METODOLOGIA DA CRIAÇÃO DA FERRAMENTA LÚDICA DIDÁTICA PARA O ENSINO DA FISIOLOGIA VETERINÁRIA BÁSICA

SILVA, T.S1; RATIS, G.S.A2; SILVA, E.C.B1.

1 Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife/Pernambuco.

2UNINASSAU, Recife/Pernambuco

Os conteúdos da disciplina Fisiologia Veterinária Básica devem ser compreendidos com clareza pelos estudantes de Veterinária, pois são indispensáveis para a atuação do futuro profissional, uma vez que trazem as bases da endocrinologia, neurologia e termorregulação. No entanto, existe perceptível dificuldade na assimilação da fisiologia pelos discentes, devido a divisão do conteúdo em sistemas ou aparelhos, ao modelo de ensino tradicionalista e a complexidade dos assuntos. Assim, objetivou-se com este trabalho descrever o jogo desenvolvido e destacar a importância da utilização de ferramentas lúdicas auxiliares no ensino-aprendizado de estudantes da graduação. O jogo didático foi idealizado para a disciplina de Fisiologia Veterinária Básica, para favorecer o aprendizado da fisiologia do sistema endócrino. Os materiais e equipamentos utilizados para a construção do jogo foram retalhos de tecidos, linha de costura, agulhas, impressora, papel cartão, canetas e tesouras. A partir destes foram confeccionadas as glândulas e órgãos endócrinos de tecido, bem como dezessete cartas com textos contendo lacunas a serem respondidas. Os órgãos confeccionados foram hipotálamo, hipófise, glândula tireoide, paratireoides, adrenais, pâncreas, coração, rins, intestino, testículos e ovários. Para a aplicação da atividade lúdica é necessário dois grupos de alunos ou dois jogadores. Após a seleção dos jogadores uma carta foi selecionada aleatoriamente e lida pelo moderador do jogo. Um participante de cada equipe, por rodada, é incumbido de buscar a estrutura endócrina correspondente ao texto lido na carta, em um tempo máximo de trinta segundos; com base na colaboração do restante do grupo. A equipe que identificar primeiro e de forma correta a glândula ou órgão endócrino garante 0,5 pontos no jogo. Para completar 1,0 ponto o grupo ou jogador precisa completar, precisamente, as lacunas contidas em frases pré-formadas na mesma carta. Conforme o conteúdo das cartas era solucionado, novas rodadas eram iniciadas, até finalizar os questionamentos e determinar a equipe vencedora. Os jogos didáticos auxiliam de forma eficiente durante a abordagem de diversos conteúdos, por ser uma ferramenta lúdica. Portanto, eles devem ser utilizados com maior frequência a fim tornar o conhecimento acessível para todos os tipos de estudantes. Além disso, essa ferramenta intensifica o interesse do discente pelo ambiente escolar/universidade, contribuindo com a diminuição da vasão escolar desses alunos.

**Palavras-chave:** Ferramenta Lúdica; Aprendizado; Fisiologia; Endocrinologia.