

**O DESENHO ANIMADO COMO METODOLOGIA ATIVA E  
LÚDICA NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM EM  
ENFERMAGEM**

***THE CARTOON AS AN ACTIVE AND PLAYFUL  
METHODOLOGY IN THE TEACHING-LEARNING PROCESS  
IN NURSING***

***EL DISEÑO ANIMADO COMO METODOLOGÍA ACTIVA Y  
LÚDICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE  
EN ENFERMERÍA***

Elane da Silva Barbosa<sup>I</sup>

Márcia Jaíne Campelo Chaves<sup>II</sup>

Maria Nahir Batista Ferreira Torres<sup>III</sup>

Sílvia Maria Nóbrega-Therrien<sup>IV</sup>

<sup>I</sup> Universidade Estadual do Ceará, Ceará – Brasil. E-mail: elanesilvabarbosa@hotmail.com

<sup>II</sup> Universidade Estadual do Ceará, Ceará – Brasil. E-mail: jainne.campelo@hotmail.com

<sup>III</sup> Universidade Estadual do Ceará, Ceará – Brasil. E-mail: nahir701@hotmail.com

<sup>IV</sup> Universidade Estadual do Ceará, Ceará – Brasil. E-mail: silnth@terra.com.br



Educação: Teoria e Prática, Rio Claro, SP, Brasil - eISSN: 1981-8106

Está licenciada sob [Licença Creative Common](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

## Resumo

O presente artigo objetiva relatar a experiência da utilização do lúdico, neste caso, o desenho animado como estratégia metodológica no curso de Bacharelado em Enfermagem em instituição de ensino superior particular, no interior do Ceará. Trata-se de relato de experiência, que narra a utilização do desenho animado na disciplina de Bases da Sistematização da Assistência de Enfermagem. Inicialmente, foram empreendidas buscas, em *sites*, sobre desenhos animados que apresentassem questões relacionadas à saúde, sendo selecionado o do personagem Gaguinho. O episódio foi exibido em sala de aula e, em seguida, os alunos foram estimulados a elaborarem, a partir da situação apresentada no desenho, os diagnósticos de Enfermagem, assunto proposto na disciplina. De início, os discentes demonstraram resistência em relação à essa proposta, no entanto embarcaram no desafio, conseguindo estabelecer os diagnósticos, inclusive evidenciando descontração e interatividade com a professora e os colegas ao longo do exercício. Conclui-se, assim, que o desenho animado pode constituir-se como estratégia metodológica lúdica e ativa a ser utilizada no ensino superior, para tanto é necessário que mais estudos sejam realizados.

**Palavras-chave:** Desenho animado. Estratégia. Enfermagem. Ensino. Lúdico.

## Abstract

*This article aims to report the experience of the use of play, in this case, the cartoon as a methodological strategy in the course of Bachelor of Nursing in a private higher education institution, in the interior of Ceará. This is of experience report, which narrates the use of cartoon in the discipline of Bases of the Systematization of Nursing Assistance. Initially, searches were made on websites about cartoons that presented health-related issues, with the selection of the character Gaguinho. The episode was presented in the classroom and then the students were stimulated to elaborate, from the situation presented in the drawing, the Nursing diagnoses, subject proposed in the discipline. At the beginning, the students showed*

*resistance to this proposal, however, they embarked on the challenge, managing to establish the diagnoses, including showing the relaxation and interactivity with the teacher and colleagues during the exercise. It is concluded, therefore, that the cartoon can constitute itself as a playful methodological strategy to be used in higher education, so it is necessary that more studies are carried out.*

**Keywords:** *Cartoon. Strategy. Nursing. Teaching. Playful.*

### **Resumen**

*Este artículo tiene como objetivo describir el uso de la obra, en este caso, la caricatura como estrategia metodológica en el curso de la Licenciatura en Enfermería en la institución privada de educación superior en el estado de Ceará. Se trata de informe tipo experiencia, que narra el uso de la caricatura en las Bases de disciplina de la sistematización de la asistencia de enfermería. Inicialmente, se emprendieron búsquedas, en sitios, sobre dibujos animados que presentaran cuestiones relacionadas a la salud, siendo seleccionado el del personaje Gaguinho.*

*El episodio se proyectó en el aula y luego se animó a los estudiantes a sacar de la situación que se muestra en el dibujo, los diagnósticos de enfermería, tema propuesto en la disciplina. Al principio, los estudiantes demostraron fuerza en relación con esta propuesta, sin embargo, se embarcó en el desafío, logrando establecer el diagnóstico, incluyendo demuestra la relajación y la interacción con el profesor y compañeros de clase durante el año. Concluimos, por tanto, que la caricatura puede constituirse como estrategia metodológica lúdica y activa para ser utilizada en la educación superior, por lo tanto, es necesario que se realicen más estudios.*

**Palabras clave:** *dibujos animados. Estrategia. Enfermería. Educación. Lúdica.*

## **1 Introdução**

Pensar os aspectos didáticos que perpassam as aulas constitui uma atitude imprescindível para estudar o processo de ensino e aprendizagem na sua complexidade, isto é, objetivos, conteúdos, metodologias e avaliações, a fim de compreender como essas dimensões

podem se relacionar melhor, possibilitando aos alunos a produção de conhecimentos significativos (LIBÂNEO, 2002). Uma das nuances da Didática são as estratégias metodológicas, aqui compreendidas como os meios que o docente utiliza para abordar um determinado conteúdo, delimitando previamente objetivos a serem alcançados, podendo despertar no discente o desejo de aprender, estimulando-o a embarcar na aventura de ensinar e aprender (MOURA; MESQUITA, 2010; OLISKOVICZ; PIVA, 2012).

