

## REFLEXÕES ACERCA DE ATIVIDADES LÚDICAS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Sarah Cristina Dias Ribeiro<sup>1</sup>; Luci Mendes de Melo Bonini<sup>2</sup>; Tatiana Ribeiro de Campos Mello<sup>3</sup>

1. Estudante do Curso de Medicina; e-mail: sarahcdr23@gmail.com
2. Professora da Universidade de Mogi das Cruzes; e-mail: luci.bonini@umc.br
3. Professora da Universidade de Mogi das Cruzes; e-mail: tatianar@umc.br

Área de conhecimento: **Medicina**

**Palavras-chave:** Atividades lúdicas; humanização; processo ensino-aprendizagem.

### INTRODUÇÃO

O termo Lúdico tem origem latina: Ludus. Significa divertimento, jogo, escola e também se relaciona à postura daquele que conduz a brincadeira, e por mais simples que seja, o adulto é capaz de aprender brincando (HUIZINGA, 1999 apud. ALBORNOZ, 2015). A formação do indivíduo é totalmente influenciada pelos professores, os quais permitem a visão de um novo mundo à socialização, observação de comportamentos e de valores, muitas vezes por meio do lúdico – ingrediente facilitador e integrador da aprendizagem (ROLOFF, 2010). O lúdico pode ser usado como uma ferramenta de descontração e de despertar, é promotor de concentração, cooperação, foco e principalmente de humanização. Deve ser entendido como resultado da atuação sobre os processos de trabalho no cotidiano das aulas, no sentido de melhorar a qualidade da assistência prestada, fato que entretém e satisfaz o aluno (LIRA & GEHRKE, 2019). No ensino universitário, o lúdico age como uma premissa ao comportamento humano de tal maneira que o conhecimento tenha um significado com viés criativo, inovador, inesperado e que não está centrado somente na produtividade (VERÍSSIMO & SANTOS, 2016). Já que a Organização Mundial da Saúde (OMS) define o conceito de saúde como um estado completo de bem-estar mental, físico e social e não somente a ausência de doenças, um grupo de universitários importante a ser analisado é o de estudantes de medicina e de odontologia, os quais são submetidos a longas horas de aulas e de estágios, e um conteúdo imenso a ser estudado. Uma das estratégias que podem ser usadas na educação é a presença do lúdico humanizando aulas, além da necessidade de momentos descontração, esportes, esquemas fáceis para estudar e a inclusão da educação humanística na saúde, como feito em duas turmas da Universidade Federal de São Paulo, proposto por Silva, Gallian e Schor (2015), pelo qual o lúdico e as humanidades despertavam o interesse em estudar sem que fosse uma obrigação.

### OBJETIVOS

Refletir sobre a importância do lúdico à humanização da prática de ensino-aprendizagem em cursos superiores. Identificar e analisar o impacto da atividade lúdica proposta no Grupo Intervenção. Comparar a percepção sobre o lúdico entre os Grupos Controle e o Grupo Intervenção.

### METODOLOGIA

Trata-se de um estudo exploratório-descritivo, de abordagem quanti-qualitativo e de corte transversal. A pesquisa foi submetida ao Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade de Mogi das Cruzes (CEP) e aprovada pelo parecer: 2.844.003. Participaram da pesquisa 312 estudantes, maiores de 18 anos, assim divididos: 50 alunos do Grupo Controle MCA, os quais

