

A LUDICIDADE PEDAGÓGICA ABORDADA DENTRO DA ANATOMIA HUMANA

*Adyverson Gomes dos Santos*¹, *Larissa Santos Sousa*², *Anna Beatriz de Sousa Neves*³, *João Levi Lopes de Sousa*⁴, *José Quirino Neto*⁵, *Laura Miranda Furtado*⁶, *Maria Giovana da Silva Macedo*⁷, *Vitor Maico Gadelha da Silva*⁸, *Marília Ferreira Frazão Tavares de Melo*⁹, *Karis Barbosa Guimarães Medeiros*¹⁰
karis.barbosa@professor.ufcg.edu.br e marilia.ferreira@professor.ufcg.edu.br

Resumo: O ensino da Anatomia Humana é essencial para o conhecimento do corpo. Com um objetivo educativo, universitários aplicaram a 220 discentes da rede pública com atividades lúdico-pedagógicas. Para isso, o assunto foi dividido em 16 módulos, em que cada extensionista desenvolveu sua metodologia. Um questionário avaliativo foi aplicado antes e depois da exposição dos conteúdos. Esse método utilizado se mostrou um diferencial para obtenção de conhecimento.

Palavras-chaves: *Anatomia humana; Ludicidade; Aprendizagem.*

1. Introdução

Obter conhecimento sobre Anatomia Humana permite aos estudantes entender como o corpo humano funciona, bem como aplicar esse conhecimento nas vivências cotidianas.

Para que os universitários compartilhem o conhecimento adquirido nas universidades, é importante o uso de uma abordagem lúdico-pedagógica ao invés de uma linguagem mecanizada com termos técnicos, tendo em vista que o objetivo é atingir o máximo de alunos possíveis. A utilização do método lúdico para o ensino contribui para os processos de ensino e aprendizagem, tendo em vista que ultrapassam a dimensão da rotina escolar (COSTA et al., 2020).

Na prática é perceptível que há divergências no que concerne aos métodos de aprendizagem e didática, bem como dessemelhança entre os níveis de aprendizagem e interesse no assunto ministrado, variando entre os turnos – matutino, vespertino e noturno – ou entre os níveis de ensino – ensino fundamental e ensino médio. Isso pode ser explicado por alguns desses alunos estarem sujeitos às mudanças de hábitos ou de rotina, condições socioeconômicas ou distrações (*smartphones*) que permeiam o estudante, levando-

o a um baixo desempenho CANCIAN; MALACARNE, 2019).

Para que essas lacunas sejam seladas é necessário a implementação de um processo educacional voltado a cada realidade estudantil, isto é, o docente como parte da transmissão do conhecimento é também ponto observador nas características que dificultam a aprendizagem e acima de tudo intervir de maneira indireta, levando as observações para a coordenação pedagógica e assim elaborarem em conjunto ações que visam a melhoria da qualidade estudantil de determinado aluno (SILVA; DELGADO, 2018).

Simultaneamente, a extensão educacional realizada propicia também um processo educacional específico na área das ciências biológicas voltada a anatomia humana que para que fosse reforçada e presa a atenção dos alunos, utilizou-se de métodos lúdico-pedagógicos que tem o objetivo de instigar a curiosidade e conseqüentemente o surgimento de dúvidas sobre determinado segmento anatômico (SANTOS et al. 2016).

Sendo assim, este estudo objetivou-se a proporcionar um aperfeiçoamento do conhecimento da área da Anatomia Humana entre os alunos de ensino fundamental e médio das redes públicas do município de Cuité - PB, por meio de atividades lúdico-pedagógicas desenvolvidas pelos discentes da Universidade. E proporcionar aos mesmos essa aproximação da anatomia correlacionando os assuntos a situações do dia a dia, dessa forma desvendando os enigmas do corpo humano.

2. Metodologia

O projeto realizado teve como base a inserção do uso de didáticas lúdico-pedagógicas. Sendo demonstrado na prática, que a ludicidade trata-se de um método pedagógico, na qual se instiga ao aluno o interesse e o prazer em aprender, sendo uma modalidade eficiente na propagação da aprendizagem dinâmica, visto que possibilitam o desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social (SANTOS et al. 2016).

A amostra inicial de alunos incluídos foi de 220 alunos do do nível fundamental II (8º ano – turmas A, B, C, D e E - diurno), considerando um total de

111 alunos matriculados, e médio (3º ano – turmas A, B e C - noturno) com 109 alunos matriculados.