Percebe-se, entretanto, que as estratégias mais prevalentes no processo de formação ainda são aquelas que vêm há décadas ocupando privilegiadamente o espaço da sala de aula: seminários, discussão em grupo, estudos dirigidos, aulas expositivas, dentre outros. Ao se tecer esse comentário, não se está, de modo nenhum, questionando a importância e a legitimidade dessas estratégias, tampouco se arvorando a dizer que é preciso usar excessivamente estratégias inovadoras, como jogos, aulas de campo ou práticas, exibição de filmes, utilização de músicas, etc.

A esse respeito, Brito et al. (2017) afirmam que a adoção de estratégias inovadoras, que rompem com o modelo tradicional de ensino, caracterizado, dentre outros aspectos, pela centralização do saber na figura do professor e na valorização exacerbada dos conhecimentos técnico-científicos em detrimento dos valores éticos, não significa negar os outros tipos de metodologia, e sim implica em valorizar outras oportunidades de aprender de forma criativa, dinâmica, interativa e autônoma, propiciando que cada sujeito possa expressar o que pensa e fomentar as próprias estratégias de ensinar e aprender. Inclusive Oliskovicz e Piva (2012) afirmam que o excesso de estratégias pode ser tão danoso quanto a ausência dela, tendo efeito inverso: obstaculizando o entendimento do aluno. Sobremais, não existe uma estratégia melhor do que outra. Todas têm igualmente sua contribuição.

Ante esse contexto, o mais relevante é que o professor, além de se comunicar, se dedicar a ensinar e conseguir motivar a turma, saiba partir da realidade dos seus alunos e diagnosticar as suas necessidades, analisando qual objetivo deseja concretizar, selecionando, assim, a mais adequada ou as mais adequadas estratégias.

Conforme Brito et al. (2017), esse tipo de metodologia é denominada ativa, a qual se alicerça na premissa de que o aluno deve se tornar protagonista da construção de seus conhecimentos, que deve ocorrer de forma crítica e reflexiva. Ao se utilizar esse tipo de metodologia pedagógica, um dos seus pressupostos orientadores trata-se de que o docente

possa respeitar e valorizar as potencialidades, a criatividade e a autonomia, de modo que os alunos possam, a partir das próprias experiências, forjar em si a vontade de aprender a aprender, e não apenas de receber informações.

Nesse contexto, por se viver numa época marcada pelas diversas tecnologias, particularmente as virtuais que possibilitam aos alunos terem várias coisas ao alcance da mão com um simples toque na tela *touch screen* dos aparelhos torna-se ainda mais desafiadora a missão docente. Por isso, não se pode negar ou minimizar a necessidade de que o professor, como mediador da construção do conhecimento, utilize a criatividade e a dinamicidade nas estratégias metodológicas, a fim de seduzir o aluno para a instigante aventura que pode ser o ensinar e o aprender.

Nesse contexto, quando se fala em estratégias criativas, dinâmicas, atrativas, envolventes não se pode deixar de mencionar as que envolvem a dimensão lúdica. Discussão que se faz premente de ser enfocada no ensino superior.

O lúdico pode ser compreendido, então, como a necessidade que o ser humano tem de interagir com o ambiente em que vive, entendendo este como o meio físico, os sujeitos que nele residem e as relações estabelecidas. As atividades que se valem da ludicidade, além de possibilitar a construção de novos conhecimentos, também incentivam a socialização, o desenvolvimento cultural e o aprendizado de valores éticos (PINTO; TAVARES, 2010).

A abordagem acerca de estratégias lúdicas em sala de aula é corriqueira na educação infantil, porque se difundiu a premissa de que a criança, quando tem prazer, alegria, encanto aprende mais fácil (PINTO; TAVARES, 2010). Em contraponto, parece não haver espaço para a dimensão lúdica no ensino superior, haja vista que ainda se pensa o ensino superior como o *locus* da seriedade, do rigor, da disciplina. E o lúdico, nesse ínterim, é concebido como recreação, brincadeira, divertimento, passatempo (SILVEIRA, 2002).

Logo, faz-se pertinente pensar o lúdico como um aspecto que deve permear a aprendizagem nos mais diferentes níveis de ensino, inclusive no superior, tendo em vista que pode facilitar ou potencializar o processo de aprendizagem, ao fornecer mais subsídios para que o aluno utilize o conhecimento prévio que já tem acerca daquele assunto, estimulando-o a reconstruí-lo; possa vivenciar novas experiências, não só individuais, mas coletivas e ocorra uma aprendizagem significativa, que se caracteriza, em especial, pelo fato de o aluno perceber

que há uma relação entre o que está aprendendo e a sua vida (PINTO; TAVARES, 2010; SILVEIRA, 2002).

