

O LÚDICO E O ENSINO UNIVERSITÁRIO COMBINAM?

Sarah Cristina Dias Ribeiro¹; Luci Mendes de Melo Bonini²; Tatiana Ribeiro de Campo Melo³

RESUMO

A universidade é um espaço de ensino, aprendizagem, formação e convivência, onde os estudantes devem ser tratados holisticamente. Já que aprender não é antônimo de lazer, o lúdico nas aulas, atividades de relaxamento e o esporte no ensino universitário são premissas ao comportamento humano, de tal modo que o conhecimento, aliado a esses itens, tem um viés inovador, promotor de concentração e descentrado na produtividade. Este estudo tem como objetivo descrever a percepção de alunos sobre a incorporação de atividade lúdica e de humanização no ensino universitário. Os alunos foram divididos em três grupos. Grupo intervenção: onde a atividade lúdica foi realizada; Grupo Controle: alunos de cursos da saúde que não participaram da atividade lúdica; Grupo MCA: alunos de diferentes universidades que participaram de um congresso nacional sobre saúde, cultura e arte. Participaram da pesquisa 312 estudantes universitários. As respostas sobre a dinâmica apresentada, o lúdico e outras atividades evidenciaram que são ferramentas de aprendizado e descontração, porém os alunos de medicina e de odontologia conhecem menos sobre políticas de humanização em saúde e de ensino quando comparados aos estudantes do Grupo MCA. Dentre os resultados estatísticos, quando questionados sobre o tipo de aula preferido, o valor de p obtido no teste Qui-quadrado foi de 0,000995, evidenciando a preferência de aulas interativas pelo grupo MCA, que tem maior contato com tais práticas. Logo, este estudo pôde concluir que o ensino às ciências da saúde deve ser ativamente humanizado tanto na prática diária dos futuros profissionais quanto nas metodologias de aprendizado.

Palavras-chave: Educação, Lúdico, Estudantes de medicina.

DO THE LUDIC AND UNIVERSITY EDUCATION COMBINE?

ABSTRACT

¹Estudante de medicina na Universidade de Mogi das Cruzes, UMC, Mogi das Cruzes, São Paulo, Brasil.

²Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP, pesquisadora na Universidade de Mogi das Cruzes, UMC, Mogi das Cruzes, São Paulo, Brasil.

³Doutora em Saúde Pública pela USP, coordenadora do Curso de Odontologia e do Programa de Mestrado em Políticas Públicas da Universidade de Mogi das Cruzes, UMC, Mogi das Cruzes, São Paulo, Brasil. E-mail: tatianar@umc.br.

The university is a space for teaching, learning, formation and living together, where students must be treated holistically. Since learning is not an antonym for leisure, the ludic in classes, relaxation activities and sports in university education are premises for human behavior, so that knowledge, combined with these items, has an innovative bias, promotes concentration and decentralized in productivity. This study aims to describe the perception of students about the incorporation of ludic activity and humanization in university education. The students were divided into three groups. Intervention Group: group where the ludic activity was carried out; Control Group: students from health courses who did not participate in the play activity; MCA Group: students from different universities who participated in a national congress on health, culture and art. 312 university students participated in the research. The answers about the dynamics presented, the playfulness and other activities showed that they are tools for learning and relaxation, but medical and dental students know less about humanization policies in health and teaching when compared to students from the MCA Group. Among the statistical results, when asked about the preferred class type, the p value obtained in the Chi-square test was 0.000995, showing the preference for interactive classes by the MCA group, which has greater contact with such practices. Therefore, this study was able to conclude that teaching health sciences must be actively humanized both in the daily practice of future professionals and in learning methodologies.

Key words: Education, Ludic, Medicine students.

INTRODUÇÃO

Apesar do termo lúdico significar divertimento, associá-lo à vida adulta parece algo inapropriado (ALBORNOZ, 2009). Muito se estuda sobre a utilização do lúdico no aprendizado infantil, porém, pouco se discute sobre sua utilização no processo ensino-aprendizado em universidades. Segundo Albornoz (2009), analista do livro *Homo ludens*, de Johann Huizinga, o adulto também aprende por meio da brincadeira – por mais simples que seja (HUIZINGA, 1999 *apud* ALBORNOZ, 2009).

A formação da criança e do adolescente na escola, e do adulto na universidade e no trabalho, é totalmente influenciada pelos seus professores e por todos aqueles que atuam como educadores, os quais permitem a visão de um novo mundo para a socialização, observação de comportamentos e de valores, isolamento do uso de drogas e da violência, muitas vezes por meio do lúdico – ingrediente promotor do aprendizado (ROLOFF, 2010).

