desafio poderia melhorar os resultados de aprendizagem (Van Gaalen *et al*., 2021). Entre os elementos e atributos dos jogos, os autores citam a linguagem de ação, a avaliação o conflito ou o desafio, o controle, o ambiente, a ficção, a interação humana, a imersão e as regras e objetivos. Tais aspectos assemelham-se às configurações implementadas no *game* do Sistema Digestório.

Como efeito da aprendizagem gamificada, Van Gaalen *et al.* (2021), constataram que os estudos analisados demonstraram aspectos positivos em comparação com um grupo de controle que não utilizou gamificação. Entretanto, ressaltam que é importante ter cautela ao tirar conclusões definitivas sobre a otimização de resultados nesta abordagem, sendo necessário estudos mais robustos sobre o tema. Ademais, a competição, um dos elementos mais relevantes quando se trata de gamificação, pode surtir efeitos indesejados. Nesse caso, é possível que os indivíduos apresentem uma característica enviesada sobre o objetivo da dinâmica, ou seja, a chance de vencer ou de chegar primeiro torna-se mais importante do que a construção do conhecimento em si (Van Gaalen *et al*., 2021; Lee *et. al,* 2025).

Assim sendo, faz-se necessário criar estratégias de desafio que gerem a reflexão dos discentes durante todas as etapas do processo, como defendem Santos e Castaman (2022), além do trabalho em equipe e o senso de coletividade, a fim de fortalecer a aprendizagem colaborativa e evitar a superficialidade das ações. Esses elementos estiveram presentes no *game* "Digestópolis", especialmente a competição, entretanto, prezou-se também pelo resgate do objetivo revisional, corrigindo e mediando as respostas dos estudantes, favorecendo um melhor aproveitamento do conteúdo estudado.

Portanto, acredita-se que a associação de MAs ao ensino tradicional pode ser uma integração positiva, podendo contribuir para promoção do protagonismo estudantil, a diversificação das práticas

de ensinagem e a adaptação às demandas educacionais vigentes, além de complementar e fortalecer o aprendizado teórico-prático.

5 CONCLUSÃO

Levando em consideração os aspectos apresentados, buscou-se desenvolver diferentes estratégias de ensino-aprendizagem da Anatomia Humana, com atenção especial à gamificação, reconhecendo o potencial das Metodologias Ativas na promoção do protagonismo estudantil, sem, contudo, desconsiderar a importância do conhecimento teórico-prático construído por meio dos métodos tradicionais de ensinagem.

A utilização do *game* "Digestópolis" perpassou pelos três pilares da Universidade: ensino, pesquisa e extensão, podendo-se perceber que as Metodologias Ativas se configuram como estratégias promissoras na articulação das práticas educativas, favorecendo a adaptação às demandas do cenário contemporâneo. Entretanto, ressalta-se a necessidade de perceber-se os limites e subjetividades desses instrumentos e os impactos das MAs na síntese e ampliação do conhecimento.

REFERÊNCIAS

BARROS, A. L. B. L. Anamnese & exame físico: avaliação diagnóstica de enfermagem no adulto. 4. ed. Porto Alegre: Artmed, 2022.

COSTA JÚNIOR, J. F. *et al*. Um estudo sobre o uso da escala de Likert na coleta de dados qualitativos e sua correlação com as ferramentas estatísticas. Revista Contribuciones a las Ciencias Sociales, São José dos Pinhais – PR, v. 17, n. 1, p 360-376, 2024. DOI: https://doi.org/10.55905/revconv.17n.1-021.

CUNHA, M. B. *et al.* Metodologias ativas: em busca de uma caracterização de definição. Educação em Revista, Belo Horizonte, v. 40, e39442, p. 1-27, 2024. DOI: https://doi.org/10.1590/SciELOPreprints.3885.

DUHO, S. Y. A. *et al.* Impactos de ações extensionistas educativas e o uso de metodologias ativas na formação acadêmica e profissional do enfermeiro. Brazilian Journal of Health Review, Curitiba, v. 5, n. 6, p. 23611-23621, 2022. DOI: https://doi.org/10.34119/bjhrv5n6-141.

LEE, C. Y.; *et al.* Emerging trends in gamification for clinical reasoning education: a scoping review. BMC Medical Education, [*S. l*], v. 25, n. 1, art. 435, 2025. DOI: https://doi.org/10.1186/s12909-025-07044-7.

LIMA, A. *et al.* Como ajudar professores do magistério superior a transformar metodologias passivas em metodologias ativas na sala de aula: a prática da Clínica da Atividade Docente em foco. Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos, Brasília, DF, v. 104, e5468, p. 1-18, 2023. DOI: https://doi.org/10.24109/2176-6681.rbep.5468.

MENDES N. Metodologias ativas: bases, contrapontos e (com)fusões epistemológicas. Educação & Realidade, Porto Alegre, v. 50, e136190, 2025. DOI: http://dx.doi.org/10.1590/2175-6236136190vs01.

MOORE, K. L.; DALLEY, A. F.; AGUR, A. M. R. Moore: anatomia orientada para a clínica. 8. ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2019.

NETTER, F. H. Atlas de anatomia humana: abordagem topográfica clássica. 8. ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2024.

PEREIRA, W. O.; ANJOS, R. E; ROMEIRO, M. A. Aprendizagem baseada em problemas: surgimento, disseminação internacional e sua chegada ao brasil. Boletim de Conjuntura (BOCA), Boa Vista, v. 15, n. 44, p. 114–136, 2023. DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.8216319.

SANTOS, D. F. A.; CASTAMAN, A. S. Metodologias ativas: uma breve apresentação conceitual e de seus métodos. Revista Linhas, Florianópolis, v. 23, n. 51, p. 334-357, 2022. DOI: https://doi.org/10.5965/1984723823512022334.

VAN GAALEN, A. E. J. *et al.* Gamification of health professions education: a systematic review. Advances in Health Sciences Education, [*S. l*], v. 26, n. 2, p. 683-711, 2021. DOI: https://doi.org/10.1007/s10459-020-10000-3.