A utilização do lúdico não significa que o professor vá se amparar apenas em brincadeiras ou jogos em sala de aula. *A priori*, o lúdico deve significar e também implicar numa postura docente, isto é, no reconhecimento de que o aluno é sujeito do seu próprio aprendizado. Portanto, deve-se estimular e valorizar a sua criatividade, espontaneidade, sensibilidade; despertando, então, o seu anseio em aprender, a sua vontade de participar e a sua felicidade em partilhar aquele momento com os outros (PINTO; TAVARES, 2010).

Nesse sentido, ao lecionar a disciplina *Bases da Sistematização da Assistência de Enfermagem*, ministrada no curso de Enfermagem em instituição de ensino superior particular, localizada no interior do estado do Ceará, percebeu-se, a partir do ensino em outras turmas, que parcela considerável dos discentes demonstrava resistência em cursar essa disciplina. Essa situação ocorria por diversos motivos: quer seja por considerá-la difícil, visto que necessita de leituras, interpretações e reflexões, quer seja pelos limites da operacionalização da Sistematização da Assistência de Enfermagem – SAE, nas instituições de saúde, quer seja pela complexidade dos conteúdos abordados que requerem conhecimentos oriundos de outras disciplinas, tais como: História da Enfermagem, Anatomia, Fisiologia, Ética e Bioética, Semiologia e Semiotécnica, etc.

Sob essa perspectiva, é um desafio para o professor trabalhar uma disciplina cujos alunos, antes mesmo de cursá-la, já têm imagens negativas previamente concebidas. Isso porque, como diz Freire (2005), se o sujeito não se sente mobilizado no processo de ensino-aprendizagem, os conhecimentos construídos não serão capazes de transformar a sua realidade.

Ante esse panorama, optou-se por utilizar como estratégia metodológica, numa das aulas, o cinema de animação, conhecido popularmente por desenho animado. Esse, consoante Fossatti (2011), pode ser concebido como um tipo de produção cinematográfica de animação, o qual, a partir da narrativa e dos recursos tecnológicos e estéticos utilizados, cativa e encanta o público. O enredo dessas produções caracteriza-se pela ação e enfoca temáticas que, em geral, gravitam em torno dos desafios do cotidiano, das angústias e dos medos enfrentados, além da autonomia reivindicada pelos personagens.

O cinema de animação ainda chama atenção porque trabalha com a leveza e a magia das imagens em ação. Como mencionam Siqueira (2002) e Vasconcellos (2015), o desenho é um filme animado, que pode até não trazer personagens em carne e osso, no entanto trabalha com o imaginário de cada pessoa, a partir do roteiro, da trilha sonora, da trama e dos personagens, não só na faixa etária infantil ou adolescente, mas também dos adultos. Sobremais, conforme Fossatti (2011), a produção cinematográfica de animação é perpassada por discursos de quem a produz, reflexo inclusive das concepções e práticas construídas social e culturalmente, o que, conseqüentemente, gera vários sentidos e compreensões.

Mesquita e Soares (2008) suscitam a reflexão de que o desenho animado pode tornar-se uma estratégia metodológica a ser utilizada em sala de aula, a fim de tornar o processo de construção de conhecimentos mais lúdico e dinâmico. Isso não significa que o professor vai negar outros tipos de aula: expositivas, dialogadas, com realização de trabalhos; porém pode vislumbrar o desenho animado como mais uma estratégia a ser utilizada em sala de aula; contribuindo, assim, para a aprendizagem dos estudantes.

Inclusive vêm surgindo estudos que relatam a utilização do desenho para a abordagem de assuntos diversos: como uma fonte histórica, ao possibilitar a análise do contexto em que foi produzido e como isso é retratado no próprio enredo (VASCONCELLOS, 2015) e como um recurso para problematizar o debate sobre a concepção de ciência, a produção do conhecimento científico e a relação saber/poder (MESQUITA; SOARES, 2008; SIQUEIRA, 2002).

Sob essa perspectiva, o presente estudo objetiva relatar a experiência da utilização do lúdico, neste caso, o desenho animado como estratégia metodológica no curso de Bacharelado em Enfermagem em instituição de ensino superior particular, no interior do Ceará.

## 2 Metodologia

Trata-se de relato de experiência, o qual possibilita narrar os aprendizados e as impressões sobre as contribuições do desenho animado na disciplina *Bases da Sistematização da Enfermagem* e, dessa forma, estender a reflexão sobre como esse recurso lúdico pode contribuir para a formação do enfermeiro.

Inicialmente, é pertinente caracterizar a disciplina Bases da Sistematização da Assistência de Enfermagem, ministrada no 6º período do curso de Enfermagem de instituição de ensino superior particular localizada no interior do Ceará. Tem 80 horas/aula, sendo 60 horas teóricas e 20 horas práticas, propondo-se, assim, a abordar a Sistematização da Assistência de Enfermagem – SAE como uma estratégia a ser utilizada na produção do cuidado em Enfermagem.

Destaca-se que a SAE configura-se numa temática indispensável na formação em Enfermagem, visto que, segundo Tannure e Gonçalves (2010), ela é constituída por fases que são interdependentes, inter-relacionadas e intercorrentes: o Histórico de Enfermagem, etapa na qual se conhece o sujeito que procura o serviço de saúde, a partir da entrevista e do exame físico; o Diagnóstico de Enfermagem, fase em que são elencados os problemas de saúde que podem ser real ou de risco; Planejamento ou Plano Assistencial, período destinado a planejar os resultados que se deseja alcançar; a Implementação, na qual são prescritos os cuidados para intervir na situação clínica e a Evolução, momento em que se identifica a resposta do paciente ante a terapêutica implementada e, caso necessário, elabora-se um novo plano de cuidados. Todas essas etapas articuladamente são fundamentais para a produção do cuidado em saúde através da ação do enfermeiro.