Como ponto de partida criou-se módulos estruturados em cada segmento sistêmico do corpo humano, configurando 16 conteúdos, sendo: Sistema locomotor (Músculos, Ossos e Articulações); Sistema Nervoso (Simpático e parassimpático); Sistema sensorial (Tato, Olfato, Paladar, Visão e Audição); Sistema cardiovascular; Sistema digestório; Sistema Urinário; Sistema respiratório; e Sistema reprodutor (Masculino e Feminino).

Para avaliar o nível de aprendizagem dos alunos, foi elaborado um questionário com nove questões de múltipla escolha sobre alguns assuntos voltados aos sistemas em questão, abordados de forma simples e em linguagem facilitada para compreensão dos alunos. Este questionário foi aplicado antes e após a introdução dos conteúdos nas escolas a fim de realizar um estudo transversal sobre o nível de aprendizagem e a influência dos métodos lúdicos-pedagógicos.

Posteriormente, os extensionistas articularam-se com reuniões de acordo com a frequência das demandas estabelecidas. Primordialmente, buscou-se a criação de materiais lúdicos-pedagógicos, elaborados pelos mesmos, a exemplo de maquetes cujo intuito é propiciar aos alunos uma visão instrutiva sobre os conteúdos dos sistemas corporais.

Aos professores, responsáveis pelas turmas tanto do ensino fundamental como do ensino médio foram selecionados por conveniência, tendo como preferência que era preciso trabalhar com os professores responsáveis pela disciplina de Ciências Biológicas, que aborda os fundamentos do organismo vivo e principalmente sobre a anatomia humana. Houve troca de ideias, de informações e de horários dos extensionistas e das aulas dos professores para tabular horários seguindo os conteúdos explicitados pelos módulos.

Em sala, comumente, a didática foi aplicada com dois extensionistas, abordando os conteúdos propostos para aquele dia e hora, juntamente com o professor responsável da disciplina, utilizando de metodologias além da lúdica-pedagógica que auxiliem também na formação vínculo entre extensionista e alunos.

No decorrer da extensão, houve integração dos alunos envolvidos na VI Mostra de Anatomia Humana como parte da proposta de intervenção com feira de ciências, visto que tal evento abordou todos os sistemas do corpo humano, além de proporcionar uma visão real de peças anatômicas, sejam sintéticas, sejam orgânicas.

3. Ilustrações



Figura 1 – Extensionistas do projeto.



Figura 2 – Coordenadora e extensionistas do projeto em reunião.

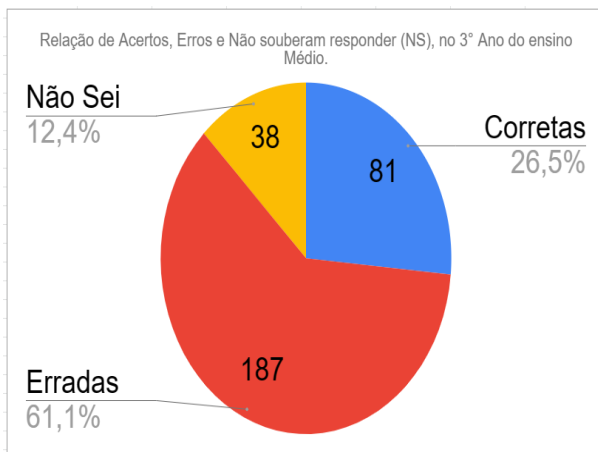


Figura 3 – Mostra de anatomia.

4. Resultados e Discussões

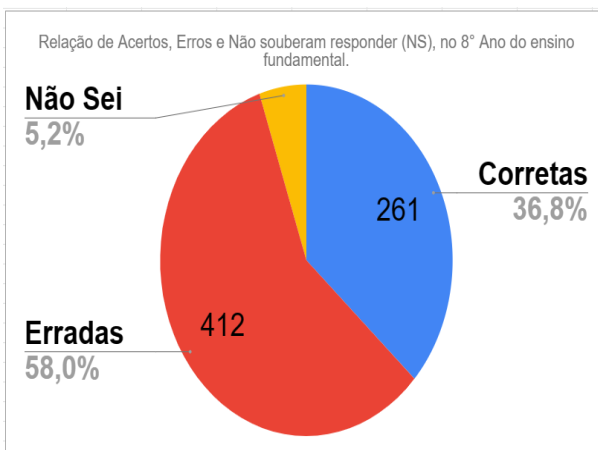
A princípio foram aplicados questionários para analisar o nível de conhecimento dos alunos sobre anatomia humana que posteriormente os resultados foram estratificados e analisados de acordo com a frequência absoluta e relativa, como mostra o gráfico 1 e 2.