De acordo com Roloff (2010), não é apenas na infância que podemos brincar de ser feliz. Tal felicidade é perspicaz, pois detém a capacidade de auxiliar no registro dos ensinamentos em sala de aula significativamente, visto que o aprendizado é construído, colocado em ação e toma-se consciência tanto da atitude quanto do conhecimento armazenado. Porém, por trás de tal estratégia, há um professor capacitado que esculpe tudo o que o rodeia (BAQUERO, 2000 *apud* ROLOFF, 2010). O lúdico, pois, é o que motiva o aluno depois a responder e levantar novas questões sobre o assunto explanado, além de buscar novos conhecimentos. É notória a relevância da ludicidade, portanto, ao tratar sobre diversos temas, como anatomia, fisiologia e até mesmo patologia, pois os alunos criam uma memória significativa de tal conteúdo lecionado – o que é essencial na formação do indivíduo em todas as fases da vida (OLIVEIRA *et al.*, 2018).

O aluno, ao crescer e com a ajuda de um professor, relaciona, monta esquemas, amadurece. A relação entre o que ensina e o que aprende se fortalece. Do adolescente ao adulto, o professor deve esclarecer que o lúdico é um excelente caminho para o desenvolvimento humano. A própria dificuldade do aluno e o ambiente que todos os outros proporcionam são capazes de nortear a aula, a leitura, o estudo e dezenas de atividades. Esses itens são levados em conta por um professor aplicado e que usa o lúdico para o amadurecimento destes alunos, além de melhorar o aprendizado e gerar boas notas. O lúdico pode ser usado como uma ferramenta de descontração, de despertar, é promotor de concentração, cooperação, foco e principalmente de humanização (SILVA; GALLIAN; SCHOR, 2015) – inclusive em sala de aula –, termo que 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, deixando o aluno mais satisfeito e entretido (LIRA; GEHRKE, 2019).

A prova de que a ludoterapia humaniza o aprendizado está no relato de caso de uma menina de oito anos (COELHO, 2016), que recusava ir à escola, e após a psicoterapia associada ao brincar tanto em casa, como no consultório e na escola, voltou às atividades estudantis. Em outra perspectiva do lúdico humanizando o

aprendizado é a do envolvimento dos alunos no conteúdo ministrado nas aulas por meio do jogo “*O caminho da Fotossíntese*” (MARTINS, 2017), no qual havia perguntas sobre o tema da disciplina de biologia, do primeiro ano do ensino médio, sobre fotossíntese e as respostas poderiam ser sim ou não; aquele grupo que chegasse à “chegada” do tabuleiro seria o vencedor. 98% dos alunos disseram que o lúdico contribuiu e que o jogo foi relevante para o conhecimento. Quanto ao tipo de metodologia que despertou maior interesse pelo aprendizado, somente 1% dos estudantes disse que é a aula expositiva, 45% aula com jogos e 54% aula expositiva associada com jogos desperta maior interesse. Resultado tão positivo como esse foi obtido em outro jogo de biologia em Parnaíba - Piauí (ARAÚJO, 2016), onde 25 dos 33 alunos, todos do oitavo ano do ensino fundamental II, acharam o jogo interessante para o aprendizado e fixação do conhecimento, além de promover uma competição saudável característica dos jogos.

A literatura aborda amplamente a aplicabilidade do lúdico durante os ensinos fundamental e médio. Do mesmo modo que a escola, a universidade também é um espaço de ensino, aprendizagem, formação e de convivência, sendo assim um local em que devem ser levadas em conta as necessidades dos universitários – ou seja, devem ser tratados de maneira holística (VERÍSSIMO; SANTOS, 2016).

O lúdico, ao humanizar o ensino universitário, é algo relevante para que o conhecimento tenha um viés inesperado e descentralizado na produtividade (VERÍSSIMO; SANTOS, 2016). Embora a universidade seja um espaço formal, há uma incessante busca por indivíduos que sejam diferenciados; que consigam fazer relações entre os conhecimentos prévios e os adquiridos durante o curso. No entanto, sem uma aula prazerosa, descontração e atividades paralelas à faculdade isso é quase impossível. Tais aulas devem ter um tempo pedagógico para assimilação de conteúdo, erro, apropriação do que é ensinado, busca por mais temas, distração e até mesmo de reflexão. Assim, o “brincar” e o “estudar” são duas ações que deveriam ser usadas conjuntamente para fortalecer os laços educacionais entre professor, alunos e até o próprio sistema de ensino, principalmente quando os alunos estão submetidos a uma carga horária integral de estudo – como estudantes de medicina e odontologia.

Portanto, objetivou-se, neste trabalho, descrever a percepção de alunos sobre a incorporação de atividade lúdica e de humanização no ensino universitário.

MÉTODO

Foi realizado um estudo transversal quali-quantitativo aprovado pelo Comitê de ética em pesquisa n.º 2.844.003. Participaram da pesquisa 312 estudantes, divididos em 3 grupos de acordo com o critério abaixo, bem como também foi exemplificado na tabela 1.

