

SEÇÃO: ARTIGOS

Práticas lúdicas no ensino de Fisiologia: o perfil socioeconômico é um fator interveniente de eficácia?

Alexsandro Ferreira Guimarães¹, Bianca Silva da Rocha², Rebeca Kollar Vieira da Silva³,
Marilene Porawski⁴, Lucila Ludmila Paula Gutierrez⁵

RESUMO

No processo de ensino-aprendizagem, alunos e professores estabelecem troca de saberes, e as práticas lúdicas podem auxiliá-los nessa trajetória. O objetivo deste estudo foi verificar se o perfil socioeconômico dos discentes interfere na percepção que eles têm do próprio aprendizado em Fisiologia utilizando-se práticas lúdicas. A coleta de dados foi realizada na disciplina de Fisiologia do curso de Farmácia noturno da Universidade Federal de Ciências da Saúde de Porto Alegre. Ao longo do ano de 2016, os alunos vivenciaram aulas expositivas e dialogadas intercaladas com práticas lúdicas; aplicou-se, também, um questionário para avaliação da percepção discente quanto ao uso destas metodologias. Verificou-se que o sucesso da utilização de práticas lúdicas em sala de aula independe de um perfil socioeconômico dos alunos. Os resultados demonstram que a utilização de diferentes modalidades de práticas lúdicas, em combinação com aulas expositivas e dialogadas, no contexto da educação superior, pode ser boa adjuvante no aprendizado.

Palavras-chave: Aprendizagem. Práticas lúdicas. Perfil discente.

Como citar este documento – ABNT

GUIMARÃES, Alexsandro Ferreira; ROCHA, Bianca Silva da; SILVA, Rebeca Kollar Vieira da; PORAWSKI, Marilene; GUTIERREZ, Lucila Ludmila Paula. Práticas lúdicas no ensino de Fisiologia: o perfil socioeconômico é um fator interveniente de eficácia? *Revista Docência do Ensino Superior*, Belo Horizonte, v. 11, e032452, p. 1-20, 2021. DOI: <https://doi.org/10.35699/2237-5864.2021.32452>.

Recebido em: 29/03/2021
Aprovado em: 15/07/2021
Publicado em: 06/10/2021

¹ Universidade Federal de Ciências da Saúde de Porto Alegre (UFCSA), Porto Alegre, RS, Brasil. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-7511-4334>. E-mail: guimaraes.alex@gmail.com

² Universidade Federal de Ciências da Saúde de Porto Alegre (UFCSA), Porto Alegre, RS, Brasil. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-5318-6206>. E-mail: biancasa@ufcspa.edu.br

³ Universidade Federal de Ciências da Saúde de Porto Alegre (UFCSA), Porto Alegre, RS, Brasil. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-6215-2566>. E-mail: rebecakvieira@hotmail.com

⁴ Universidade Federal de Ciências da Saúde de Porto Alegre (UFCSA), Porto Alegre, RS, Brasil. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-3680-5815>. E-mail: marilenep@ufcspa.edu.br

⁵ Universidade Federal de Ciências da Saúde de Porto Alegre (UFCSA), Porto Alegre, RS, Brasil. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-6189-144x>. E-mail: lucilag@ufcspa.edu.br

Práticas lúdicas en la enseñanza de la Fisiología: ¿el perfil socioeconómico es un factor interveniente de efectividad?

RESUMEN

El objetivo de este estudio fue verificar si el perfil socioeconómico del estudiante afecta su percepción del aprendizaje en Fisiología con el uso de prácticas lúdicas. La recolección de datos se realizó en la disciplina de Fisiología del curso de Farmacia de la Universidad Federal de Ciencias de la Salud de Porto Alegre, aprobada bajo CAAE 53558718800005345. A lo largo de 2016, los estudiantes experimentaron clases expositivas y dialogadas intercaladas con prácticas lúdicas y cuestionario aplicado para evaluar la percepción de los estudiantes sobre el uso de estas metodologías. Se encontró que el uso exitoso de prácticas lúdicas en el aula no depende del perfil socioeconómico de los estudiantes. Los resultados muestran que el uso de diferentes modalidades de prácticas lúdicas en combinación con las clases tradicionales, discutidas en el contexto de la educación superior, puede ser una buena ayuda en el aprendizaje.

Palabras clave: Aprendizaje. Prácticas lúdicas. Perfil del alumno.

Ludic practices in the teaching of Physiology: is the socioeconomic profile an intervening factor of effectiveness?

ABSTRACT

In the teaching-learning process, students and teachers establish an exchange of knowledge, and ludic practices can help them along this path. The aim of this study was to verify whether the socioeconomic profile of students interferes with the perception of learning in physiology using ludic practices. Data collection was carried out in the discipline of Physiology of the Pharmacy nighttime course at the Federal University of Health Sciences of Porto Alegre. Throughout 2016, students experienced expository and dialogued classes interspersed with ludic practices; a questionnaire was also applied to assess the students' perception regarding the use of these methodologies. It was found that the successful use of ludic practices in the classroom does not depend on the socioeconomic profile of the students. The results demonstrate that use of different types of ludic practices, in combination with expository and dialogued classes, in the context of higher education, can be a good adjuvant in learning.

Keywords: Learning. Ludic practices. Student profile.

INTRODUÇÃO

A universidade é um espaço que possibilita a agregação de inúmeros saberes heterogêneos (FERNANDES *et al.*, 2012), ocupando lugar privilegiado de convivência e desenvolvimento humano, científico-tecnológico e social, por possibilitar diversos modos de aprendizado (PIVETTA *et al.*, 2017). Nas áreas da saúde, esse espaço é essencial para a concepção da visão holística humana e para a ampliação do conceito de cuidado (SOUZA, C. *et al.*, 2014). Muitas universidades oferecem cursos noturnos e, de acordo com o Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP), em 2017, as instituições de ensino superior no turno da noite representavam 59,6% do total de matrículas no Brasil. No entanto, as experiências pedagógicas nos cursos noturnos de saúde carregam particularidades que precisam ser consideradas. Segundo autores que atuam na área da educação, o desempenho acadêmico de discentes do ensino superior depende de determinantes pessoais – como gênero, por exemplo – e sociais – como ambiente familiar e contexto socioeconômico (BARAHONA, 2014; ABBA; LOPES, 2020).

Terribili Filho (2011) descreveu os determinantes pessoais e sociais como fatores internos e externos que influenciam o aprendizado e o aproveitamento por parte dos estudantes que cursam suas graduações no período noturno, embora sejam fatores importantes a serem considerados em outros turnos. Abba e Lopes (2020) ainda elencam fatores que interferem no desempenho acadêmico, classificando-os como determinantes pessoais (relacionados a gênero e ao acesso à educação) e sociais (características socioeconômicas). São considerados fatores externos a jornada de trabalho, estágios, a localização e a infraestrutura da instituição de ensino (ABBA; LOPES, 2020), além de atividades domésticas comuns do cotidiano (TERRIBILI FILHO, 2011). Como fatores internos, é possível citar a motivação, a autoestima, o relacionamento social entre discentes e professores, entre outros (FERRARI; CANCI, 2005). A literatura aponta que diversas variáveis vêm sendo pesquisadas na área da educação com a finalidade de compreender como a aprendizagem discente é afetada, porém, não há resultados conclusivos, o que indica a necessidade de novos estudos. Diante disto, como auxiliar no aprendizado de estudantes de cursos noturnos após terem enfrentado uma longa jornada diária? Como chamar a atenção deles, motivá-los, colocá-los como atores do seu processo de ensino-aprendizagem?

