

## METODOLOGIAS LÚDICAS APLICADAS AO CURSO DE MEDICINA

Alice Leite Mesquita<sup>1</sup>; Clara Braga do Santos Azevedo<sup>1</sup>; Dennys Ivanovas Beltrão<sup>1</sup>; Guilherme Leite Mesquita<sup>1</sup>; Vanessa Vieira Bastos<sup>1</sup>; Denis Masashi Sugita<sup>2</sup>.

1. Discente do curso de Medicina do Centro Universitário de Anápolis – UniEVANGÉLICA;
2. Docente do curso de Medicina do Centro Universitário de Anápolis – UniEVANGÉLICA.

**RESUMO:** As atividades lúdicas como ferramentas de aprendizagem são fundamentais para a vida do ser humano. O lúdico não se trata de um ato simplista de brincar, sem qualquer relação com o desenvolvimento humano; é, ao contrário – em qualquer fase da vida – um instrumento relacional com o conhecimento. Desta forma, o conhecimento de diferentes ciências (humanas, exatas e biológicas), inclusive Medicina, requer que seja utilizado o maior número de recursos pedagógicos eficazes possíveis, o que inclui os jogos lúdicos, em associação a tecnologias recentes, que são grandemente aplicáveis ao aprendizado. Este trabalho se constitui como um relato de experiência de três atividades lúdicas aplicadas no curso de Medicina do Centro Universitário de Anápolis – UniEvangélica, na disciplina de Morfofuncional. Objetivou-se a descrição atividades e a comparação de pontos positivos e negativos das metodologias. Com a aplicação das três atividades, associada posteriormente à revisão bibliográfica, observou-se que as atividades apresentam vantagens pedagógicas e auxiliam no desenvolvimento do conhecimento de forma eficaz, principalmente quando associadas a estudo prévio. As atividades são reproduzíveis e passíveis de serem adaptadas a muitos temas e realidades de ensino.

**Palavras-chave:**

Aprendizado.  
Docente. Educação  
em saúde. Lúdico.