Tabela 1 - Participantes da Pesquisa

<i>ORIGEM DOS PARTICIPANTES</i>	<i>FEMININO</i>	<i>MASCULIN</i>	<i>TOTAL</i>
<i>GRUPO CONTROLE MCA¹</i>	35	14	49
<i>INTERVENÇÃO</i>	38	7	45
<i>GRUPO CONTROLE MEDICINA E ODONTOLOGIA</i>	165	52	217
<i>TOTAL</i>	238	73	311

Grupo Controle MCA: composto por 50 participantes do 9º Congresso Nacional de Saúde, Cultura e Arte (MCA-9), evento voltado para estudantes e profissionais da saúde e de diversas outras áreas, dentre elas direito, jornalismo, pedagogia e ciências sociais. Tal troca de experiências ao longo de 4 dias do ano de 2018 buscaram disseminar a humanização da saúde por meio daqueles que acreditam no poder do amor, da cultura e da arte como instrumentos de transformação social.

Grupo Intervenção: 25 alunos do primeiro ano de Medicina e 20 do terceiro ano de Odontologia, de uma universidade da região metropolitana da cidade de São Paulo. A intervenção consistiu na realização da atividade lúdica denominada *Ratatá* antes do início da aula. Após a atividade, os alunos assistiram normalmente à aula e somente após o término da aula responderam ao questionário. A atividade *Ratatá* (O RATATÁ, 2014) é uma dinâmica de grupo, em roda, em que o coordenador da brincadeira dá as instruções de como deve ser cantada uma música e como as palmas

¹ 1 participante decidiu não responder.

e gestos com as mãos devem acompanhá-la. A atividade torna-se mais difícil com aumento da velocidade da canção e com interação entre os colegas ao lado.

Grupo Controle Medicina e Odontologia: grupo composto por 46 alunos do primeiro ano do curso de Medicina; 30, do segundo ano e 31, do terceiro ano. Participaram desse grupo também 33 alunos do primeiro ano do curso de Odontologia; 37, do segundo ano; 40, do terceiro ano.

Todos os participantes responderam a um questionário elaborado pelos autores contendo questões abertas e fechadas. Os participantes dos dois grupos controle somente não responderam ao item “sobre a atividade lúdica”.

As questões abertas foram analisadas de acordo com a análise de conteúdo (MINAYO, 2007), visto que o método de pesquisas qualitativas busca identificar expressões que se repetem e se diferenciam. Enquanto as quantitativas foram feitas mediante a utilização de ferramentas estatísticas compatíveis, do software R, visto que as diferenças entre as respostas dos grupos intervenção e controles foram analisadas por meio do teste Qui-quadrado com nível de significância de 5%.

RESULTADOS

A média de idade dos estudantes é de 20,8 anos no Grupo Intervenção, 21,8 anos no grupo Controle de alunos dos cursos de Odontologia e Medicina e 22,8 anos no Grupo Controle MCA. A maioria é do gênero feminino nos três grupos. Não existe diferença estatisticamente significativa entre os grupos de acordo com a idade e gênero ($p < 0,05$).

Mais da metade dos participantes não se considera saudável, segundo o conceito de saúde da Organização Mundial da Saúde - OMS, (51% no Grupo Intervenção, 62% no Grupo Controle Medicina e Odontologia e 52% no Grupo MCA). A OMS considera saúde como o estado de completo bem-estar físico, mental e social e não apenas a ausência de doença. O conceito é muito amplo, no entanto, mais da metade dos estudantes não se considerar saudável é preocupante e deve ser algo a ser explorado e melhor analisado. Alunos de cursos da saúde, geralmente, são submetidos a longas jornadas de aulas e de estágios (ENNS *et al.*, 2001 *apud* ZONTA;

ROBLES; GROSSEMAN, 2006), o que os torna mais susceptíveis a desenvolverem condições patológicas por tal sobrecarga de estudo, como depressão, transtornos de estresse e de ansiedade a partir do primeiro ano (BARRÁZA-LOPEZ, 2017).

A maioria dos participantes, de todos os grupos de pesquisa (Tabela 2), afirma que a realização de atividades lúdicas tornaria o dia de aula mais tranquilo e melhoraria a concentração dos alunos.

Tabela 2 – Respostas dos participantes sobre atividades lúdicas

QUESTÃO	GRUPO CONTROLE MEDICINA ODONTOLOGIA		GRUPO CONTROLE MCA		GRUPO INTERVENÇÃO		TOTAL	
	SIM	NÃO	SIM	NÃO	SIM	NÃO	SIM	NÃO
ATIVIDADE LÚDICA TORNARIA O DIA DE AULA MAIS TRANQUILO	211	6	49	1	44	1	304	8
MELHORARIA A CONCENTRAÇÃO	207	10	48	2	43	2	298	14