Uma das possibilidades é a utilização de práticas lúdicas. De acordo com Guimarães e Silva (2017), as emoções são capazes de auxiliar na memorização de informações no cérebro. É neste contexto que metodologias ativas, como o lúdico (*ludus*: brincar), são importantes (SANT'ANNA; NASCIMENTO, 2011). Na brincadeira, regiões encefálicas são acionadas, provocando emoções que podem ser associadas a conteúdos importantes para a vida do estudante (GUIMARÃES; SILVA, 2017). Por meio de jogos e outras formas de diversão,

desenvolvem-se habilidades facilitadoras do processo ensino-aprendizagem, melhorando a compreensão sobre o conteúdo trabalhado em aula e introduzindo o prazer, a motivação, a capacidade de iniciação e ação ativa. Pode-se, então, estabelecer a articulação entre teoria e prática educativa dos temas abordados em aula por meio de um ambiente descontraído, com a construção coletiva do conhecimento (ANGELI *et al.*, 2012; KISHIMOTO, 1999).

Por outro lado, em estudo anterior, foi identificado que 30% dos alunos de um curso da área da saúde da Universidade Federal de Ciências da Saúde de Porto Alegre (UFCSPA) sentiam-se desconfortáveis com a aplicação de práticas lúdicas em sala de aula, pois isso exigia que o discente fosse proativo em seu processo de aprendizagem, o que não foi bem recebido por todos (GUTIERREZ *et al.*, 2019). Tendo a ciência de que fatores externos (TERRIBILI FILHO, 2011) e internos interferem na aprendizagem dos estudantes dos cursos noturnos (FERRARI; CANCI, 2005), teria essa descoberta relação com aspectos socioeconômicos? Haveria maior dificuldade de utilização de metodologias ativas com esse grupo de alunos? E qual seria a percepção de aprendizagem para esse perfil discente?

Assim, o objetivo deste trabalho foi verificar se o perfil socioeconômico discente interfere em sua percepção do aprendizado em Fisiologia, utilizando-se de práticas lúdicas no curso noturno de Farmácia da UFCSPA.

METODOLOGIA

O estudo possui caráter exploratório transversal. A amostra observada foi constituída por alunos de graduação da UFCSPA, em Porto Alegre, matriculados na disciplina de Fisiologia do ano de 2016 do curso noturno de Farmácia e que, por convite das professoras dessa disciplina, aceitaram participar da pesquisa, assinando o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) (amostragem por conveniência, segundo Fletcher e colaboradores, 2014). A coleta de dados foi precedida pela aprovação do Comitê de Ética em Pesquisa da UFCSPA sob CAAE 53558718800005345.

Os procedimentos metodológicos foram organizados em três etapas. A primeira etapa ocorreu no início do ano, com a apresentação do projeto aos discentes, destacando-se as práticas lúdicas como uma metodologia ativa de ensino-aprendizagem, juntamente com o convite para a participação no estudo (mediante assinatura do TCLE, como supracitado). Ao longo do ano de 2016, ocorreu a segunda etapa da pesquisa, que consistiu em apresentar os conteúdos de Fisiologia aos alunos por meio de aulas expositivas e dialogadas, bem como por atividades lúdicas, de acordo com o conteúdo estudado. As aulas expositivas consistiam em aulas ministradas pelas professoras, como uma palestra, em que o aluno assumia o papel passivo, sendo apenas ouvinte, embora houvesse possibilidade para perguntas (GUTIERREZ

et al, 2019). Em relação às práticas lúdicas, os alunos interagiram das seguintes maneiras: 1) como espectadores ou ouvintes, quando as professoras ensinavam uma paródia musical, contavam uma história (fábula) ou discutiam um caso clínico envolvendo os conteúdos; 2) como participantes ativos, em que os discentes atuavam em dramatizações ou participavam de jogos desenvolvidos pelas professoras e pelos alunos monitores; ou 3) como autores de alguma prática lúdica projetada, desenvolvida e executada em grupos de alunos, envolvendo o conteúdo visto em aula (uma paródia musical e um vídeo, por exemplo).

Em relação às atividades realizadas, as paródias musicais, as fábulas, os casos clínicos e as dramatizações desenvolvidas pelas professoras da disciplina foram sendo apresentadas nas aulas ao longo do ano, intercaladas com as aulas tradicionais dialogadas. Já os jogos referentes aos conteúdos ministrados ocorriam na aula de revisão (com duração de 1 hora e 30 minutos) que antecedia uma avaliação escrita. Alguns exemplos são: 1) jogo de tabuleiro sobre o Sistema Nervoso Central e Periférico; 2) caça-palavras sobre o Sistema Renal; 3) bingo sobre o Sistema Endócrino; 4) jogo de perguntas e respostas sobre o Sistema Respiratório; e 5) jogo de tabuleiro sobre o Sistema Digestório. Por fim, como proposta de construção de uma atividade lúdica, os discentes desenvolveram uma paródia musical sobre o Sistema Cardiovascular e um vídeo sobre o Sistema Digestório no primeiro e no segundo semestre de 2016, respectivamente. A apresentação dessas práticas teve tempo de duração estipulado em 5 minutos e ocorreu em sala de aula.

A terceira etapa do estudo ocorreu ao final do ano letivo, pela aplicação de um questionário contendo questões abertas, fechadas e de autopreenchimento, desenvolvido pelos proponentes deste estudo, cujas variáveis pesquisadas foram idade, sexo, estado civil, renda familiar e situação empregatícia, a fim de estabelecer um perfil socioeconômico desses discentes, de acordo com os objetivos da pesquisa. Além disso, foram incluídas perguntas sobre a percepção de aprendizagem do aluno relacionada à experiência com as práticas lúdicas (que é independente da nota nas avaliações da disciplina), a preferência por alguma prática proposta e os benefícios, ou não, obtidos com a metodologia do estudo. O questionário foi respondido individualmente, em aproximadamente 15 minutos, na sala de aula, sem a intervenção externa e colocado em urna presente na própria sala, para que fosse mantido o anonimato, minimizando possíveis constrangimentos por parte dos entrevistados. O fluxograma da metodologia pode ser visualizado na Figura 1.