cursavam enfermagem, medicina, direito, jornalismo, educação física, pedagogia, farmácia, nutrição, psicologia, inclusive ciências sociais. O MCA é o Congresso Nacional de Saúde, Cultura e Arte, evento para estudantes e profissionais da saúde e de diversas outras áreas, que buscam a humanização da saúde e acreditam no poder do amor, da arte e da cultura como instrumentos de transformação social. Em seguida, o Grupo Intervenção Medicina e Odontologia, com 45 alunos de uma Universidade da Grande São Paulo que cursavam primeiro ano de medicina e terceiro ano de odontologia. Eles participaram da atividade lúdica O RATATÁ (2014), uma dinâmica de grupo e em roda. Já o Grupo Controle foi composto por 217 alunos, da mesma instituição citada anteriormente, dos cursos de medicina e odontologia. Deste modo, elaborou-se um questionário composto por 18 questões ao Grupos Intervenção, e um questionário com 14 questões aos Grupo MCA e Grupo Controle Medicina e Odontologia. Os dados do Grupo MCA foram coletados na 9ª edição do MCA, ocorrido Mogi das Cruzes em novembro de 2018. Os demais foram convidados a participar em dois tempos diferentes: o Grupo Intervenção realizou a prática lúdica antes de uma aula, enquanto o Grupo Controle foi convidado a participar fora de seus horários de aula. Todas as questões abertas foram analisadas conforme a análise de conteúdo (MINAYO, 2007), e as análises quantitativas foram feitas mediante o uso do software R, com as diferenças entre as respostas dos grupos intervenção e controle analisados pelo teste Qui-quadrado com nível de significância de 5%.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

- **Percepções dos participantes da Atividade Lúdica**

*GRUPO MCA:* 26 sujeitos (52%) não se consideravam saudáveis segundo o conceito da OMS, sendo que destes 17 realizam algum curso de ciências da saúde – isso sugere que o próprio profissional de saúde não se considera saudável o suficiente para cuidar do próximo. Somente 1 aluno afirmou que o lúdico e as atividades práticas não têm alguma contribuição no aprendizado, e 2 acreditam que elas não contribuem para a melhora da concentração.

*GRUPO INTERVENÇÃO:* 23 sujeitos (51,1%) não se consideravam saudáveis, visto que 15 deles estavam no primeiro ano de medicina – fato que sugere que o início do curso em período integral já é desgastante. Os comentários sobre a atividade lúdica foram positivos, exceto por um “neutro”.

*GRUPO CONTROLE MEDICINA E ODONTOLOGIA:* 126 alunos (62,25%) que não se consideravam saudáveis, e destes, 65 alunos eram do curso de odontologia. Somente 11 negaram a contribuição do lúdico ao aprendizado, justificado pelo fato de 7 deles preferirem aulas expositivas (slides e lousa).

Não é apenas na infância que podemos brincar de ser feliz (ROLOFF, 2010), pois o lúdico auxilia o aprendizado do aluno e a recreação do doente, assim a brincadeira pode ser uma ferramenta de educação e de socialização (VERÍSSIMO & SANTOS et al. 2017). Isso motiva o discente a responder e levantar novas questões sobre o assunto explanado. É notória a relevância da ludicidade ao tratar temas como anatomia, fisiologia e patologia, pois cria-se uma memória significativa do conteúdo lecionado (OLIVEIRA et al., 2018).

- **Conceito de Humanização**

A Política Nacional de Humanização foca assegurar a atenção integral à população, garantindo os direitos de cidadania. Ela se fundamenta em um patamar transdisciplinar, e faz emergir uma reorganização dos processos de trabalho e visão do doente hospitalizado. Já que o lúdico está presente na humanização dos cursos de saúde e do próprio Sistema Único de Saúde (SUS), é necessário que os professores desses cursos revejam como as Práticas Integrativas de Saúde e o Humaniza SUS estão sendo abordados em sala de aula, pois somente o grupo mais engajado neste tema (o Controle MCA) apresentou respostas mais satisfatórias. No entanto, vale ressaltar que nos outros grupos continuam estudantes do primeiro ano, quando tais assuntos talvez ainda não tenham sido abordados totalmente. Logo, expressaram-se duas categorias de como os estudantes entendem a humanização:

- **Humanização como empatia**

*GRUPO CONTROLE MCA:* “Se doar, ter empatia, entre outras formas. Crescimento de si e do outro. A sua felicidade ser um “simples” sorriso do outro”; “Humanização é o olhar para o próximo com carinho, cuidado, respeito e empatia”; “Humanização é levar conforto e amor, empatia e compressão para os usuários de unidades de saúde, universidades, profissional da área, buscando minimizar a hostilidade que é encontrada no ambiente hospitalar”.