A ludicidade e interdisciplinaridade proporcionam a humanização do aprendizado (OLIVEIRA *et al.*, 2018). Podemos citar como práticas de atividades lúdicas no ensino universitário os jogos BANFISA e (IN)DICA-SUS, com a temática semelhante ao jogo Banco Imobiliário (construção e financiamento do sistema de saúde); e ao funcionamento do Sistema Único de Saúde – SUS, como sistemas, diretrizes, fatos históricos, legislação, serviços de saúde, fóruns de articulação, profissionais, órgãos, associações, respectivamente. Estatisticamente, o jogo BANFISA foi considerado o mais atrativo e melhor; pois oferece maior possibilidade de se aprender à medida que o tabuleiro é percorrido, embora ambos se complementem (SILVA; TANAKA; PIRES, 2015). No entanto, infelizmente, 75,5% dos entrevistados do Grupo Intervenção do presente estudo afirmaram que seus professores utilizam como recursos pedagógicos slides e lousa, em vista de que somente 8 alunos (17,77%) preferem tal modalidade de aula. Dos participantes do MCA que responderam o questionário, 66% afirmaram que a maioria de seus professores leciona por meio de aulas expositivas, baseadas em slides e lousa – enquanto 32% afirmam que seus professores usam métodos expositivos e interativos.

Mas, de modo unânime, 100% dos entrevistados de todos os grupos concordam que as aulas de seus professores poderiam ser mais interessantes – indicativo de que os professores poderiam buscar novas alternativas para a sala de aula.

Há táticas que podem ser usadas na educação não só do estudante de medicina ou odontologia, mas de outras áreas do conhecimento: humanização das aulas através do lúdico, momentos descontração, esportes (ZONTA; ROBLES; GROSSEMAN, 2006), esquemas fáceis para estudar e até mesmo a inclusão da educação humanística na saúde. Como feito na Universidade Federal de São Paulo (SILVA; GALLIAN; SCHOR, 2015), onde humanidades despertavam o interesse do aluno, além do uso do lúdico. Tais condições propiciam a humanização de um corpo de profissionais desumanizados por meio do despertar de cada um dos alunos e até mesmo daqueles que já são graduados. Essas brincadeiras também são capazes de promover a interação entre os estudantes, gerar risadas e tirar toda a tensão de um longo dia de aulas e estágios, o que promove atenção e interesse dos alunos. O trabalho voluntário também é capaz de humanizar e despertar mais interesse no aprendiz, como apontado por Siqueira e Bonini (2017) em atividade chamada de “Enfermeiros da Alegria, um Sorriso Transformador”, o qual está vinculado em atividades hospitalares atreladas ao estudo dos acadêmicos de enfermagem.

A atividade física também pode ser utilizada como atividade lúdica que proporcione momento de descontração facilitando o processo de ensino-aprendizagem. O projeto “Mexa-se Unicamp” é um exemplo, onde alunos de todos os cursos e a população da cidade onde essa faculdade está localizada são convidados a fazer exercícios com uma equipe multidisciplinar de saúde; estudos demonstram que após a implantação dessa atividade a saúde geral deste público melhorou significativamente (BANKOFF *et al.*, 2006).

Diante disso, no grupo que recebeu a intervenção, os comentários sobre a atividade lúdica variaram entre “impacto positivo”, “descontraí um dia cansativo”, “deu mais energia para o dia”, “me sinto mais leve e preparada para a aula”, “me deixou mais relaxada para as aulas que vinham pela frente”, “uma forma de se interagir em sala”, “deu um intervalo na rotina pesada das aulas”, “ótimo para descontrair e relaxar”, “proporcionou alegria”, “atividade muito animada, que nos

tira da zona de conforto e nos faz rir, coisa que muitas vezes não lembramos de fazer! Dá vergonha mas muda completamente o nosso dia", "neutro", "amei", "foi muito engraçado", "tirou a tensão pré-aula", "ajudou a tirar o sono", "acho importante ter esse tipo de atividade no cotidiano do estudante, principalmente em época de prova, devido ao alto grau de estresse, cansaço e desgaste, tanto físico como emocional", "trouxe alegria e liberou endorfina, tornando o restante do dia mais leve e tranquilo", "momento de distração, retirando a pressão das aulas e da carga horária".

A integração teórica e prática de temas humanísticos e lúdicos na saúde ainda é muito difícil, principalmente na medicina em virtude da grande carga científica e metodológica envolvida em todos os anos de formação - sendo que a humanização ainda é pouco atraente e irrelevante (RIOS; SIRINO, 2009). Esta realidade se dá por uma maior atenção à dimensão biológica sobre a psicossocial, caracterizando um modelo de ensino científico-positivista desenvolvido pela cultura ocidental moderna que tem como consequência uma formação universitária cada vez mais autocentrada e menos altruísta. Este modelo cartesiano de ensino desconsidera a visão integral do ser humano e impõe conhecimentos técnicos fragmentados (NEVES *et al.*, 2016).