Tomando como orientação as características da disciplina de *Bases da Sistematização da Assistência de Enfermagem*, teve-se a ideia de utilizar, no ano de 2016, no primeiro semestre letivo, o desenho animado como estratégia metodológica. Então, foram empreendidas pesquisas, em *sites*, sobre desenhos animados que apresentassem, em seus episódios, questões relacionadas à saúde. Identificaram-se alguns deles, tais como: Gaguinho; Patolino; Popeye; Piu-Piu e Frajola e Taz. Optou-se por trabalhar com o desenho animado do Gaguinho, porque, além de ter sido um dos primeiros desenhos criados pela *Warner Bros*, é um dos desenhos de maior sucesso.

Ante essa escolha, teve-se que decidir que episódio exibir na aula. Para tanto, visitou-se o site de compartilhamento de vídeos *Youtube*, que disponibiliza *online* vários episódios de desenho do referido personagem. Foram assistidos os três episódios mais visualizados e, dentre eles, chamou atenção o episódio denominado de *Testamento de Tio Solly*, porque possibilitaria o estabelecimento de alguns diagnósticos de Enfermagem do personagem principal, o Gaguinho.

Então, assistiu-se mais uma vez ao desenho animado, tentando, agora, perceber que problemas de saúde poderiam ser identificados e, assim, previamente, antes de exibir o desenho para os alunos, já se teve conhecimento de que diagnósticos de Enfermagem seriam formulados.

No dia da aula, no primeiro momento, a docente trabalhou o conteúdo teórico acerca dos aspectos históricos, conceito, estrutura e formulação dos diagnósticos de Enfermagem, por meio de aula expositiva-dialogada. Depois, como forma de ilustrar, exercitar e, ao mesmo tempo, despertar o interesse e a atenção dos estudantes para praticar a elaboração de diagnósticos, foi exibido o desenho animado. Após assistirem ao episódio do Gaguinho, foi solicitado que a turma composta por 35 alunos se organizasse em grupos de no mínimo três pessoas e no máximo cinco componentes, a fim de propiciar uma discussão profícua acerca da tarefa a ser realizada. Sendo assim, após a divisão dos alunos, foram formados nove grupos.

Foi indicado também que os alunos tomassem como fundamentação para a elaboração dos diagnósticos o livro *Diagnósticos de Enfermagem da NANDA: definições e classificação* (NANDA, 2015), uma das principais referências acerca dessa temática; tentando, assim, elaborar quantos diagnósticos fossem possíveis. É pertinente destacar que cada equipe deveria formular coletivamente os diagnósticos e, então, elaborar num único documento, que deveria ser consensual entre os membros, os diagnósticos de Enfermagem.

Para a avaliação dos diagnósticos, a docente levou em consideração dois aspectos. O primeiro: sua relação com o processo saúde-doença apresentado pelo personagem Gaguinho e, em segundo lugar, se o diagnóstico fora formulado adequadamente. Isso porque, consoante Tannure e Gonçalves (2010), há dois tipos de diagnósticos de enfermagem: o real, cuja estrutura é a seguinte: título + fator relacionado + evidências clínicas, e o de risco, que se esquematiza em título, o qual sempre deve ser precedido pela palavra risco, + fator relacionado.

Após ter disponibilizado um tempo de trinta minutos para que os grupos realizassem a atividade proposta, foi solicitado que cada equipe socializasse para toda a turma os diagnósticos identificados. Nesse momento, cujo tempo dedicado foi 40 minutos, realizou-se uma apresentação dos diagnósticos que cada equipe conseguiu elaborar, mediante a leitura realizada por um dos membros da equipe e, posteriormente, foi realizada a discussão se os

diagnósticos apresentados estavam corretos e se realmente se inseriam no contexto exibido no personagem do desenho animado.

Ao final, foi feito o convite para que avaliassem como foi a dinâmica da aula naquela ocasião. Destaca-se que todas as etapas dessa atividade foram planejadas, previamente, pela docente em parceria com a monitora da disciplina, tendo sido executada, em sala de aula, apenas pela professora.

## 2.1 Perfil do personagem Gaguinho e episódio exibido

O personagem Gaguinho, que originalmente no inglês tem o nome de *Porky Pig*, foi criado pelo estúdio de cinema *hollywoodiano Warner Bros.*, estrelando no ano de 1935, o filme *I haven't got a hat*, dirigido por Friz Freleng. A aparição desse personagem marcou uma nova época nas produções da Warner, já que se tratou da primeira animação que caracterizava o perfil psicológico de um personagem, aspecto antes inexplorado no cinema de animação e que se tornaria, mais tarde, característica emblemática dos personagens da série *Looney Tunes* (COSTA, 2008).