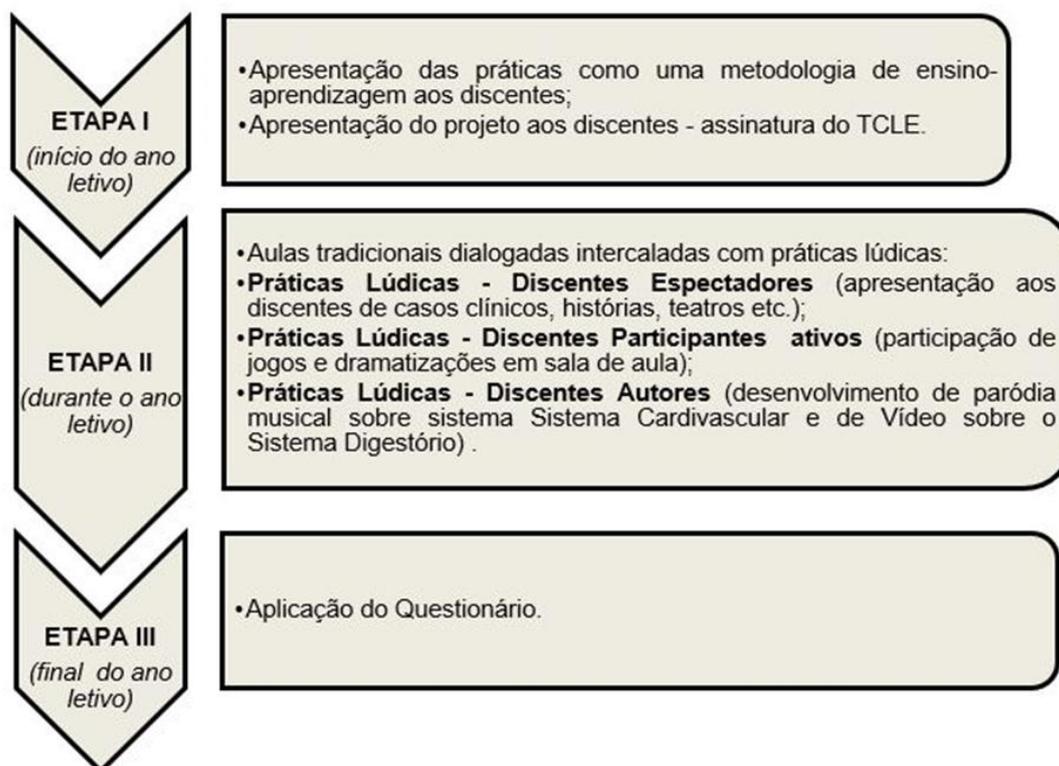


Figura 1 – Fluxograma relativo à metodologia do estudo durante o ano de 2016, aplicada ao curso noturno de Farmácia da UFCSPA, aos alunos matriculados na disciplina de Fisiologia.

Fonte: elaborada pelos autores, 2020.

Os dados obtidos foram organizados em um banco de dados do Excel (versão 2010) e analisados na forma de tabelas e gráficos, sendo descritos por meio de média, valor absoluto e percentual. Para a realização dos testes estatísticos, foi utilizado o programa IBM SPSS Statistics (versão 25) e, por meio do teste exato de Fisher⁶, foram verificadas as associações entre variáveis socioeconômicas e a percepção discente sobre o aprendizado com a utilização de práticas lúdicas. Os resultados foram considerados significativos a um nível de significância máximo de 5% ($p < 0,05$).

RESULTADOS

Os resultados foram expressos em frequência absoluta e relativa. Houve participação de vinte e seis alunos respondentes ao questionário ao final do ano letivo de 2016. Foi possível observar o perfil socioeconômico dos participantes do estudo: a idade média foi 25 anos,

⁶ O teste exato de Fisher foi escolhido devido ao seu propósito de analisar correlação entre variáveis para um baixo número de amostras.

Práticas lúdicas no ensino de Fisiologia: o perfil socioeconômico é um fator interveniente de eficácia?

Alexandro Ferreira Guimarães, Bianca Silva da Rocha, Rebeca Kollar Vieira da Silva, Marilene Porowski, Lucila Ludmila Paula Gutierrez

68% eram do sexo feminino, 88% eram solteiros e 56% relataram não trabalhar, possuindo renda familiar de até três salários-mínimos (83,7%).

Quando questionados sobre o quanto as práticas lúdicas foram satisfatórias durante as aulas do ano de 2016, 69,2% dos alunos classificaram-nas entre “bom” e “ótimo” (GRÁFICO 1). Além disso, 80% dos discentes entrevistados relataram preferir aprender com a utilização de práticas lúdicas a somente ter aulas tradicionais dialogadas.

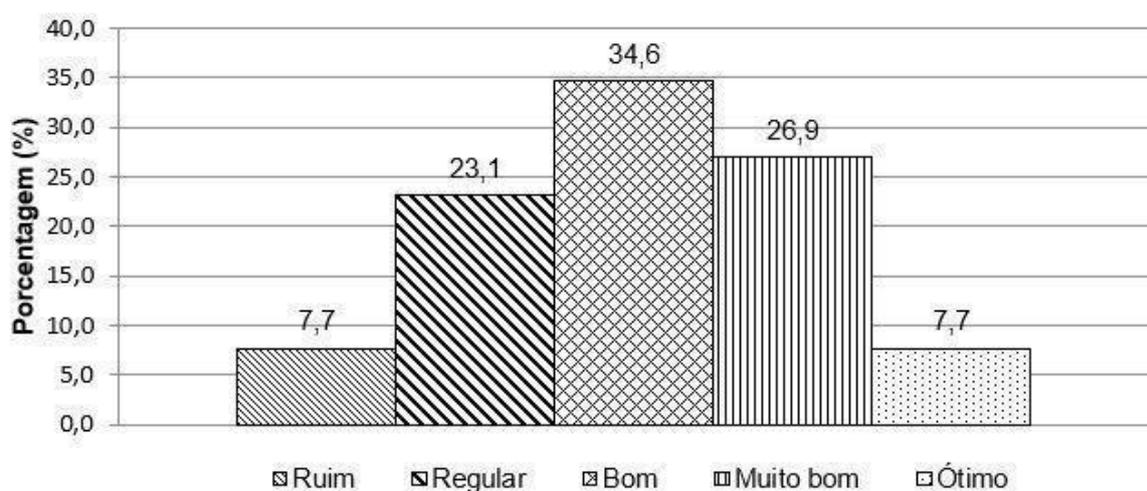


Gráfico 1 – Grau de satisfação dos discentes em relação à utilização de práticas lúdicas em sala de aula, na disciplina de Fisiologia do curso noturno de Farmácia da UFCSPA, em 2016.

Fonte: elaborado pelos autores, 2020.

Sobre as práticas lúdicas como jogos, músicas, histórias (fábulas), teatros e outras propostas durante as aulas, foi solicitado que o participante marcasse no questionário as práticas preferidas durante as intervenções, havendo a possibilidade de escolher mais de uma opção, conforme a preferência de cada aluno. A maioria dos alunos preferiu os jogos (65,4%), seguido por teatro (19,2%), histórias (fábulas) (11,5%) e música (7,7%). Além disso, 76,9% dos alunos indicaram sentirem-se confortáveis com as práticas lúdicas em sala de aula. Daqueles que afirmaram sentir desconforto, as justificativas dadas foram “Timidez”, “Não gosto de me expor” e “Falta de costume e medo de que essas ideias possam dar mais trabalho do que tarefas já padronizadas”. Quando foi questionado aos alunos quanto aos benefícios da utilização do método proposto por este estudo para seus aprendizados, 65,4% dos discentes citaram que essas práticas auxiliaram a interatividade entre professor e aluno, 61,5% acreditaram que as atividades ajudaram em suas capacidades de resolução de problemas ao relacionar conteúdos aprendidos com situações do cotidiano, 46,2% declararam ter aumentado seu interesse pela disciplina, bem como ter ampliado a capacidade de relacionar o conteúdo das aulas com outras disciplinas.

Práticas lúdicas no ensino de Fisiologia: o perfil socioeconômico é um fator interveniente de eficácia?

Alexsandro Ferreira Guimarães, Bianca Silva da Rocha, Rebeca Kollar Vieira da Silva, Marilene Porowski, Lucila Ludmila Paula Gutierrez

Foram feitas associações entre as variáveis socioeconômicas e as percepções dos entrevistados, a fim de se verificar a hipótese inicial do estudo. Para isso, foi utilizado o teste exato de Fischer a fim de encontrar algum tipo de dependência entre sexo, renda familiar, idade e preferência entre método tradicional de ensino e utilização de práticas lúdicas, ou preferência por algum método específico (Tabela 1). Verificou-se, por meio deste teste, que não houve associação entre as variáveis ($p > 0,05$ para todas elas), ou seja, o perfil socioeconômico não interferiu na percepção dos alunos quanto à utilização de práticas lúdicas na disciplina de Fisiologia. Isso significa que características individuais como sexo, idade, estado civil ou situação empregatícia não são fatores preponderantes para determinar a utilização de uma prática pedagógica em detrimento de outra.