Análise qualitativa de conteúdo

Os dados qualitativos foram analisados com base na análise de conteúdo (MINAYO, 2007). As respostas foram analisadas e foram criadas duas categorias: a) humanização e empatia e b) humanização e tratamento, e são descritos conforme os quadros 1 e 2.

Quadro 1 - Humanização e empatia

CATEGORIA	HUMANIZAÇÃO E EMPATIA
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.

<p><i>GRUPO INTERVENÇÃO</i></p>	<p>Saber tratar os enfermos com qualidade e empatia. Também saber que os profissionais da saúde são pessoas com necessidades como quaisquer outras, que merecem momentos de descontração e alegria.</p> <p>A humanização na prática da saúde é muito importante a meu ver pois o objetivo da Medicina é tratar o doente e não a doença. Fui em alguns estágios das Ligas da FMUMC e percebi certo descaso por parte dos médicos em lidar com o doente de forma integral, para mim isso foi muito triste pois imaginava que os estágios disponíveis contariam com profissionais que além de muito capacitados, tivessem empatia e soubessem lidar com o outro de uma forma melhor.</p> <p>É enxergar no outro a presença de qualidades e defeitos que são inerentes a espécie humana, porém com olhar complacente, sabendo que todos estamos em um processo evolutivo e constante.</p>
<p><i>GRUPO CONTROLE MEDICINA E ODONTOLOGIA</i></p>	<p>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.</p> <p>Humanização é entender o outro como um ser humano que possui falhas, sentimentos, problemas e aspectos que não condizem apenas com o profissional que ele é (ou está se tornando).</p> <p>É respeitar, compreender, saber conversar etc. Uma tríade entre empatia, humanos e amor.</p> <p>Tratar o paciente como todo, olhar e conversar, perguntar além do que foi relatado (estilo e qualidade de vida e de trabalho) explicar quantas vezes for preciso, mudar o vocabulário/forma de falar dependendo da situação do paciente...</p>

Quadro 2 - Humanização e tratamento

<p><i>CATEGORIA</i></p>	<p><i>HUMANIZAÇÃO E TRATAMENTO</i></p>
<p><i>MCA</i></p>	<p>Oferecer um bom atendimento, sempre explicando os procedimentos e fazendo de tudo para deixar o paciente mais confortável.</p> <p>Tratar o paciente como um todo, não apenas a doença, mas sim o indivíduo e também aquilo a sua volta pois isso tudo contribui para a saúde e, portanto, o bem-estar do paciente.</p> <p>Se refere a olhar o usuário de forma mais integral e humana, compreendendo os múltiplos fatores que influenciam em sua recuperação.</p> <p>Abrange entender cada sujeito como único e dotado de especificidades.</p>
<p><i>GRUPO INTERVENÇÃO</i></p>	<p>Tornar a saúde menos técnica e mais relacionada com o conhecimento prático, cotidiano e social. Além de levar em conta a saúde do estudante.</p> <p>Tratar o paciente de forma humana, olhando no olho e estar disposto a ouvir o paciente pelo tempo que for necessário</p>
<p><i>GRUPO CONTROLE MEDICINA E ODONTOLOGIA</i></p>	<p>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. Tratar o paciente como seu semelhante, e não com a ilusão de estar em um pedestal.</p> <p>É olhar a saúde como uma ferramenta de ajuda ao próximo, ouvindo e entendendo a necessidade de cada indivíduo de forma única e atenciosa.</p> <p>Humanização é quando em um tratamento/atendimento/relação social se leva em consideração que o outro é uma pessoa também, como um todo, um ser com pensamentos, frustrações, alegrias, emoções. Logo tenta-se tratá-lo como um todo, mais humano, com mais respeito.</p>

O “brincar” e o “estudar” não devem ser consideradas ações antagônicas; deveriam ser usadas conjuntamente para fortalecer os laços educacionais entre professor, alunos e até o próprio sistema de ensino. Portanto, ludicidade no ensino superior não existe para infantilizar o aluno, mas para preencher quatro eixos essenciais na formação dele: social, psicológico, pedagógico e epistemológico (NEGRINE, 2001 *apud* VERÍSSIMO; SANTOS, 2016), ingrediente capaz de evitar a formação de profissionais cada vez individualistas e menos versados à humanização do tratamento.

A BRINCADEIRA QUE ENSINA

É importante ressaltar que, embora a atividade lúdica proposta *O RATATÁ* tenha um grande impacto positivo no Grupo Intervenção (97,77% responderam sim à pergunta “atividade lúdica proposta na sua sala de aula foi interessante, animada e relaxante?” e a descreveram de diversos modos entusiasmados), 4 estudantes de medicina e 2 de odontologia informaram que não realizam atividades não acadêmicas pelo menos um vez na semana, sendo que as justificativas estão vinculadas à falta de tempo, dinheiro e disposição. Estas, por sua vez, indicam que os alunos desses cursos precisam organizar muito bem as horas dedicadas ao estudo a fim de que possam ter tempo de se exercitar, por exemplo. Isso também foi notado nos outros grupos estudados, sendo acrescidas às justificativas: preguiça e necessidade de se dedicar integralmente aos estudos.