*GRUPO INTERVENÇÃO:* “Saber tratar os enfermos com qualidade e empatia. E também saber que os profissionais da saúde são pessoas com necessidades como quaisquer outras, que merecem momentos de descontração e alegria”.

*GRUPO CONTROLE MEDICINA E ODONTOLOGIA:* “Humanização é um termo incorreto já que todos somos humanos, a palavra correta seria empatia, se colocar no lugar do paciente, ter paciência de explicar de um jeito claro pra todos as escolaridades etc.”.

- **Humanização como tratamento**

*GRUPO CONTROLE MCA:* “Oferecer um bom atendimento, sempre explicando os procedimentos e fazendo de tudo para deixar o paciente mais confortável”; “Tratar o paciente como um todo, não apenas a doença, e também aquilo a sua volta pois tudo contribui à saúde e, portanto, o bem-estar do paciente”.

*GRUPO INTERVENÇÃO:* “Tratar o paciente de forma humana, olhando no olho e estar disposto a ouvir o paciente pelo tempo que for necessário”.

*GRUPO CONTROLE MEDICINA E ODONTOLOGIA:* “É tornar a saúde e o contato médico-paciente menos automático”; “Tratar seu paciente como único, e não como mais um caso ou o financeiro que ele irá gerar”.

No âmbito do ensino médico, evidencia-se um paradoxo, embora reconhecida a importância e atualidade do tema no campo da saúde, há grande dificuldade de integração dos temas humanísticos ao corpo da medicina. Apesar de essencial à prática médica, a humanização ainda é vista como um tema pouco interessante e irrelevante (RIOS & SIRINO, 2009), cuja consequência é a formação de profissionais cada vez mais egocêntricos e menos solidários.

- **O lúdico no processo ensino-aprendizagem**

Apesar das respostas acerca dos resultados positivos da atividade lúdica, a maioria das aulas ministradas pelos professores dos entrevistados era expositiva (slides e lousa). Porém, atividades práticas diversas criam um ambiente adequado e gratificante ao aprendizado.

*MCA:* “Tenho para mim que aprende-se com mais convicção na prática”; “Não consigo ser passiva no meu aprendizado, quanto mais entretida eu estou, mais absorvo o conteúdo”; “Aulas expositivas e interativas são necessárias para a compreensão de conteúdos e para colocá-los em prática, respectivamente”.

*GRUPO INTERVENÇÃO:* “Seminários não me ajudam a reter informações, dependendo do tema e professor.”; “Depende do assunto e da sua complexidade. Vivência prática”.

*GRUPO CONTROLE:* “Depende da matéria. Em algumas aulas, como anatomia, por exemplo, creio que o uso de slides é mais vantajoso, pois são muitas estruturas e muitos nomes para decorar, e mostrando ao aluno facilita o processo”.

- **Estatística**

Não foi encontrada relação significativa entre os grupos avaliados acreditarem que o lúdico e as atividades práticas têm alguma contribuição no seu aprendizado, como questionado na questão 6 ( $p = 0,2629$ ). Isso pode evidenciar que os estudantes de ensino superior não têm contato suficiente com elas, afinal, esse não é o tipo de aula mais oferecida

pelos professores. A questão 13 abordou o conhecimento sobre a existência de políticas de humanização e trabalho voluntário em hospitais públicos e privados. Novamente, com  $p = 0,0004998$ , evidenciou-se que o público do Grupo Controle MCA tem maior conhecimento sobre tais atividades do que os próprios estudantes de medicina e odontologia que participaram ou não da intervenção proposta por este estudo. Pode-se inferir que tal assunto não é abordado adequadamente ou não foi abordado, pois foram entrevistados alunos do primeiro ao terceiro ano de ambos cursos. Faz-se necessário garantir maior comprometimento dos alunos e dos professores para que não haja defasagem deste conteúdo, fato que poderia ser facilitado até por metodologias de aprendizado lúdicas e humanísticas. Ainda no que tange ao trabalho voluntário, a questão 14 questionou se o entrevistado realizava alguma atividade deste tipo. Já que o valor de  $p = 0,0004998$ , conclui-se que os entrevistados do Grupo Controle MCA (72%) participam mais de atividade de voluntariado que os demais grupos.