Práticas lúdicas no ensino de Fisiologia: o perfil socioeconômico é um fator interveniente de eficácia?

Alexandro Ferreira Guimarães, Bianca Silva da Rocha, Rebeca Kollar Vieira da Silva, Marilene Porowski, Lucila Ludmila Paula Gutierrez

Variáveis	Sexo		Estado Civil		Trabalha		Renda Familiar (salário-mínimo)		Idade (anos)	
	M (n=8)	F (n=17)	Solt.** (n=3)	Cas.** (n=22)	Não (n=14)	Sim (n=11)	≤ 3 (n=15)	> 3 (n=8)	< 25 (n=17)	≥ 25 (n=6)
Preferência entre Práticas										
Lúdicas a métodos tradicionais	7 (87,5)	13 (81,3)*	2 (100,0)*	18 (81,8)	12 (85,7)	8 (80,0)*	14 (93,3)	6 (85,7)*	15 (88,2)	5 (83,3)
Sente-se desconfortável?	1 (12,5)	4 (23,5)	0 (0,0)	5 (22,7)	3 (21,4)	2 (18,2)	2 (13,3)	1 (12,5)	2 (11,8)	2 (33,3)
Grau de Satisfação (Bom / Muito Bom / Ótimo)	6 (75,0)	12 (70,6)	2 (66,7)	16 (72,7)	9 (64,3)	9 (81,1)	13 (86,7)	5 (62,5)	13 (76,5)	5 (83,3)
Práticas Lúdicas										
Jogos	5 (62,5)	12 (70,6)	3 (100,0)	14 (63,6)	10 (71,4)	7 (63,6)	10 (66,7)	7 (87,5)	11 (64,7)	5 (83,3)
Teatro	1 (12,5)	4 (23,5)	2 (66,7)	3 (13,6)	2 (14,3)	3 (27,3)	4 (26,7)	1 (12,5)	2 (11,8)	2 (33,3)
Histórias	0 (0,0)	3 (17,6)	0 (0,0)	3 (13,6)	2 (14,3)	1 (9,1)	1 (6,7)	2 (25,0)	3 (17,3)	0 (0,0)
Músicas	1 (12,5)	1 (5,9)	1 (33,3)	1 (4,5)	1 (7,1)	1 (9,1)	1 (6,7)	1 (12,5)	1 (5,9)	1 (16,7)
Todas	1 (12,5)	1 (5,9)	0 (0,0)	2 (9,1)	0 (0,0)	2 (18,2)	2 (13,3)	0 (0,0)	2 (11,8)	0 (0,0)
Benefícios										
Autonomia nos estudos	3 (37,5)	6 (35,3)	0 (0,0)	9 (40,9)	7 (50,0)	2 (18,2)	6 (40,0)	3 (37,5)	8 (47,1)	1 (16,7)
Interatividade professor/aluno	6 (75,0)	11 (64,7)	3 (100,0)	14 (63,6)	10 (71,4)	7 (63,6)	10 (66,7)	6 (75,0)	11 (64,7)	4 (66,7)
Mais vontade de estudar	4 (50,0)	4 (23,5)	2 (66,7)	6 (27,3)	5 (35,7)	3 (27,3)	5 (33,3)	3 (37,5)	6 (35,3)	2 (33,3)
Maior interesse pela disciplina	5 (62,5)	7 (41,2)	1 (33,3)	11 (50,0)	7 (50,0)	5 (45,5)	10 (66,7)	2 (25,0)	10 (58,8)	2 (33,3)
Mais atenção em sala de aula	3 (37,5)	8 (47,1)	1 (33,3)	10 (45,5)	6 (42,9)	5 (45,5)	8 (53,3)	3 (37,5)	9 (52,9)	2 (33,3)
Capacidade de relacionar conteúdos com outras disciplinas	5 (62,5)	7 (41,2)	1 (33,3)	11 (50,0)	6 (42,9)	6 (54,5)	9 (60,0)	3 (37,5)	9 (52,9)	3 (50,0)
Resolução de problemas relacionando os conteúdos com o cotidiano	7 (87,5)	9 (52,9)	2 (66,7)	14 (63,6)	8 (57,1)	8 (72,2)	11 (73,3)	4 (50,0)	12 (70,6)	3 (50,0)
Não auxilia na aprendizagem	0 (0,0)	2 (11,8)	0 (0,0)	2 (9,1)	1 (7,1)	1 (9,1)	0 (0,0)	1 (12,5)	1 (5,9)	1 (16,7)

*n=n-1;** Solt. = Solteiro (a); Cas. = Casado (a);

Resultados apresentados em valores absolutos - n - e percentuais (%). Foi utilizado o teste exato de Fisher para verificar a existência de associação entre variáveis e não se encontrou associação significativa ($p > 0,05$).

Tabela 1 – Associação entre dados socioeconômicos e percepção dos alunos quanto à utilização de práticas lúdicas na disciplina de Fisiologia ao longo do ano de 2016, no curso noturno de Farmácia da UFCSPA.

Fonte: elaborada pelos autores, 2020.

Práticas lúdicas no ensino de Fisiologia: o perfil socioeconômico é um fator interveniente de eficácia?

Alexsandro Ferreira Guimarães, Bianca Silva da Rocha, Rebeca Kollar Vieira da Silva, Marilene Porowski, Lucila Ludmila Paula Gutierrez

Os estudantes puderam justificar suas respostas relacionadas à impressão sobre o uso de práticas lúdicas (o que foi feito por meio da questão “Você gostou de práticas lúdicas feitas em sala de aula?”), preferências (por meio da questão “Por meio destas técnicas lúdicas educacionais você julga que se aprendeu mais ou mais facilmente do que pelo método tradicional em que o professor fala e o aluno escuta?”) e benefícios que julgavam ter ao utilizar essas práticas em sala de aula (por meio da questão “Em relação ao aprendizado, quais os benefícios das práticas lúdicas?”). As respostas podem ser vistas no Quadro 1.

Além disso, parte dos alunos se referiu de maneira negativa à utilização dessas atividades, como visto no Quadro 2. No entanto, observou-se que, em geral, os relatos dos discentes foram positivos em relação à utilização de práticas lúdicas em sala de aula.

Você gostou de práticas lúdicas feitas em sala de aula?
“Põe em "prática" a parte teórica” “Ajuda a memorização” “Sim, são importantes para agregar conhecimentos de outra maneira” “Aulas /dinâmicas” “Apesar do tempo a mais que acaba por ser necessário, auxilia mais no aprendizado da matéria” “Foi muito válido para mim, pois me ajudou a fixar a matéria para a prova”
Por meio destas técnicas lúdicas educacionais você julga que se aprendeu mais ou mais facilmente do que pelo método tradicional em que o professor fala e o aluno escuta?
“Os jogos fazem pensar mais do que quando se lia estudando ou ouvindo” “Pois é outra maneira de entender a teoria” “Músicas são fáceis de decorar” “O teatro foi bem interessante e diferente” “Interação com a matéria” “Prende a atenção do aluno” “Histórias contadas tornam mais fácil a correlação do conteúdo com a realidade” “Alguns jogos me ajudaram a entender melhor a matéria”
Em relação ao aprendizado, quais os benefícios das práticas lúdicas?
“Apesar de não gostar, admito que algumas vezes a relação com algo mais real (situação) ajuda os alunos/colegas” “Alguns jogos me ajudaram a entender melhor a matéria” “Fixar conteúdo”

Quadro 1 - Percepção discente dos benefícios do uso de práticas lúdicas na disciplina de Fisiologia ao longo do ano de 2016, no curso noturno de Farmácia da UFCSPA.