Apesar de poucos professores, por necessidades de suas turmas, exigências das escolas e do mercado, e até mesmo por amor a busca do saber, alguns estudam mais em torno de materiais e métodos para tornar aulas menos entediadas e estressantes. Esses profissionais que desejam ter essa facilidade de ensinar devem buscar tal formação ao longo da vida, visto que as graduações que formam docentes são as mais diferentes possíveis, principalmente aos universitários que fizeram parte deste estudo. Eles, em sua maioria, cujos professores não possuem as disciplinas base do curso de pedagogia e até mesmo da psicologia para lecionar, ou até mesmo não

possuem domínio do conteúdo a ser lecionado por não existir uma relação restrita com a sua formação profissional original (OLIVEIRA *et al.*, 2018). Tal defasagem, não por conta dos professores, mas das grades curriculares, faz com que as aulas ministradas se tornem mais conteudistas no ensino universitário - o que desgasta o corpo discente (FORTUNA, 2011). Para os professores humanizarem devem estar presentes atos de amor, de equidade, empatia, responsabilidade de ensino e aprendizado, acolhimento e visão holística sobre o aluno e o assunto.

Análise estatística

A questão 5 do questionário aplicada aos grupos se referia ao tipo de aula preferido pelos entrevistados, sendo que as respostas poderiam ser aula expositiva, com slides e lousa; aula interativa, com atividades práticas e lúdicas, com conversação e seminários, com interação do professor com os alunos e até mesmo com a internet; ou aulas mistas das duas alternativas anteriores. Quando aplicado o teste Qui-quadrado, o valor de p obtido foi de 0,000995, o que mostra que há relação entre os grupos avaliados e a preferência por tipos de aula para melhorar a aprendizagem. O Grupo Controle MCA apresenta maior preferência por aulas interativas ou mistas em detrimento de aulas expositivas quando comparados com os demais grupos. É importante ressaltar que os entrevistados do Grupo Controle MCA são pessoas que estavam em um congresso direcionado às atividades lúdicas e eles demonstraram maior preferência por aulas que justamente promovem maior interesse, mesmo sendo de outros cursos que não são da esfera da saúde. Tanto o Grupo Intervenção quanto o Grupo Controle Medicina e Odontologia não apresentaram diferença, os quais podem não estar tão expostos a estes tipos de metodologia de aprendizagem e até mesmo ao lúdico.

Quando questionados sobre o conhecimento do HumanizaSUS, na questão 11, o valor de p foi de 0,009495, resultado que evidenciou que o Grupo MCA conhece mais sobre a existência de tal programa do que os próprios alunos que cursam medicina e odontologia. É importante notar que os indivíduos que participaram do MCA também eram estudantes de outras áreas, como ciências humanas, o que torna

possível inferir a defasagem de ensino aos estudantes dos Grupos Intervenção e Controle Medicina e Odontologia, e talvez o desinteresse em tais assuntos versados à humanização da saúde. Isso também pode estar vinculado à questão 9, com valor p de 0,0004998, na qual proporcionalmente os grupos MCA e Intervenção responderam positivamente sobre conhecer o conceito de Humanização quando comparado ao grupo de alunos dos cursos de medicina e odontologia – os quais também podem ter sido influenciados por não terem participado da atividade lúdica.

Não foram encontradas diferenças entre os grupos, segundo a questão 12, quanto ao conhecimento das Práticas Integrativas Complementares de Saúde – PICS disponibilizadas pelo Sistema Único de Saúde – SUS, pois o valor de p obtido foi de 0,1407. Contudo, pode-se observar que a maioria dos entrevistados as desconhece, o que pode comprometer o futuro profissional de saúde que atua no SUS e não tem conhecimento daquilo que pode oferecer ao paciente e até mesmo à família.

No que tange ao conhecimento de políticas de humanização e trabalho voluntário em hospitais públicos e privados (desde palhaçoterapia até medicina chinesa), assunto abordado na questão 13, 82% dos entrevistados do Grupo MCA sabiam de tal existência, em disparidade de aproximadamente 50% dos indivíduos dos demais grupos. Pode-se inferir que tal assunto não é abordado adequadamente ou não foi apresentado, visto que 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.

A questão 14 questionou se o entrevistado realizava algum trabalho voluntário. O Grupo Controle MCA possui 72% de integrantes que realizam tal atividade, enquanto os Grupos Intervenção e Controle Medicina e Odontologia têm, respectivamente, 16% e 15% de participantes nesta mesma modalidade. Isso pode ser influenciado pela temática do congresso em questão, bem como pela carga horária dos cursos em questão.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A reflexão sobre a importância do lúdico à humanização na prática de ensino-aprendizagem em cursos superiores faz-se plenamente necessária em virtude da falta de artigos científicos vinculados especialmente à esfera das ciências da saúde. Logo, a edificação do impacto da atividade lúdica no Grupo Intervenção e a comparação sobre a percepção da atividade lúdica entre os Grupos Controle e o Grupo Intervenção foi necessária para que esse objetivo fosse alcançado.

