



## Anatomia digital ativa: uma proposta interativa com Thinglink e QR Codes

*Douglas Firme dos Santos França, Ana Julia Chagas d'Avilla Ferreira,  
Ana Flávia Goulart Domingues Patrício, Pedro Augusto de Oliveira Lima, Carlos Tostes Guerreiro.*

### Introdução

Ensinar anatomia humana é desafiador, especialmente com poucos recursos e para dissecação.<sup>1</sup> Nesse cenário, tecnologias como aplicativos 3D e realidade aumentada têm se mostrado valiosas por tornarem o aprendizado mais acessível e interativo.<sup>2, 3</sup> Essas ferramentas ajudam os alunos a visualizar melhor as estruturas do corpo humano e a manter o interesse nos estudos.<sup>1, 4</sup> Com base nisso, este trabalho propõe uma abordagem didática interativa para o ensino da anatomia óssea unindo recursos físicos e digitais com o uso da plataforma Thinglink para tornar o estudo mais visual, dinâmico e conectado com a realidade dos alunos.

### Métodos

Foram selecionadas peças do acervo do laboratório de anatomia humana, que passaram por um processo de digitalização em alta resolução, buscando destacar as estruturas mais relevantes. Essas imagens foram inseridas na plataforma Thinglink ([www.thinglink.com](http://www.thinglink.com)), onde foram construídos modelos interativos com etiquetas informativas sobre cada estrutura anatômica. A cada imagem foi associado um QR Code, afixado diretamente nas peças físicas de forma discreta, permitindo que os alunos acessem as interações digitais pelo celular durante as aulas práticas. A proposta será utilizada inicialmente como um recurso complementar, em que os alunos poderão explorar o conteúdo de forma autônoma, com o professor atuando como mediador e orientador do processo. O objetivo não é apenas facilitar a compreensão das estruturas ósseas, mas também promover maior autonomia e engajamento dos discentes com o uso de tecnologias no ensino da anatomia. A avaliação da eficácia da ferramenta será realizada em uma etapa posterior, após sua consolidação no contexto educacional.

### Resultados e Discussão

Até o momento, foram desenvolvidos materiais didáticos interativos a partir de imagens reais de peças ósseas humanas, capturadas em alta resolução e inseridas na plataforma Thinglink. Nessas imagens, foram adicionadas marcações com nomes e informações anatômicas, facilitando a visualização e compreensão das estruturas (Figura 1).

Cada peça física recebeu um QR Code correspondente, permitindo que os alunos acessem os conteúdos digitais diretamente pelo celular durante as aulas práticas guiadas. Apesar de ainda não ter sido aplicada em sala, a proposta já demonstra potencial para tornar o estudo da anatomia mais acessível e envolvente. A combinação de peças físicas com recursos digitais acompanha a tendência do uso de tecnologias que



estimulam a autonomia, a percepção espacial e o engajamento dos alunos.<sup>1, 2, 3</sup> Mesmo sem realidade aumentada, o uso do Thinglink oferece uma experiência interativa que contribui para a compreensão anatômica de forma visual e ativa.<sup>4</sup>



Figura 1 - a. Imagem capturada da peça óssea no laboratório; b. Representação do QR code da imagem com as marcações prontas para o estudo; c. Imagem do osso sendo trabalhada na plataforma Thinglink.

## Conclusão

A proposta desenvolvida mostra que integrar recursos físicos e digitais pode tornar o ensino da anatomia óssea mais acessível, visual e envolvente. O uso da plataforma Thinglink aproxima os alunos da tecnologia e estimula a aprendizagem ativa, oferecendo novas possibilidades para o estudo prático da anatomia.

## Referências bibliográficas

1. MEDEIROS, A. A. A.; PAZ, F. L. L. da; MOTA NETO, E. P.; CARDOSO, B. E. M.; NERY, W. da S.; MELO, S. C.; MARTINS, M. L.; NÓBREGA NETO, A. de P. R. O uso de aplicativos de anatomia 3D gratuitos como estratégia pedagógica no laboratório morfofuncional: um relato de experiência. *Research, Society and Development*, [S. l.], v. 11, n. 9, e56811932190, 2022.



2. VILELA, G. Q. S.; SOUZA, M. S. M.; BACELLAR, F. C. T. O uso de aplicativos de anatomia humana para smartphone em cursos de graduação na área da saúde. *Revista Tecnologias na Educação*, [S. l.], n. 25, p. 1–9, 2018.
3. CÂMARA, O. C.; MACÊDO, H. R. A. Utilização do aplicativo “Organs 3D – Anatomy” no ensino de ciência: uma proposta de ensino. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*, [S. l.], v. 6, n. 5, p. 148–158, 2022.
4. SANTOS, I. A.; MALHEIROS, M. G. Visualização em tempo real da estrutura esquelética de uma mão humana usando realidade aumentada. *Revista Destaques Acadêmicos*, [S. l.], v. 11, n. 4, p. 306–325, 2019.