Fonte: elaborado pelos autores, 2020.

Práticas lúdicas no ensino de Fisiologia: o perfil socioeconômico é um fator interveniente de eficácia?

Alexsandro Ferreira Guimarães, Bianca Silva da Rocha, Rebeca Kollar Vieira da Silva, Marilene Porawski, Lucila Ludmila Paula Gutierrez

Você gostou de práticas lúdicas feitas em sala de aula?
“Não me sinto confortável em realizar, mas acho que ajuda bastante” “Não consigo fixar músicas relativas ao conteúdo” “Eram atividades que exigiam muito tempo”
Por meio destas técnicas lúdicas educacionais você julga que se aprendeu mais ou mais facilmente do que pelo método tradicional em que o professor fala e o aluno escuta?
“Não consigo aprender dessa forma”
Em relação ao aprendizado, quais os benefícios das práticas lúdicas?
“Nem todos do grupo se envolveram” “Apesar de não gostar, admito que algumas vezes a relação com algo mais real (situação) ajuda os alunos/colegas”

Quadro 2 - Percepção discente negativa quanto ao uso de práticas lúdicas na disciplina de Fisiologia ao longo do ano de 2016, no curso noturno de Farmácia da UFCSPA.

Fonte: elaborado pelos autores, 2020.

DISCUSSÃO

A Fisiologia estuda os processos físico-químicos que acontecem em um organismo vivo. O estudo dessa temática pode ser bastante complexo por envolver estruturas altamente organizadas (como células, glândulas, órgãos, tecidos, etc.), mecanismos sofisticados, normalmente controlados por estímulos externos, e hormônios (NETTO *et al.*, 2004). Como essa disciplina é a base do conhecimento na área da saúde e é muito densa em termos de conteúdo, visou-se utilizar práticas lúdicas como forma de auxiliar no aprendizado.

Porém, em estudo anterior, o grupo de pesquisa não encontrou unanimidade na adesão dos discentes à utilização de práticas lúdicas em sala de aula (GUTIERREZ *et al.*, 2019), o que trouxe questionamentos acerca das motivações dos alunos quando relataram desconforto com essa metodologia. Assim, o presente trabalho procurou verificar se o perfil socioeconômico dos discentes interfere na percepção que eles têm acerca do próprio aprendizado em Fisiologia por meio de práticas lúdicas. Cabe destacar que a avaliação de aprendizagem (notas) dos alunos não foi objeto de estudo nesse momento, podendo ser tema para pesquisas futuras.

O perfil socioeconômico da nossa amostra de estudantes é muito semelhante àquele encontrado em outras instituições de ensino superior. A idade média dos alunos voluntários desta pesquisa foi de 25 anos, sendo que 88% eram solteiros e 56% relataram não trabalhar, possuindo renda familiar de até três salários-mínimos (o que se aplicou a 83,7% dos respondentes), conforme visto. Esses dados são corroborados por estudos realizados em outras universidades brasileiras (CASTELLANOS *et al.*, 2013; SOUZA, J. *et al.*, 2014). Ferraz Júnior e colaboradores (2016) também encontraram perfis socioeconômicos de graduandos

Práticas lúdicas no ensino de Fisiologia: o perfil socioeconômico é um fator interveniente de eficácia?

Alexsandro Ferreira Guimarães, Bianca Silva da Rocha, Rebeca Kollar Vieira da Silva, Marilene Porawski, Lucila Ludmila Paula Gutierrez

de Odontologia da Faculdade de Ciências Médicas e da Saúde de Juiz de Fora semelhante aos nossos e observaram que, em geral, os alunos veem o uso de metodologias ativas como algo positivo para seu aprendizado. Nosso trabalho demonstrou que não houve associações entre as variáveis idade, sexo, trabalho ou renda familiar e a preferência por algum método específico (no caso, aulas expositivas dialogadas ou utilização de práticas lúdicas). Nenhuma dessas variáveis foi capaz de interferir na percepção discente de aprendizado pela utilização de práticas lúdicas em sala de aula, mesmo havendo referência a essas atividades como benéficas. Sabe-se que, na formação do profissional, o processo de ensino-aprendizagem deverá ocorrer de diferentes formas, de acordo com a diversidade de estudantes que são encontrados dentro da sala de aula. Diariamente, docentes lidam com vários perfis de alunos: os introvertidos e os extrovertidos, os que têm facilidade – ou não – de comunicação, os que apenas assistem às aulas e os que as anotam, os que se concentram e os que se distraem, os que lidam bem ou não com experiências diferenciadas (como as práticas lúdicas), dentre outros comportamentos. Muitas são as dimensões que se inter-relacionam e que influenciam no aprendizado individual e, dentre elas, podem-se destacar as questões pessoais dos estudantes ou as circunstâncias relacionadas aos professores e à própria instituição de ensino. Entretanto, a realidade é que os resultados referentes às variáveis que afetam o aprendizado dos discentes ainda são controversos e nem todos são conhecidos (ABBA; LOPES, 2020), sendo esse o motivo pelo qual é necessário investigar aspectos diversificados.

Considerando os fatores externos e internos próprios do perfil de alunos do curso noturno, poderia esperar-se menor engajamento em práticas educacionais alternativas, visto que elas demandam um papel proativo do discente em relação ao seu aprendizado. No entanto, os resultados apontam para outra realidade: a utilização de recursos variados em sala de aula é benéfica, apesar de não ser determinante no processo de ensino-aprendizagem para essa população. Efetivamente, o reconhecimento das vantagens da utilização das práticas lúdicas foi observado por 69,2% dos alunos ao considerarem essa metodologia ativa como boa e ótima. Conforme relatos recolhidos, as justificativas apresentadas para tais avaliações foram: “ajuda a memorização”, “sim, são importantes para agregar conhecimentos de outra maneira”, “apesar do tempo a mais que acaba por ser necessário, auxilia mais no aprendizado da matéria” e, ainda, “foi muito válido para mim, pois me ajudou a fixar a matéria para a prova”, o que confirma a capacidade das práticas lúdicas de potencializar o processo de memorização necessário na aprendizagem do arcabouço teórico inerente aos cursos de saúde. Brandão e Caliatto (2019) ressaltam a plasticidade neuronal como uma das principais propriedades neurológicas. O sistema nervoso é uma rede de comunicação, composta por neurônios que, ao ser acessada por estímulos externos, aumenta o número de sinapses. Esse aumento melhora o raciocínio e a memória; logo, a utilização de práticas

Práticas lúdicas no ensino de Fisiologia: o perfil socioeconômico é um fator interveniente de eficácia?

Alexsandro Ferreira Guimarães, Bianca Silva da Rocha, Rebeca Kollar Vieira da Silva, Marilene Porowski, Lucila Ludmila Paula Gutierrez

lúdicas no processo de aprendizagem tem o papel de estimular este sistema, fazendo com que o conhecimento adquirido em condições propícias seja facilmente acessado quando necessário.