Gráfico 1 - Questionário o aplicado no 3º ano do ensino médio



Fonte: dados da pesquisa, 2022.

Gráfico 2 - Questionário o aplicado no 8º ano do ensino fundamental



Fonte: dados da pesquisa, 2022.

Os gráficos acima representam uma média geral do desempenho dos estudantes após questionário aplicado nos respectivos 3º ano do ensino médio com 34 alunos na escola Cidadã Integral Orlando Venâncio dos Santos e na Escola Estadual Vidal de Negreiros 8º ano do ensino fundamental com 72 participantes. Nove questões foram elaboradas visando o nível de dificuldade correspondente ao ano cursado com auxílio da literatura e aula

posteriores, para avaliação estão divididos em “certas”, “erradas” e “não sei” - esta última no caso do aluno optar por não responder.

Posteriormente, no transferir da anatomia humana para o ensino de base, buscou-se criar métodos ativos e lúdicos para facilitar o aprendizado do estudante, isto é, como produto final, foram desenvolvidas maquetes tridimensionais, representando todos os sistemas do corpo humano: Locomotor (ossos, articulações e músculos), Nervoso (Simpático e Parassimpático), Sensoriais (visão, olfato, paladar, tato e audição), Orgânicos (cardiovascular, respiratório, renal, digestório e glândulas acessórias e reprodutor masculino e feminino).

Destaca-se que as maquetes produzidas pelos extensionistas foram doadas às escolas para complementar a prática pedagógica dos professores.

Além disso, para cada um desses sistemas, foram aplicados em aula juntamente com o professor uma breve exposição do conteúdo com dinâmicas interativas para adesão e participação dos estudantes.

Dentre as principais, foram aplicadas dinâmicas como: “cobra cega” a qual os alunos cheiravam, sentiam e degustavam alguns alimentos com os olhos fechados para anular um dos sentidos. Para a audição, utilizou-se de artifícios musicais e vocais para identificação de pessoas ou de músicas. Outra dinâmica foi a colagem de peças anatômicas em uma maquete do sistema nervoso simpático e parassimpático que, de acordo com os acertos, recebiam recompensas ao final.

A ludicidade de maquetes ou jogos na área pedagógica são consideradas ferramentas complementares no processo de aprendizagem como mostra alguns estudos (SILVA et al. 2015; SANTOS et al., 2016; SILVA; OLIVEIRA; SILVA, 2020). Todavia, as tecnologias vêm ganhando espaço na atenção dos jovens, dificultando o atingimento do objetivo proposto que é a aprendizagem (SILVA et al. 2015).

Para reverter essa situação, o uso do lúdico permite amenizar a abstração do entendimento conceitual por parte dos alunos, uma vez que as maquetes e jogos favorecem a interação social, a tomada de decisão, o raciocínio lógico e aguça os sentidos sensoriais (GUERRA; DALMASO; SHETINGER, 2020).

Os jogos com intuito educativo são tarefas lúdicas que dispõe de propósitos pedagógicos aptos para a evolução do senso e conhecimento dos estudantes (ROSE; ALMEIDA, 2019; COSTA et al.,

2020). Diante disso, as dinâmicas lúdicas passaram a dar considerável aporte no âmbito de ganho de aprendizado, contribuindo no desenvolvimento do conhecimento, deixando de ser um costume apenas do contexto infantil e tornando-se uma realidade para todos os níveis de ensino (VASCONCELOS; PONTES; FEITOSA, 2020).

Ademais, os métodos lúdico-pedagógicos desenvolvem o pensamento cognitivo, visto que o estudante aprende por meio de estímulos causados por ferramentas que ativam o pensamento, pois estas cooperam para o compartilhamento de ideias e auxiliam na resolução de problemas, que por consequência tais práticas interativas dentro do eixo cognitivo contribuí para formação de novas sinapses e habilidades operatórias (OLIVEIRA; PERANI; MAIA, 2020).

Sabendo das adversidades para lesionar assuntos de Biologia no ensino fundamental e médio, o projeto é uma forma de unir o rico conhecimento dos alunos de anatomia humana da Universidade Federal de Campina Grande (Campus Cuité/PB) com os alunos do ensino público da mesma cidade. Não levando a tecnicidade do aprender, mas uma interação dinamizada e atrativa de fácil linguajar, para assim, aumentar a visão de mundo do aluno e instigar a busca pelo aprendizado (VASCONCELOS; PONTES; FEITOSA, 2020; COSTA et al., 2020).