À medida que as análises qualitativas e quantitativas evidenciaram que o lúdico e outras atividades não acadêmicas de descontração não estão presentes adequadamente na rotina (dentro e fora de sala de aula) do aluno de medicina, odontologia e do MCA, foi possível compreender que a didática atual precisa se comprometer mais com o aprendizado do estudante ao invés de oferecer infundáveis conteúdos. Além disso, assuntos de políticas públicas de saúde necessitam ser abordados com maior ênfase a esses estudantes, já que o Grupo Controle MCA mostrou maior conhecimento sobre isso – apesar de ser um público mais selecionado no que diz respeito à temática abordada pelo congresso, tendo em vista ainda que havia participantes das mais diversas esferas de conhecimento.

Por conseguinte, inferiu-se que outros trabalhos podem ser desenvolvidos a partir dos resultados aqui obtidos, já que poucos artigos abordam o lúdico no processo de ensino-aprendizagem na área da saúde, com outras metodologias e público-alvo. Ainda que a universidade seja um espaço formal, há uma incessante busca do mercado de trabalho por profissionais humanizados e criativos, capazes de fazer relações entre os conhecimentos prévios e os adquiridos durante o curso, sem desconsiderar as crenças, culturas e comportamentos dos pacientes que serão atendidos por eles. Logo, esse trabalho conseguiu demonstrar que embora a quantidade do conteúdo a ser apresentado seja importante, o ensino às ciências da saúde precisa ser ativamente humanizado para que os futuros profissionais ajam com humanidade, de modo que o conhecimento e o exercício da profissão não sejam puramente técnicos – isto é, o paciente a ser assistido pelo profissional de saúde, como o médico e o dentista, necessita ser compreendido de maneira holística.

Parecer de aprovação do Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da Universidade de Mogi das Cruzes, No. 2.844.003

Agradecimentos: As autoras agradecem a bolsa de Iniciação Científica oferecida pela Organização Mogiana de Educação e Cultura.

REFERÊNCIAS

ALBORNOZ, S. G. Jogo e trabalho: do homo ludenz, de Johann Huizinga, ao ócio criativo, de Domenico de Mais. **Cad. psicol. soc. trab.** São Paulo, v. 12, n. 1, p. 75-92, 2009. Disponível em: <https://goo.gl/kEdtRj>. Acesso em: jan. 2018.

ARAÚJO, J.; PEREIRA NETO, J. G.; ARAÚJO, M. S.; CARVALHO, F. V. M. O Uso Do Lúdico Para O Aprendizado Do Aluno No Âmbito Do Estágio Supervisionado Em Ciências. *In*: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 3. 2016, Natal. **Anais...** São José da Campina Grande: Editora Realize, 2016.

BANKOFF, A. D. P.; ZAMAI, C. A.; BUENO, E.; CARVALHO, T. H.; MARTINS, F.; BERGATIN, M. **Programa de Convivência e atividade Física na Unicamp: responsabilidade social em ação**, 2006. Disponível em: https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=2ahUKewj-7M_urOvoAhV8EbkGHXA0A0IQFjAAegQIARAB&url=https%3A%2F%2Fwww.fef.unicamp.br%2Ffef%2Fsites%2Fuploads%2Fdeafa%2Fqvaf%2Fadiga_cap11.pdf&usg=AOvVaw2SEpTAeY7nNYk4ImuAGVhZ. Acesso em: jan. 2018.

BARRAZA-LOPEZ, R. J.; MUNOZ-NAVARRO, N. A.; BEHRENS-PEREZ, C. C. Relación entre inteligencia emocional y depresión-ansiedad y estrés en estudiantes de medicina de primer año. **Rev. chil. neuro-psiquiatr.** Santiago, v. 55, n. 1, p. 18-25, 2017. Disponível em: <https://goo.gl/HY33G3>. Acesso em: fev. 2019.

COELHO, L. D. S. G. Recusa Escolar: um Estudo de Caso em Ludoterapia Comportamental. **Psicologia: Ciência e Profissão.** Brasília, v. 36, n. 1, p. 234-245, 2016. Disponível em: <https://goo.gl/AJFzYw>. Acesso em: jan. 2018.

FORTUNA, T. R. **A formação lúdica docente e a universidade**: contribuições da ludobiografia e da hermenêutica filosófica. 2011. 425 f. Tese (Pós-graduação em Educação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS. 2011. Acesso em: jan. 2018.