Além disso, entre os benefícios percebidos pelos estudantes, 65,4% deles citaram que essas práticas auxiliaram na interatividade entre professor e aluno, 61,5% acreditaram que as atividades auxiliaram em suas capacidades de resolução de problemas ao relacionar conteúdos aprendidos com situações do cotidiano, 46,2% indicaram um aumento de interesse pela disciplina e da capacidade de relacionar o conteúdo das aulas com outras matérias, conforme visto. Em seu trabalho, Ferraz Júnior e colaboradores (2016) também constataram que grande parte dos estudantes entrevistados (85%), ante a utilização de metodologias ativas nas aulas, perceberam que aquelas auxiliaram no pensamento crítico, na análise e na reflexão sobre soluções para problemas. Diferentes formas educacionais tornam o ensino mais prazeroso, aumentando o interesse dos estudantes (BIANCONI; CARUSO, 2005), e evitam dispersões e interpretações errôneas acerca do conteúdo apresentado (FIALHO, 2015). As atividades lúdicas podem auxiliar no processo de aprendizagem, sendo direcionadas a determinado conteúdo intencionalmente, oportunizando trocas efetivas e discutindo o significado das ações entre os participantes. O conhecimento gerado a partir do lúdico pode ser transportado para o campo da realidade, caracterizando a transcendência e facilitando a apreensão dos saberes (COSCRATO *et al.*, 2010). Além disso, a utilização do lúdico na educação auxilia no processo de ensino, porque torna o aprender mais atrativo para o aluno (SANT'ANNA; NASCIMENTO, 2011), o que pôde ser observado quando 80% dos discentes entrevistados em nosso trabalho indicaram a preferência por aprender com a utilização de práticas lúdicas a somente aulas tradicionais dialogadas. Por meio do presente estudo, torna-se claro que a variabilidade de metodologias em sala de aula propicia um ambiente mais favorável ao aprendizado, corroborando com a literatura (BIANCONI; CARUSO, 2005; FIALHO, 2015). Logo, essas abordagens pedagógicas de ensino-aprendizagem devem ser construídas para formar profissionais da área da saúde com competências éticas, políticas e técnicas, além de dotados de conhecimento, raciocínio crítico, responsabilidade e sensibilidade para as questões da vida e da sociedade, capacitando-os para intervirem positivamente e individualmente nas coletividades (MITRE *et al.*, 2008; SEMIM *et al.*, 2009).

Em relação aos aspectos negativos apresentados pelos alunos quanto às práticas lúdicas, cabe lembrar que a maneira pela qual cada sujeito vive o processo de ensino-aprendizagem é único, devendo-se considerar os fatores internos e externos individuais (ABBA; LOPES, 2020). Aspectos como gostos pessoais, dificuldade de trabalhar em grupo e administração do tempo de estudo foram mencionados, demonstrando a importância de

Práticas lúdicas no ensino de Fisiologia: o perfil socioeconômico é um fator interveniente de eficácia?

Alexandro Ferreira Guimarães, Bianca Silva da Rocha, Rebeca Kollar Vieira da Silva, Marilene Porawski, Lucila Ludmila Paula Gutierrez

haver variedade de métodos educativos, a fim de alcançar as diferentes realidades e dificuldades dos estudantes.

Visando estimular o discente a ser protagonista em seu próprio aprendizado, o estudo foi construído para que o aluno pudesse entrar em contato com três níveis de atividades lúdicas: como espectador, como participante ativo e como autor. Mas por que utilizar jogos, músicas, histórias (fábulas) ou teatros nas aulas? Segundo Batista e colaboradores (2009) e Tessaro e Jordão (2007), os jogos exigem modalidades estruturais de inteligência para relacionar regras, conteúdo, estratégias e esquemas, permitindo que se construa o conhecimento, a autonomia e a socialização de forma agradável.

A utilização de jogos foi validada com a declaração dos alunos quando dizem: “Os jogos fazem pensar mais do que quando se lia estudando ou ouvindo”; essa declaração indica o fortalecimento do processo de integração e reflexão do conhecimento adquirido na disciplina durante a prática lúdica. Ainda a declaração: “Alguns jogos me ajudaram a entender melhor a matéria” ressalta e contempla a diversidade de inteligências presente na heterogeneidade da sala de aula. Em relação ao teatro, Tobase e colaboradores (2007), demonstraram que seu uso permite que o aluno participe ativamente de seu processo de aprendizagem, colaborando na formação de um profissional reflexivo, crítico e criativo. Em nosso estudo, recolhemos frases dos participantes como “O teatro foi bem interessante e diferente”, referindo-se ao poder de tal prática de captar a atenção do aluno para os assuntos propostos. Já o emprego de histórias (fábulas)/casos clínicos foi selecionado como o preferido por 11,5 % dos discentes. Bachur e colaboradores (2019), que utilizaram histórias para o ensino de Parasitologia na Universidade Estadual do Ceará no curso de Medicina, relatam que 18,8% dos alunos afirmaram que o uso dessas práticas auxiliou na construção ativa do conhecimento, corroborando com fala do presente estudo: “Histórias contadas tornam mais fácil a correlação do conteúdo com a realidade”, demonstrando a contribuição dessa ferramenta para o aprendizado.

Por fim, Ravelli (2005) e Ferreira (2002) indicam que a música pode atuar como auxiliar no aprendizado. Ravelli (2005) utilizou a música como instrumento lúdico de aprendizado e verificou que esse recurso facilitou o ato de ensinar, possibilitando a descoberta de alunos motivados e talentosos, ao passo em que despertou a criatividade que, até então, se encontrava latente. Ainda, observou que, gradativamente, as inseguranças e os anseios dos alunos foram superados, tornando-os mais livres para pensar, sentir e agir enquanto seres no mundo.

Percebe-se, portanto, que a maneira com que um indivíduo interpreta e armazena uma nova informação está intimamente ligada à sua percepção; o modo como a informação é

apresentada começa a interferir em seu aprendizado (FIALHO, 2015). Logo, verifica-se que os jogos, teatro e histórias/casos clínicos são ferramentas de auxílio pedagógico com sucesso substancial no ensino-aprendizagem dos processos fisiológicos em sala de aula, tornando esse processo divertido e descontraído. Afirmações como “Os jogos fazem pensar mais do que quando se lia estudando ou ouvindo”, “Músicas são fáceis de decorar”, “O teatro foi bem interessante e diferente”, “Interação com a matéria”, “Prende a atenção do aluno”, “Histórias contadas tornam mais fácil a correlação do conteúdo com a realidade”, “Alguns jogos me ajudaram a entender melhor a matéria” tornam evidente a capacidade que tais ferramentas têm de produzir impacto suficiente a fim de tornar o aprendizado bem-sucedido.

Conforme estudo de Cardozo e colaboradores (2016) e experiência prévia das próprias pesquisadoras deste estudo (GUTIERREZ *et al.*, 2019), algumas das críticas dos alunos às práticas lúdicas foram a demanda de tempo para propô-las e/ou desenvolvê-las, assim como o acúmulo de tarefas pelos alunos frente às demandas da graduação, da própria disciplina que eles cursam ou das outras atividades do semestre letivo. Sabe-se que, quando o professor propõe a utilização de novas metodologias de ensino-aprendizagem para os alunos em sala de aula (incluindo-se as práticas lúdicas), pode ocorrer resistência por medo do novo, por não gostarem de interagir com seus colegas ou com o próprio professor ou por esse tipo de atividade exigir o protagonismo do estudante, tirando-o de um papel passivo, o que nem sempre é visto como algo positivo por eles (GUTIERREZ *et al.*, 2019). Efetivamente, isso foi constatado quando os alunos entrevistados neste estudo indicaram desconforto com as práticas lúdicas, corroborado pelas justificativas: “Timidez”, “Não gosto de me expor” e “Falta de costume e medo de que essas ideias possam dar mais trabalho do que tarefas já padronizadas”. Entretanto, sabe-se que, quanto mais envolvido ativamente o indivíduo estiver na construção do seu conhecimento, mais significativa e concreta será a sua aprendizagem (FELICETTI; MOROSINI, 2010).