5. Conclusões

A extensão propicia uma visão, além dos conhecimentos científicos adquiridos na universidade, os conhecimentos obtidos no campo de atuação em que o projeto foi desenvolvido. Nesse contexto, observou-se a implementação de metodologias lúdico-pedagógicas sobre anatomia para alunos do ensino fundamental e médio proporcionou a ativação da curiosidade, perspicácia, cognição e aprendizagem dos alunos sobre as funcionalidades anatômicas do corpo humano.

Por conseguinte, destaca-se que este projeto contribuiu de forma significativa não somente para os alunos, como também para os professores que obtiveram uma nova metodologia teórico-prática para aplicar com seus alunos, bem como a utilização das maquetes confeccionadas no processo de desenvolvimento deste projeto.

Assim, entende-se que o conhecimento lúdico-pedagógico pode ser moldável a depender do nível de aprendizagem e permanente, visto que metodologias ativas facilitam o processo de aprendizagem.

6. Referências

CANCIAN, Q. G.; MALACARNE, V. Diferenças entre dificuldades de aprendizagem e transtornos de aprendizagem. 2º Congresso Internacional de Educação. 2019.

COSTA, T. R. M. et al. Aplicação do lúdico para o ensino de saúde na educação médica da cidade de Parnaíba, Piauí: relato de experiência. **Revista Eletrônica Acervo Saúde**, v. 12, n. 11, p. e3833-e3833, 2020.

GUERRA, L.; DALMASO, A. C.; SCHETINGER, M. R. C.. O uso de maquete como ferramenta facilitadora do processo de ensino e aprendizagem na formação inicial de pedagogos/os. **Research, Society and Development**, v. 9, n. 8, p. e282985360-e282985360, 2020.

SANTOS, W. H. L. et al. A ideia do lúdico como opção metodológica no ensino de ciências e biologia: o que dizem os Trabalhos de conclusão de curso dos egressos do curso de ciências biológicas licenciatura da universidade federal do rio grande do Sul ? . *Pesquisa em Foco*, v. 21, n. 2, p. 176-194, 2016.

SILVA, E. A.; DELGADO, O. C. O processo de ensino-aprendizagem e a pratica docente: reflexões. *Rev. Espaço Acadêmico*, v. 8, n. 2, 2018.

SANTOS, W. H. L. et al. A ideia do lúdico como opção metodológica no ensino de ciências e biologia: o que dizem os Trabalhos de conclusão de curso dos egressos do curso de ciências biológicas licenciatura da universidade federal do rio grande do Sul?. **Pesquisa em Foco**, v. 21, n. 2, p. 176-194, 2016.

OLIVEIRA, F. C. R. M.; PERANI, L.; MAIA, A. Games, experiência lúdica e cognição inventiva: complexidade e transdisciplinaridade na cultura digital. **Revista eCompós**. v. 23, 2020.

ROSE, J. C.; ALMEIDA, J. H. Aprendendo mais do que foi ensinado. **Experimentos clássicos em análise do comportamento**, p. 211-225, 2019.

VASCONCELOS, F. V.; PONTES, M. M.; FEITOSA, R. A.. Utilização do enfoque Ciência Tecnologia e Sociedade: Uma abordagem dinâmica e lúdica numa perspectiva de aprendizagem significativa no ensino fundamental. **Research, Society and Development**, v. 9, n. 2, p. e97922108-e97922108, 2020.

7. Agradecimentos

À Escola Cidadã Integral Orlando Venâncio dos Santos e Escola Estadual Vidal de Negreiros pelo

suporte e colaboração no desenvolvimento das atividades.

Aos professores responsáveis pelas turmas do 8º ano (manhã e tarde), a professora responsável pelas turmas do 3º ano (noturno), agradecemos a todos pela atenção, suporte em todas aulas ministradas pelos extensionistas, como também pela disponibilização de horários.

À UFCG pela concessão de bolsa(s) por meio da Chamada PROPEX 003/2022 PROBEX/UFCG.

Larissa Santos Sousa^[1], Adyverson Gomes dos Santos ², Anna Beatriz de Sousa Neves³, João Levi Lopes de Sousa ⁴, José Quirino Neto⁵, Laura Miranda Furtado⁶, Maria Giovana da Silva Macedo⁷, Vitor Maico Gadelha da Silva⁸, Estudantes de Graduação, UFCG, Campus Campina Grande, PB. Brasil.

⁹ Marília Ferreira Frazão Tavares de Melo, Professora, UFCG, Campus Campina Grande, PB. Brasil.

¹⁰ Karis Barbosa Guimarães Medeiros, Professora, UFCG, Campus Campina Grande, PB. Brasil.