LIRA, A. C. M.; GEHRKE, M. Atos de ler e brincar na universidade: uma experiência de formação de crianças, professores e acadêmicos. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**. Araraquara, v. 14, n. 2, pré-publicação, 2018. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/11682>. Acesso em: fev. 2019.

MARTINS, M. C.; BARATELI, L. O.; SANTOS, R. D. S. Bioquímica Da Fotossíntese: O Lúdico Norteando A Construção Da Aprendizagem. **Revista CTS IFG Luziânia**. Luziânia, v. 1, n.2, p. 1-8, 2017. Disponível em: <https://goo.gl/phm72N>. Acesso em: jan. 2018

MINAYO, M. C. S. **O Desafio do Conhecimento**: Pesquisa Qualitativa em Saúde. 10. ed. São Paulo: HUCITEC, 2007.

NEVES, S. A. V. M.; DE OLIVEIRA, S. M. C.; DE OLIVEIRA, M. A. B.; PESSOA, R. H. D. P. Estudo sobre o ensino de uma formação médica mais humana. **Semina: Ciências Biológicas e da Saúde**, v. 37, n. 2, p. 39-46, 2016. Disponível em: <http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/seminabio/article/view/23779>. Acesso em: abr. 2019

O RATATÁ. Confederação Sinodal de Mocidade do Sínodo Alagoas-Sergipe (Comalse). São Cristóvão: Comalse, 2014. YouTube: <goo.gl/XbGoC2> (2 minutos e 11 segundos). Acesso em: jan. 2018.

OLIVEIRA, F. A.; FERREIRA, A. R. O.; MOTA, B. M. B.; MACHADO, M. F. A busca pela qualidade educacional: avaliação das práticas lúdicas ao ensino de anatomia humana através da interdisciplinaridade na formação de docentes. **Revista Educacional Interdisciplinar**. Taquara, v. 7, n. 1, p. 1-10, 2018. Disponível em: <http://seer.faccat.br/index.php/redin/article/view/1119>. Acesso em: fev. 2019.

RIOS, I. C.; SIRINO, C. B. A humanização no ensino de graduação em medicina: o olhar dos estudantes. **Revista Brasileira de Educação Médica**. Rio de Janeiro, v. 39, n. 3, p. 401-409, 2015. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0100-55022015000300401&script=sci_abstract&tlng=pt. Acesso em: fev. 2019.

ROLOFF, E. M. A importância do lúdico em sala de aula. *In: SEMANA DE LETRAS DA PONTÍFICA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL*, 10.

2010. **Anais...** Porto Alegre, EDIPUCRS, 2010. Disponível em:

<https://goo.gl/BBwqms>. Acesso em: jan. 2018.

SILVA, L. V. S.; TANAKA, P. S. D. L.; PIRES, M. R. G. M. BANFISA e (IN)DICA-SUS na graduação em saúde: o lúdico e a construção de aprendizados. **Rev. Bras. Enferm.**

Brasília, v. 68, n. 1, p. 124-130. 2015. Disponível em: <https://goo.gl/bKuQSF>.

Acesso em: fev. 2018.

SILVA, M. R. D.; GALLIAN, D. M. C.; SCHOR, P. 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. Disponível em: <https://goo.gl/hrXq8P>. Acesso

em: fev. 2018.

SIQUEIRA, B.; BONINI, L. M. M. Humanização Em Saúde: Percepção De Graduandos De Enfermagem Num Projeto Intitulado “Enfermeiros Da Alegria, Um Sorriso Transformador”. **Revista Científica Unilago**, v. 1, n. 1. 2017. Disponível em:

<https://www.revistas.unilago.edu.br/index.php/revista-cientifica/article/download/61/53>. Acesso em: fev. 2019.

VERÍSSIMO, A. C. B.; SANTOS, A. M. D. Por que pensar no lúdico na universidade? *In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO*, 15., 2016. Novo Hamburgo.

Anais... Nova Hamburgo: Editora Feevale, v. 4, 2016. Disponível em:

<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&ved=2ahUKewiKpMDwqOnoAhVEA9QKHZ2KABEQFjABegQICxAD&url=https%3A%2F%2Fwww.feevale.br%2FComum%2Fmidias%2Ff49b752c-e0f2-42b4-88e4-93b9d29926e0%2Fpor%2520que%2520pensar%2520o%2520l%2520c%2520adico%2520na%2520universidade.pdf&usg=AOvVaw120Oo5EA2JGVkRjdOcil79>. Acesso em:

fev. 2019.

ZONTA, R.; ROBLES, A. C. C.; GROSSEMAN, S. Estratégias de enfrentamento do estresse desenvolvidas por estudantes de Medicina da Universidade Federal de Santa Catarina. **Rev. bras. educ. med.** Rio de Janeiro, v. 30, n. 3, p. 147-153. 2006.

Disponível em: <https://goo.gl/Yz4syw>. Acesso em: fev. 2019.