Gaguinho caracteriza-se por ser um porco tímido, medroso, ingênuo, o que às vezes leva a uma nuance cômica das suas ações. Nos episódios, aparece sempre em situações do dia a dia com alguma coisa para resolver. Mas, sem dúvida, a sua marca registrada é a dificuldade de expressar o que pensa, de formular frases, de estabelecer um diálogo, ou seja, sua gagueira. Daí, o nome do personagem. É pertinente destacar que ele aparece em alguns filmes ao lado de outras personalidades do cinema de animação, como: o Patolino, o Pernalonga e o Frajola (COSTA, 2008).

O episódio exibido em sala de aula foi o *Testamento do Tio Solly*, com duração de sete minutos e dois segundos, que trata da morte do personagem que dá nome ao episódio: Solly, tio do Gaguinho. Então, ele e os outros primos são chamados a se reunir na casa do parente falecido, a fim de procederem à leitura do testamento e, por conseguinte, efetuar a partilha do espólio. O tio, sem ter outros parentes, deixa todos os bens como herança para os sobrinhos. No entanto, há uma cláusula de destaque no testamento: caso lhes acontecesse alguma coisa, as riquezas de Solly ficariam para o seu amigo, que também atua como seu advogado e está, justamente naquele momento, tratando da divisão dos bens. No entanto, o representante da lei

tenta de todas as formas amedrontar e causar mal para os sobrinhos do falecido amigo, de modo que não pudessem receber a herança.

### **3 Resultados e discussão**

A fim de apresentar de forma sistemática as experiências vivenciadas, ao utilizar o desenho animado como estratégia metodológica em sala de aula, foram construídas pela docente e pela monitora da disciplina as seguintes categorias: *Percepção da docente sobre as reações dos alunos*, em que se relata a reação dos alunos ante a utilização do desenho animado na aula e *A situação de saúde do Gaguinho: estabelecendo os diagnósticos de Enfermagem*, na qual se aborda que diagnósticos foram elaborados mediante o exercício sugerido e como foi a experiência docente de ensinar-aprender nesse momento pedagógico.

#### **3.1 Percepção da docente sobre as reações dos alunos**

Ao convidar os alunos para assistirem o desenho animado, teve-se logo a intenção de dizer o porquê da utilização dessa estratégia, isto é, explicou-se que a finalidade de o exibir era para que, posteriormente, tivessem a tarefa de elaborar diagnósticos de Enfermagem do personagem Gaguinho. Sobre essa situação, Moura e Mesquita (2010) ressaltam a necessidade de que o professor, ao utilizar estratégias metodológicas pouco abordadas, delimite qual o seu sentido na aula.

Entretanto, ainda que se tenha fornecido esse esclarecimento aos alunos, imediatamente, percebeu-se que eles acharam muito inusitada aquela proposta. Ficavam rindo e com expressões faciais que denotavam pensamentos do gênero: “um desenho animado na faculdade?”; “o que isso tem a ver com a disciplina de SAE?”; “vai ser só uma perda de tempo!”. E outros mais corajosos chegaram a verbalizar, em voz alta e em tom de ironia, que já estavam crescidos para esse tipo de programação, que jamais esperaram vir para aula para assistir desenho animado, ou ainda chegavam a tirar fotos no aparelho celular, mencionando que enviariam para os pais verem para o que pagavam a faculdade deles.

Nesse momento, sentiu-se incerteza, insegurança, dúvida. Teve-se até vontade de retroceder e não exibir mais o desenho, porque se imaginou que se estaria sendo mal compreendida e até mesmo houve o receio de que os discentes pensassem que se estava

apenas utilizando aquela estratégia como uma forma de “gastar” o tempo da aula. Essa postura apresentada pela docente remete ao que é abordado por Brito et al. (2017) ao ponderarem que o professor também cria expectativas acerca da reação dos alunos ao utilizar uma metodologia ativa, visto que, por se tratar de prática ainda inovadora, o docente tem receio de como os alunos compreenderão e reagirão a essas estratégias.

Silveira (2002), por sua vez, argumenta que a resistência dos alunos em aderirem a metodologias diferentes alicerça-se no pensamento que se erigiu, histórica e culturalmente, de que não há espaço para o lúdico na prática pedagógica, tanto que muitos adultos consideram-no como uma forma de o professor enrolar aula. Dentre várias razões para que essa ideia continue a prevalecer, elenca-se uma delas, talvez a mais enfática: o fato de pensar que a sala de aula não deve ser considerada um ambiente de diversão, de descontração, de prazer; pelo contrário, que as melhores disciplinas são aquelas que primam pelo rigor, pela dedicação e leituras excessivas e que têm elevados índices de reprovação. Logo, ainda é prevalecente a perspectiva de uma educação tradicional, ou como discorreria Freire (2005), uma educação bancária, que concebe o professor como o único detentor do conhecimento que vai depositar, transmitir o que sabe para os alunos.

Especificamente no que tange à formação do enfermeiro, ainda há muitos desafios a serem enfrentados. Um dos principais reside no fato de que ainda há uma grande resistência acerca das transformações na forma como se encontra estruturado o processo formativo, no qual predomina a dicotomia entre o pensar e o fazer; o tecnicismo, além do ensino centrado na figura docente (HERMIDA; BARBOSA; HEIDEMANN, 2015).