CONCLUSÃO

Na área da saúde, não se deve desejar que o discente apenas fixe termos científicos. É fundamental que ocorra troca de experiências entre os atores envolvidos, que se considerem aspectos comportamentais, culturais e que se privilegiem situações de aprendizagem que possibilitem ao aluno a formação de sua bagagem cognitiva (BIANCONI; CARUSO, 2005; COSCRATO *et al.*, 2010).

Segundo este estudo, as práticas lúdicas foram bem aceitas pelos alunos do curso noturno de Farmácia da UFCSPA, mesmo não havendo uma percepção de melhora de aprendizado ao compará-las com aulas expositivas e dialogadas. No entanto, os relatos dos discentes

demonstram que as práticas lúdicas são válidas como ferramenta adicional de ensino às aulas de Fisiologia.

Assim, observa-se que diferentes modalidades de práticas pedagógicas, no contexto da educação superior na área da saúde, qualificam o ensino, corroborando os diversos estudos apresentados ao longo deste artigo sobre sua utilização. Vale ressaltar que a pesquisa aqui apresentada é um corte temporal de uma amostra específica, sendo necessários mais estudos para ampliar o alcance dos resultados ora encontrados. Também relembramos que a avaliação da aprendizagem discente não foi objeto deste estudo, sendo uma possibilidade para continuidade da pesquisa.

REFERÊNCIAS

ABBA, Katia; LOPES, Amanda Kelen. Impacto dos fatores pessoais, institucionais e estilos de aprendizagem no desempenho acadêmico: uma análise com estudantes de contabilidade. *Revista Catarinense de Ciência Contábil*, Florianópolis, v. 19, e3020, p. 1-31, 2020. DOI: <https://doi.org/10.16930/2237-766220203020>.

ANGELI, Andrea do Amparo Carotta de; LUVIZARO, Nathália Azevedo; GALHEIGO, Sandra Maria. O cotidiano, o lúdico e as redes relacionais: a artesanaria do cuidar em terapia ocupacional no hospital. *Interface*, Botucatu, v. 16, n. 40, p. 261-272, mar. 2012. DOI: <https://doi.org/10.1590/S1414-32832012005000016>.

BACHUR, Tatiana Paschoalette Rodrigues *et al.* Paródias e contação de história: formas lúdicas de ensinar parasitologia no ensino superior. *Revista de Ciências Médicas e Biológicas*, Salvador, v. 18, n. 1, p. 79-88, jan./abr. 2019. DOI: <https://doi.org/10.9771/cmbio.v18i1.27390>.

BARAHONA, Planck. Factores determinantes del rendimiento académico de los estudiantes de la Universidad de Atacama. *Estudios pedagógicos*, Valdivia, v. 40, n. 1, p. 25-39, 2014. Disponível em: http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052014000100002&lng=es&nrm=iso. Acesso em: 12 jul. 2020. DOI: <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052014000100002>.

BATISTA, Gabriel; NOVAES, Luiza; FARBIARZ, Alexandre. Jogos: desenvolvendo competências e habilidades. In: BRAZILIAN SYMPOSIUM ON GAMES AND DIGITAL ENTERTAINMENT, 8., 2009, Rio de Janeiro. *Anais [...]*. Rio de Janeiro: IEEE, 2009. Disponível em: <http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/artanddesign/60516.pdf>. Acesso em: 12 jul. 2020.

BIANCONI, M. Lucia; CARUSO, Francisco. Educação não-formal. *Ciência e Cultura*, São Paulo, v. 57, n. 4, p. 20, dez. 2005. Disponível em:

Práticas lúdicas no ensino de Fisiologia: o perfil socioeconômico é um fator interveniente de eficácia?

Alexsandro Ferreira Guimarães, Bianca Silva da Rocha, Rebeca Kollar Vieira da Silva, Marilene Porowski, Lucila Ludmila Paula Gutierrez

http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0009-67252005000400013&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 12 jul. 2020.

BRANDÃO, Amanda dos Santos; CALIATTO, Susana Gakyia. Contribuições da neuroeducação para a prática pedagógica. *Revista Exitus*, Santarém, v. 9, n. 3, p. 521-547, jul./set. 2019. DOI: <https://doi.org/10.24065/2237-9460.2019v9n3ID926>.

CARDOZO, Lais Tono *et al.* Effect of a puzzle on the process of students' learning about cardiac physiology. *Advances in Physiology Education*, v. 40, n. 3, p. 425-431, 2016. DOI: <https://doi.org/10.1152/advan.00043.2016>

CASTELLANOS, Marcelo Eduardo Pfeiffer *et al.* Estudantes de graduação em saúde coletiva: perfil sociodemográfico e motivações. *Ciência da Saúde Coletiva*, Rio de Janeiro, v. 18, n. 6, p. 1657-1666, jun. 2013. DOI: <https://doi.org/10.1590/S1413-81232013000600017>.

COSCRATO, Gisele; PINA, Juliana Coelho; MELLO, Débora Falleiros de. Utilização de atividades lúdicas na educação em saúde: uma revisão integrativa da literatura. *Acta Paulista Enfermagem*, São Paulo, v. 23, n. 2, p. 257-263, abr. 2010. DOI: <https://doi.org/10.1590/S0103-21002010000200017>.

FELICETTI, Vera Lucia; MOROSINI, Marília Costa. Do compromisso ao comprometimento: o estudante e a aprendizagem. *Educar em Revista*, Curitiba, n. especial 2, p. 23-43, 2010.

FERNANDES, Marcelo Costa *et al.* Universidade e a extensão universitária: a visão dos moradores das comunidades circunvizinhas. *Educação em Revista*, Belo Horizonte, v. 28, n. 4, p. 169-194, dez. 2012. DOI: <https://doi.org/10.1590/S0102-46982012000400007>.

FERRARI, Rosani de Fátima; CANCI, Adriana. Investigação psicopedagógica das dificuldades de aprendizagem no ensino superior. *Revista de Ciências Humanas e Educação*, Frederico Westphalen, v. 6, n. 7, p. 479-493, set. 2005. DOI: <https://doi.org/10.22633/rpge.v23i2.12654>.

FERRAZ JÚNIOR, Antônio Márcio Lima *et al.* Percepção de estudantes de Odontologia sobre metodologias ativas no processo de ensino-aprendizagem. *Revista da ABENO*, Londrina, v. 16, n. 3, p. 66-77, jul./set. 2016. DOI: <https://doi.org/10.30979/rev.abeno.v16i3.272>.

FERREIRA, Martins. *Como usar a música na sala de aula*. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2002.

FIALHO, André Tadeu dos Santos. *Sistema educacional hipermídia para o ensino de fisiologia animal: modelagem e implementação*. 2004. Monografia (Bacharelado em Ciência da Computação) – Universidade Federal de Lavras, Lavras, 2004. Disponível em: http://repositorio.ufla.br/bitstream/1/9431/2/ARTIGO_Sistema_educacional_hipermidia_para_o_ensino_de_fisiologia_animal_modelagem_e_implementacao.pdf. Acesso em: 06 ago. 2015.

Práticas lúdicas no ensino de Fisiologia: o perfil socioeconômico é um fator interveniente de eficácia?