## CONCLUSÕES

Este trabalho tinha como objetivos refletir sobre a importância do lúdico à humanização da prática de ensino-aprendizagem em cursos superiores e identificar e analisar o impacto da atividade lúdica grupo intervenção. Entendeu-se que esses objetivos foram atingidos à medida em que os resultados demonstraram que os alunos que participaram da atividade lúdica reconhecem a importância do lúdico no processo ensino-aprendizagem e de humanização. Todos os grupos entendem o conceito de humanização, mesmo os que estão nos anos iniciais do curso superior. Os estudantes, pelo menos em parte, reconhecem que as aulas poderiam ser mais envolventes e preferem aulas mais práticas e mais motivadoras. Ainda foi possível demonstrar que embora a quantidade do conteúdo ministrado seja importante, o ensino às ciências da saúde deve ser ativamente humanizado para que os futuros profissionais ajam com humanidade e compreendam o paciente de maneira holística.

## REFERÊNCIAS

- ALBORNOZ, Suzana Guerra. Jogo e trabalho: do homo ludens, de Johann Huizinga, ao ócio criativo, de Domenico de Mais. **Cad. psicol. soc. trab.** São Paulo, v. 12, n. 1, p. 75-92. 2009.
- LIRA, Aliandra Cristina Mesomo, GEHRKE Marcos. Atos de ler e brincar na universidade: uma experiência de formação de crianças, professores e acadêmicos. **RIAAE**. Araraquara, v. 14, n. 2, pré-publicação. 2018.
- MINAYO, Marília Cecília de Souza. **O Desafio do Conhecimento**: Pesquisa Qualitativa em Saúde. 10. ed. São Paulo: HUCITEC, 2007, 406 p.
- O RATATÁ. Confederação Sinodal de Mocidade do Sínodo Alagoas-Sergipe (Comalse). São Cristóvão: Comalse, 2014. YouTube: [goo.gl/XbGoC2](https://www.youtube.com/watch?v=go0glXbGoC2) (2 minutos e 11 segundos).
- OLIVEIRA, Flávia Assunção; FERREIRA, Anna Rebeka; MOTA, Brenda Melissa Barros; MACHADO, Marcio Fraiberg. A busca pela qualidade educacional: avaliação das práticas lúdicas ao ensino de anatomia humana através da interdisciplinaridade na formação de docentes. **Redin**. Taquara, v. 7, n. 1, p. 1-10. 2018.
- RIOS, Izabel Cristina, SIRINO Caroline Braga. A humanização no ensino de graduação em medicina: o olhar dos estudantes. **Rev. Bras. Educ. Med.** Rio de Janeiro, v. 39, n. 3, p. 401-409, 2015.
- ROLOFF, Eleana Margarete. A importância do lúdico em sala de aula. **Anais da X Semana de Letras da PUC-RS**. Porto Alegre, EDIPUCRS, 2010.

SILVA, Marlon Ribeiro da; GALLIAN, Dante Marcelo Claramonte; SCHOR, Paulo. Literatura e Humanização: uma Experiência Didática de Educação Humanística em Saúde. **Rev. bras. educ. med.** Rio de Janeiro, v. 40, n. 1, p. 93-101. 2016.

VERÍSSIMO, Ana Carolina Brandão, SANTOS, Andréia Mendes dos. Por que pensar no lúdico na universidade? XV Seminário Internacional de Educação, 2016. Novo Hamburgo. **Anais...** Nova Hamburgo: Editora Feevale, v. 4, 2016.