Ainda ao tratar sobre essa questão, é pertinente se reportar para Pinto e Tavares (2010), os quais afirmam ser necessário, mesmo com todos os obstáculos a serem enfrentados, desmistificar a ideia em que se concebe o lúdico como um mero passatempo na sala de aula. É necessário, pois, oportunizar aos alunos a percepção de que as estratégias lúdicas se constituem numa forma mais leve e prazerosa de construir conhecimentos, assim como propiciar o desenvolvimento afetivo-relacional, indispensável para a vida em sociedade, particularmente no mundo do trabalho.

No entanto, o desejo de apostar no novo falou mais alto e o episódio foi exibido. Como discorre Morin (2003), é preciso realizar apostas, entendendo que envolvem a capacidade de entrelaçar e lidar com a incerteza e a fé/coragem. Essas apostas possibilitam o

espaço necessário para que o novo possa emergir e, assim, a vida continue renovando o seu sentido.

Percebeu-se que, durante a exibição do desenho, os alunos apresentaram uma postura atenta e curiosa, prestando atenção a todos os detalhes, embarcando na história, sentindo apreensão em alguns momentos, divertindo-se noutros. Como afirma Fossatti (2011), se, de início, o cinema de animação tinha como foco as crianças, nos dias atuais há uma heterogeneidade no público, indo desde o infanto-juvenil até o adulto. Logo, “o importante é compreender que o objetivo dessas obras é seduzir, fascinar, emocionar, comover e provocar empatia no espectador a fim de que este compactue com o que está acontecendo” (VASCONCELLOS, 2015, p. 114).

Esse ato de compactuar com aquilo que está acontecendo torna-se imprescindível no processo ensino e aprendizagem. Não há, pois, como construir conhecimentos se não existir uma relação de dialogicidade entre professor e aluno. Só com a aproximação da realidade do aluno à realidade do conteúdo trabalhado em sala de aula, isto é, com uma aprendizagem que ocorra de modo significativo, a produção do conhecimento se tornará mais atrativa (PINTO; TAVARES, 2010; MESQUITA; SOARES, 2008) e, assim, haverá mais subsídios para que os sujeitos, a partir dos saberes construídos, possam transformar a realidade (FREIRE, 2005).

Após o término do episódio do desenho animado, foi solicitado aos alunos que elaborassem diagnósticos de Enfermagem a partir do estado apresentado pelo personagem Gaguinho. Nesse instante, alguns disseram que seria uma tarefa complicada. Outros expressaram que seria bastante divertido. É prudente dizer que, com o desenrolar da atividade, todos interagiram e aceitaram o desafio de elaborar os diagnósticos. Assim, pode-se identificar que essa estratégia metodológica instigou os alunos a realizarem a atividade proposta.

Brito et al. (2017) ajudam a compreender essa situação ao ponderarem que a metodologia ativa possibilita aos alunos se apropriarem dos conhecimentos, de forma problematizadora, relacionando-a com o contexto em que os alunos estão inseridos, valorizando as próprias experiências e construindo uma aprendizagem significativa.

### **3.2 A situação de saúde do Gaguinho: estabelecendo os diagnósticos de Enfermagem**

Pinto e Tavares (2010) ressaltam que, dentre tantos aspectos positivos, a utilização de estratégias lúdicas no ensino possibilita uma ressignificação da postura do professor, reconhecendo o aluno enquanto sujeito da própria aprendizagem, dando espaço para que possa vivenciar sua criatividade, espontaneidade, imaginação e, portanto, despertar o seu desejo de aprender mais. Lopes (2014) corrobora com esse pensamento ao afirmar que, mesmo com a produtividade acadêmica cada vez mais intensa, o que leva a uma crise de identidade na carreira docente, ainda é possível escapar da lógica do sistema. Desse modo, o docente continuará tendo criatividade no seu saber-fazer docente.

Interessante destacar que, quando se planejou exibir esse desenho, pensou-se que os estudantes iriam elaborar três diagnósticos relacionados ao medo, à dificuldade de se expressar e ao excesso de peso. No entanto, foi motivo de surpresa, o fato dos alunos não só elaborarem esses diagnósticos, assim como formularem mais dois referentes à ansiedade e à dificuldade de enfrentar uma situação. Eis a tabela que congrega esses diagnósticos identificados:

**Tabela 1** - Apresentação dos diagnósticos de Enfermagem elaborados pelos alunos a partir da apresentação do desenho animado do *Gaguinho*, em sala de aula na disciplina de Bases da Sistematização da Assistência de Enfermagem, em Aracati-Ceará (2016).

---

<b>DIAGNÓSTICOS DE ENFERMAGEM</b>
Medo relacionado a estímulo fóbico, evidenciado por estado de alerta aumentado, contração muscular e dilatação pupilar.
Ansiedade relacionada à morte relacionada à experiência de quase morte, evidenciada pelo medo do processo de morrer.
Comunicação verbal prejudicada, relacionada à condição fisiológica, evidenciada por gagueira.
Enfrentamento ineficaz, relacionado à desconfiança de lidar com a situação, evidenciado pela incapacidade de lidar com a situação.
Sobrepeso, relacionado à atividade média diária menor que a recomendada para o gênero e idade, evidenciado por IMC > 25.