Alexsandro Ferreira Guimarães, Bianca Silva da Rocha, Rebeca Kollar Vieira da Silva, Marilene Porawski, Lucila Ludmila Paula Gutierrez

FLETCHER, Robert H.; FLETCHER, Suzanne W.; FLETCHER, Grant S. *Epidemiologia Clínica: Elementos Essenciais*. 5. ed. Porto Alegre: Artmed, 2014.

GUIMARÃES, Adriana Inácio; SILVA, Carlos Alberto Stechhahn da. A neurociência do lúdico na aprendizagem. *Revista de Pós-Graduação Multidisciplinar*, São Paulo, v. 1, n. 1, p. 121-130, mar./jun. 2017. DOI: <https://doi.org/10.22287/rpgm.v1i1.475>.

GUTIERREZ, Lucila Ludmila Paula; ROCHA, Bianca Silva da; PORAWSKI, Marilene. A resistência dos alunos sobre a utilização de práticas lúdicas no aprendizado de fisiologia. *Enfermagem Moderna: Bases de Rigor Técnico e Científico*, Ponta Grossa, v. 1, p. 18-23, 2019. DOI: <https://doi.org/10.22533/at.ed.7981905063>.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogo, brincadeira e educação*. 8. ed. São Paulo: Cortez, 1999.

MITRE, Sandra Minardi *et al.* Metodologias ativas de ensino-aprendizagem na formação profissional em saúde: debates atuais. *Ciências da Saúde Coletiva*, Rio de Janeiro, v. 13, supl. 2, p. 2133-2144, dez. 2008. DOI: <https://doi.org/10.1590/S1413-81232008000900018>.

NETTO, Cristiane Mendes *et al.* Sistema tutorial hiperfídia de auxílio ao ensino de fisiologia oral. *INFOCOMP Journal of Computer Science*, Lavras, v. 3, n. 2, p. 19-25, nov. 2004.

PIVETTA, Hedioneia Maria Floretto; BACKES, Dirce Stein; CARPES, Adriana. Ensino, pesquisa e extensão universitária: em busca de uma integração efetiva. *Linhas Críticas*, Brasília, v. 16, n. 31, p. 377-390, set. 2017. DOI: <https://doi.org/10.26512/lc.v16i31.3634>.

RAVELLI, Ana Paula Xavier. A inserção da música no ensino superior de enfermagem: um relato de experiência. *Ciência, Cuidado e Saúde*, Maringá, v. 4, n. 2, p. 177-181, set. 2005. DOI: <https://doi.org/10.4025/ciencucuidsaude.v4i2.5246>.

SANT'ANNA, Alexandre; NASCIMENTO, Paulo Roberto. A história do lúdico na educação. *Revista Eletrônica de Educação Matemática*, Florianópolis, v. 6, n. 2, p. 19-36, maio 2011. DOI: <https://doi.org/10.5007/1981-1322.2011v6n2p19>.

SEMIM, Gabriela Maschio; SOUZA, Maria Conceição Bernardo de Mello; CORRÊA, Adriana Kátia. Professor como facilitador do processo ensino-aprendizagem: visão de estudante de enfermagem. *Revista Gaúcha de Enfermagem*, Porto Alegre, v. 30, n. 3, p. 484-91, set. 2009.

SOUZA, Cacilda da Silva; IGLESIAS, Alessandro Giralde; PAZIN-FILHO, Antônio. Estratégias inovadoras para métodos de ensino tradicionais – aspectos gerais. *Medicina*, Ribeirão Preto, v. 47, n. 3, p. 284-292, nov. 2014. DOI: <https://doi.org/10.11606/issn.2176-7262.v47i3p284-292>.

SOUZA, Juliana Maciel de; WESCHENFELDER, Helena Corrêa; TOASSI, Ramona Fernanda Ceriotti. Expansão da educação superior no Brasil a partir do REUNI: o curso noturno de Odontologia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. *Revista Gestão Universitária na*

Práticas lúdicas no ensino de Fisiologia: o perfil socioeconômico é um fator interveniente de eficácia?

Alexsandro Ferreira Guimarães, Bianca Silva da Rocha, Rebeca Kollar Vieira da Silva, Marilene Porawski, Lucila Ludmila Paula Gutierrez

América Latina - GUAL, Florianópolis, v. 7, n. 1, p. 63-78, mar. 2014. DOI: <https://doi.org/10.5007/1983-4535.2014v7n1p63>.

TERRIBILI FILHO, Armando. Ensino superior noturno no Brasil: as dificuldades do entorno educacional e a importância do relacionamento social no ambiente educacional. *Educação (UFSM)*, Santa Maria, p. 21-36, nov. 2011. DOI: <http://dx.doi.org/10.5902/19846444>.

TESSARO, Josiane Patrícia; JORDÃO, Ana Paula Martinez. Discutindo a importância dos jogos e atividades em sala de aula. *Psicologia.pt*. 2007. Disponível em: <http://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0356.pdf>. Acesso em: 25 abr. 2020.

TOBASE, Lúcia; GESTEIRA, Elaine Cristina Rodrigues; TAKAHASHI, Regina Toshie. Revisão de literatura: a utilização da dramatização no ensino de enfermagem. *Revista Eletrônica de Enfermagem*, [S.l.], v. 9, n. 1, p. 214-228, jan./abr. 2007. DOI: <https://doi.org/10.5216/ree.v9i1.7149>.

Alexsandro Ferreira Guimarães

Possui graduação em Teologia pelo Centro Universitário Adventista de São Paulo (2010). Atualmente, é graduando do curso de Física Médica da Universidade Federal de Ciências da Saúde de Porto Alegre. Tem experiência na área de Física, com ênfase em Física Médica. guimaraes.alex@gmail.com

Bianca Silva da Rocha

Possui graduação em Enfermagem pela Universidade Federal de Ciências da Saúde de Porto Alegre (2017). Mestra em Ciências da Saúde com ênfase em Farmacologia e Toxicologia pela Universidade Federal de Ciências da Saúde de Porto Alegre (2020). Especialista em Bloco Cirúrgico e Centro de Materiais pelo Instituto Brasileiro de Formação (2019). Atualmente é enfermeira assistencial no Bloco Cirúrgico do Hospital Dom Vicente Scherer (ISMPA). biancasa@ufcspa.edu.br

Rebeca Kollar Vieira da Silva

Possui graduação em Medicina pela Universidade Federal de Ciências da Saúde de Porto Alegre. Foi membro diretor da Liga Acadêmica de Dermatologia da UFCSPA. Foi bolsista do Programa de Iniciação à Docência vinculado à disciplina de Fisiologia Humana sobre metodologias lúdicas no ensino e bolsista de projeto de extensão vinculado à disciplina de Parasitologia Humana. Possui interesse nas áreas de Medicina Interna e Qualidade de vida. rebecakvieira@hotmail.com

Marilene Porawski

Possui graduação em Ciências Biológicas pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1990), mestrado em Ciências Biológicas (Fisiologia) pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1994) e doutorado em Ciências Biológicas (Fisiologia) pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1999). É professora adjunta da Universidade Federal de Ciências da Saúde de Porto Alegre.

marilenep@ufcspa.edu.br

Lucila Ludmila Paula Gutierrez

Possui graduação em Farmácia pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2000), graduação em Bioquímica em Análises Clínicas pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2001), mestrado e doutorado em Ciências Biológicas (Fisiologia) pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2002 e 2007). É professora adjunta na Universidade Federal de Ciências da Saúde de Porto Alegre.

lucilag@ufcspa.edu.br