

# **A PROMOÇÃO DO ENSINO DA BIOÉTICA OU ÉTICA-DA-VIDA PARA ACADÊMICOS DE MEDICINA POR MEIO DA LINGUAGEM DA ARTE E DA LUDICIDADE**

**XXXI Encontro de Iniciação à Docência**

Helanio Moreira Claudino, Vitória Moreira Soares, Ívyna Vaz Silva Borges, Francisco Ursino da Silva Neto

**INTRODUÇÃO:** Bioética é lecionada como Ética-da-vida ou Aionética na Faculdade de Medicina/UFC no quinto semestre. Ela fomenta o exercício da experiência ética, promovendo o protagonismo discente na construção do saber bioético por meio da linguagem da arte, desenvolvendo uma metodologia singular: o PensArteCorpo. Dinâmicas lúdicas foram acrescentadas, potencializando e instigando a autonomia e a crítica de si. **OBJETIVO:** Compartilhar a vivência do monitor como facilitador do processo de ensino-aprendizagem da Ética-da-vida ou Aionética. **METODOLOGIA:** Primeiro, uma acolhida musical precedeu o Encontro (aula), destacando-se clipes musicais com letras; unindo poesia, música, pintura e dança. Em seguida, o exercício ético concentrou-se na série televisiva Dark, foi ampliado com a música Metamorfose Ambulante de Raul Seixas e exemplificado com cenas do filme O Primeiro Ano (2018) e do documentário A Partida Final (2018). No diálogo com o texto didático foram assinalados pensamentos do filósofo Heráclito e do escritor Guimarães Rosa. Compondo o contexto pedagógico, quatro dinâmicas lúdicas foram disponibilizadas: um jogo da memória exemplificando formas de linguagem da arte, um quebra-cabeça da pintura Caminhante sobre o mar de névoa de Caspar David Friedrich, um caça-palavras do poema O Sonho de Clarice Lispector e um jogo de palavras-cruzadas sobre vivências humanas. **RESULTADOS:** O procedimento pedagógico produziu uma pauta destacando a potência de vida e fomentando a crítica de busca, de transformação e de reencontro de si. As dinâmicas ampliaram as vivências de construção ética. **CONCLUSÃO:** A abordagem da Bioética como Ética-da-vida por meio do PensArteCorpo e da ludicidade foi eficaz no processo de ensino-aprendizagem, valorizando a autonomia e a experiência de vida do discente, sendo a linguagem da arte elemento significativo no exercício de crítica e invenção de si.

**Palavras-chave:** ÉTICA-DA-VIDA. PENSARTECORPO. LUDICIDADE.