---

**Fonte:** Dados da pesquisa (2016).

Essa situação em que os alunos superaram a expectativa, conseguindo estabelecer diagnósticos que a própria docente não tinha identificado tampouco esperava, recorda o que Moura e Mesquita (2010, p. 797) discorrem ao focar que o professor, ao utilizar o lúdico na aprendizagem, além de gerar motivação e estímulo aos alunos, também está provocando em si mesmo uma possibilidade de formação pedagógica. Assim, “o envolvimento desse processo resulta para o ensino superior em uma troca significativa de saberes onde o docente também é aprendiz e pode possibilitar ao aprendiz que seja docente, numa troca valorosa de papéis”.

Em relação ao número de diagnósticos elaborados pelos grupos de estudantes variou. Algumas equipes conseguiram formular apenas um; outros, entretanto, chegaram a elaborar quatro ou cinco. Em média, cada equipe conseguiu elaborar dois diagnósticos. Com a finalidade de apresentar de forma organizada, a relação entre o número de diagnósticos e o respectivo número de equipes que conseguiu elaborá-los foi formulada a seguinte tabela:

**Tabela 2** - Apresentação do número de diagnósticos de Enfermagem elaborado por equipes, a partir da apresentação do desenho animado do Gaguinho, em sala de aula na disciplina de Bases da Sistematização da Assistência de Enfermagem, em Aracati-Ceará (2016).

<b>NÚMERO DE DIAGNÓSTICOS DE ENFERMAGEM</b>	<b>NÚMERO DE EQUIPES</b>
5 diagnósticos	1
4 diagnósticos	2
3 diagnósticos	3
2 diagnósticos	2
1 diagnóstico	1

**Fonte:** Dados da pesquisa (2016).

Argumenta-se, entretanto, que o mais importante não foi a quantidade de diagnósticos elaborados por cada grupo, e sim o engajamento que todos os discentes tiveram com a atividade, exercitando-se sobre o assunto, tirando as dúvidas, compartilhando conhecimentos com os colegas.

Relatar a situação acima possibilitou refletir, a partir das ideias de Hermida, Barbosa e Heidemann (2015), que a metodologia ativa coloca os alunos enquanto protagonistas e, assim, o docente ocupa o lugar de mediador nessa construção de saberes. Configura-se, pois, como facilitador do ensino e aprendizagem; desempenhando, portanto, a tarefa de selecionar e transformar situações, aparentemente inusitadas em oportunidades de aprendizagem, motivando os alunos a problematizarem a realidade e nela intervir.

## **4 Considerações finais**

Os saberes oriundos da Didática devem constituir-se como norteadores do trabalho docente; voltando-se, particularmente, para os recursos metodológicos, que podem possibilitar uma abordagem estimulante e atraente dos conteúdos enfocados em sala de aula; o que resulta, assim, no uso de metodologia ativa.

Sob essa perspectiva, optou-se por apostar na utilização do cinema de animação na disciplina de Bases da Sistematização da Assistência de Enfermagem, ministrada no curso de Bacharelado em Enfermagem. Ao exibir um episódio do desenho animado do Gaguinho, na temática de elaboração dos diagnósticos de Enfermagem, os estudantes tiveram a oportunidade de construir conhecimentos, de forma lúdica, leve e dinâmica, sentindo-se mais motivados para estudar esse tema.

Logo, pode-se constatar que a experiência relatada, aqui, proporcionou a vivência da sala de aula como um *locus* para a percepção acerca dos conhecimentos que fazem parte da vida, quer dizer, a identificação de que os conhecimentos podem ser aprendidos com o auxílio de um simples desenho animado, assim como da vida que há nos conhecimentos, isto é, da ludicidade, do prazer, da alegria que podem ser vivenciados a partir do processo de produção de conhecimentos. Desse modo, o desenho animado, como estratégia metodológica lúdica e ativa no curso de Bacharelado em Enfermagem, possibilitou que os alunos assumissem o papel de protagonistas no processo educativo e a professora tivesse, portanto, a tarefa de atuar na mediação do ensino e aprendizado.

Ao possibilitar que a Sistematização da Assistência de Enfermagem fosse trabalhada sob outros ângulos, o cinema de animação ainda fomentou a percepção de que os saberes e as práticas construídos contribuíram para a produção de um cuidado em saúde que valorize o sujeito de forma integral. Sendo assim, pode-se contribuir para a formação de sujeitos mais capacitados para o seu exercício profissional. Obviamente que o desenho animado configura-se numa estratégia metodológica inicial para abordar o conteúdo; um recurso adicional, complementar que pode problematizar os temas a serem estudados e despertar nos sujeitos o desejo de aprender.

Também se destaca a necessidade de que a utilização do cinema de animação como estratégia metodológica no ensino superior torne-se temática mais frequente de investigações e estudos, haja vista que se constatou que esse assunto é bastante focado no ensino infantil, no entanto há uma escassez de trabalhos acerca desse tema quando se reporta para o âmbito universitário. Por outro lado, acredita-se que o presente estudo contribuiu para incentivar os debates acerca dessa discussão, mostrando que o cinema de animação configura-se numa estratégia com múltiplas possibilidades a serem exploradas, podendo auxiliar para que se possa alcançar a aprendizagem significativa.

