

## **USO DE METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO SOBRE O SISTEMA NERVOSO: RELATO DE EXPERIÊNCIA**

José Alberto Rocha Sampaio<sup>1</sup>; Maria Aurilene de Lima Silva<sup>1</sup>; Abias da Silva Barros Junior<sup>1</sup>; Karla Bruna Nogueira Torres Barros<sup>2</sup>; Thiago Brasileiro de Vasconcelos<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Discente do Curso de Farmácia do Centro Universitário Católica de Quixadá.  
E-mail: tec.josealberto@hotmail.com

<sup>2</sup>Docente do Curso de Farmácia do Centro Universitário Católica de Quixadá  
E-mail: thiagobrasileiro@unicatolicaquixada.edu.br

### **RESUMO**

O sistema nervoso tem a função de receber estímulos, processar informações externas, assim como respondê-las, além de ser o gestor que controlará a execução de todos os movimentos do corpo, sejam eles voluntários ou involuntários. Sendo assim, este trabalho tem como objetivo relatar a experiência da criação de uma aula baseada em metodologias ativas sobre o Sistema Nervoso. Estudo transversal, de campo, qualitativo do tipo relato de experiência desenvolvido por discentes do curso de Farmácia do Centro Universitário Católica de Quixadá (Unicatólica) com intuito de ser apresentado na disciplina de Anatomia Humana da instituição. Para tanto, foi desenvolvido um jogo de perguntas e respostas direcionado aos estudantes dos cursos de enfermagem, educação física, fisioterapia e farmácia, neste jogo os temas abordados foram: divisão anatômica, meninges, nervos cranianos e as substâncias brancas e cinzentas, pois são os temas que exigem dos alunos o aprendizado dos termos técnicos da anatomia. Inicialmente será ministrada uma breve explanação sobre o Sistema Nervoso, em seguida, iremos dividir a turma em 8 grupos e começar um desafio com 15 questões de múltipla escolha (10 segundos para responder cada pergunta, cada acerto irá valer 1 ponto), sendo assim, cada equipe receberá quatro placas - representadas pelas letras a, b, c, d, no final de cada pergunta um membro da equipe terá que levantar a placa com a letra correta. Por fim, será realizada a soma da pontuação, sendo a equipe vencedora aquela que atingir a maior pontuação, o desempate será feito no caráter "mata-a-mata", aquele que acertar a próxima questão e o outro erre, será o vencedor. Através desta atividade aprendemos que é possível repassar um conteúdo extenso e complexo, de forma lúdica, criativa e interativa. Ressalta-se que a ideia da aula surgiu com o intuito de estimular o aprendizado e a fixação do conteúdo por meio de exercícios tornando os alunos protagonistas do seu conhecimento.

**Palavras-chave:** Anatomia. Ensino. Práticas Interdisciplinares. Aprendizagem Baseada em Problemas.