## Referências

- BRITO, L. S. de et al. Experiência de discentes de enfermagem em metodologias ativas na atividade de ensino docente. **Rev. baiana enferm.**, Salvador, v. 31, n. 3, p. 1-8, 2017. DOI: <http://dx.doi.org/10.18471/rbe.v31i3.21715>. Disponível em: <https://portalseer.ufba.br/index.php/enfermagem/article/viewFile/21715/15029>. Acesso em: 5 dez. 2017.
- COSTA, A. F. Pelos bastidores da história: Looney Tunes - arte e estilo. **Cadernos de História**, Belo Horizonte, v.10, n. 13, p. 57-80, 2008. Disponível em: [http://www.redib.org/recursos/Record/oai\\_articulo570782-bastidores-historia-looney-tunes--arte-estilo](http://www.redib.org/recursos/Record/oai_articulo570782-bastidores-historia-looney-tunes--arte-estilo). Acesso em: 25 mar. 2016.
- FOSSATTI, C. L. **Cinema de animação**: um diálogo ético no mundo encantado das histórias infantis. Porto Alegre: Sulina, 2011.
- FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 2005.
- HERMIDA, P. M. V.; BARBOSA, S. S.; HEIDEMANN, I. T. S. B. Metodologia ativa de ensino na formação do enfermeiro: inovação na Atenção básica. **Rev. Enferm. UFSM**, Santa Maria, v. 5, n. 4, p. 683-691, out-dez, 2015. DOI: <http://dx.doi.org/10.5902/2179769216920>. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/reufsm/article/view/16920>. Acesso em: 5 dez. 2017.
- LIBÂNEO, J. C. **Didática**: velhos e novos temas. São Paulo: edição do autor, 2002. Disponível em: <http://www.ebooks.didatica>. Acesso em: 5 fev. 2012.
- LOPES, A. H. R. G. de P. Produção em série? A subjetividade do professor universitário no cenário de industrialização acadêmica. **Educação: Teoria e Prática**, Rio Claro, v. 24, n.47, p. 217-233, set-dez, 2014. DOI: <http://dx.doi.org/10.18675/1981-8106.vol24.n47.p217-233>. Disponível em: <http://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/educacao/article/view/6869/6466>. Acesso em: 5 dez. 2017.
- MESQUITA, N. A. da S.; SOARES, M. H. F. B. Visões de ciência em desenhos animados: uma alternativa para o debate sobre a construção do conhecimento científico em sala de aula. **Ciência & Educação**, São Paulo, v. 14, n. 3, p. 417-429, 2008. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/S1516-73132008000300004>. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1516-73132008000300004](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1516-73132008000300004). Acesso em: 25 mar. 2016.
- MORIN, Edgar. **A cabeça bem feita**: repensar a reforma, reformar o pensamento. 8. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.
- MOURA, E. C. C.; MESQUITA, L. de F. C. Estratégias de ensino-aprendizagem na percepção de graduandos em Enfermagem. **Revista Brasileira de Enfermagem**, Brasília, v. 63, n. 5, p. 793-798, 2010. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/S0034-71672010000500016>.

Disponível em: [www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0034-71672010000500016](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-71672010000500016). Acesso em: 5 jan. 2017.

NANDA. **Diagnósticos de Enfermagem da NANDA: definições e classificação 2015-2017**. Porto Alegre: Artmed, 2015.

OLISKOVICZ, K.; DAL PIVA, K. As estratégias didáticas do ensino superior: quando é o momento certo para se usar as estratégias didáticas no ensino superior? **Revista de Educação**, São Paulo, v. 15, n. 19, p. 111-127, 2012. Disponível em: [pgsskroton.com.br/seer/index.php/educ/article/view/1710/0](http://pgsskroton.com.br/seer/index.php/educ/article/view/1710/0). Acesso em: 5 jan. 2017.

PINTO, C. L.; TAVARES, H. M. O lúdico na aprendizagem: apreender e aprender. **Revista da Católica**, Uberlândia, v. 2, n. 3, p. 226-235, 2010. Disponível em: <http://www.catolicaonline.com.br/revistadacatolica2/artigosv2n3/15-pedagogia.pdf>. Acesso em: 6 jan. 2017.

SILVEIRA, M. J. M. da. Experienciando o lúdico no curso de Bacharelado em Farmácia. **Vidya**, Santa Maria, v. 38, n. 1, jul./dez., p. 91-101, 2002. Disponível em: [www.periodicos.unifra.br/index.php/VIDYA/article/view/456](http://www.periodicos.unifra.br/index.php/VIDYA/article/view/456). Acesso em: 6 jan. 2017.

SIQUEIRA, D. da C. O. Ciência e poder no universo simbólico do desenho animado. In: MASSARANI, L.; MOREIRA, I. de C.; BRITO, F. (Orgs.). **Ciência e Público**. Rio de Janeiro: Fórum de Ciência e Cultura, 2002.

TANNURE, A. M. P.; GONÇALVES, M. C. **SAE: Sistematização da Assistência de Enfermagem**. 2. ed. Rio de Janeiro: Lab, 2010.

VASCONCELLOS, A. C. Desenho animado, uma fonte histórica. **Encontros**, São Paulo, v. 2, n. 24, p. 112-125, 2015. Disponível em: <http://www.cp2.g12.br/ojs/index.php/encontros/article/view/418>. Acesso em: 25 mar. 2016.

Recebido em: 08/02/2017

Revisado em: 10/04/2018

Aprovado para publicação em: 11/06/2018

Publicado em: 13/12/2018