

Mestrado da USCS constrói jogo de cartas para ensino de nefrologia aos alunos de medicina

Modelo de criação é aplicável a quaisquer outras áreas da educação em saúde

(São Caetano do Sul - SP) – Aprender conceitos de medicina na área de Nefrologia usando a gamificação foi o desafio vencido pelo médico e aluno Ronaldo José de Oliveira Correia, do Mestrado Profissional em Inovação no Ensino Superior em Saúde da USCS, apresentado no seu trabalho “O desenvolvimento de uma atividade gamificada para o ensino de raciocínio clínico em nefrologia”.

O médico - e também professor do curso de Medicina da USCS - Ronaldo José de Oliveira Correia conta que o desenvolvimento da competência de raciocínio clínico e o ensino de nefrologia são desafios presentes no ensino médico, que podem se beneficiar do uso de metodologias ativas em geral, incluindo o uso de atividades gamificadas. “O ensino superior nos cursos de ciências da saúde no Brasil vem passando por transformações substanciais nas últimas décadas. Muitas delas estão relacionadas à mudança da estrutura curricular para modelos menos compartimentados e implantação de metodologias ativas de ensino, onde o aluno é colocado em posição de protagonismo do processo de aprendizagem. Entre as propostas estudadas e aplicadas está a gamificação, que visa a utilização de jogos e seus elementos para fins educacionais”, explica Ronaldo.

O objetivo geral do estudo de Ronaldo foi propor uma ferramenta de ensino gamificada visando o desenvolvimento da capacidade de raciocínio clínico dentro da especialidade de nefrologia. Para tanto, tendo como público-alvo alunos no internato do curso de medicina, cursando entre o nono e décimo-segundo semestre, o pesquisador construiu um artefato – na forma de jogo de cartas - que funciona como uma ferramenta de ensino gamificada visando o desenvolvimento da capacidade de raciocínio clínico dentro daquela especialidade. O médico lembra que “o ensino da especialidade de nefrologia parece ser um desafio histórico, presente também em outras instituições. São poucos os estudos no Brasil voltados para o tema, mas evidências apontam que alunos tendem a seguir carreira em especialidades em que se sentem mais preparados, e dentro desse contexto, nefrologia é pouco citada como pretendidas pelos alunos”, avalia.

Durante a fase de validação de seu produto, tendo alunos de medicina como jogadores, Ronaldo pôde observar várias questões pedagógicas interessantes. “Um fato que chamou a atenção é que apesar de ter sido explicado no início da atividade de que se tratava de um jogo competitivo e que as cartas deveriam ser mantidas em segredo, rapidamente essa orientação foi ignorada, e os alunos passaram a abertamente dar conhecimento de suas cartas aos colegas além de ter interesse nas cartas dos colegas próximos, com o intuito de receber e dar ajuda para os colegas, muitas vezes construindo o raciocínio em dupla e trio. Pode-se dizer que embora a estrutura do jogo fosse competitiva, os participantes adotaram entre si uma postura de uma estrutura de jogo colaborativo onde aparentemente todos estavam juntos na construção do objetivo proposto pelo jogo”, observa o pesquisador.

Sobre a importância de sua pesquisa, Ronaldo acredita que projeto contribui com geração de conhecimento para o corpo de conhecimento da área de ensino gamificado e jogos sérios, com o

desenvolvimento de uma ferramenta validada para uso no dia a dia de professores do curso de medicina. “Levando em consideração a natureza e características do tema pedagógico sobre o qual a atividade se constituiu, é aceitável também a possibilidade de que o mesmo modelo de criação é aplicável a quaisquer outras áreas da educação em saúde nas quais diversas patologias, sintomas, procedimentos, tratamentos, investigações diagnósticas e processos orgânicos podem interagir entre si, permitindo a formação de redes de esquemas mentais que se comunicam mediante fatores em comum”, finaliza.

Para o orientador da pesquisa de Ronaldo, o Prof. Dr. Carlos Alexandre Felício Brito, do Programa de Mestrado Profissional em Inovação no Ensino Superior em Saúde da USCS, a dissertação se destaca porque este trabalho inovou pedagogicamente ao ensinar conteúdos relativos à área da saúde. “E quando falamos de inovação na organização, neste caso, no contexto universitário, irá depender da iniciativa e comprometimento das pessoas, dos indivíduos, das equipes, dos times que as integram. São as pessoas que colocam em ação ideias transformando-as em produtos e/ou resultados, nesse caso, o artefato denominado por ‘Nefrocards’. Portanto, o trabalho mostra essa iniciativa e comprometimento, uma intensa sinergia e inteligência em constante combinação”, avalia Brito.

O Programa de Mestrado Profissional em Inovação no Ensino Superior em Saúde da USCS tem como objetivo proporcionar a formação de profissionais diferenciados, baseado em perfil de competência que contemple a produção de conhecimento aplicável nas instituições de nível superior e nos contextos de prática para a condução de intervenções de impacto social, sanitário e educacional no âmbito do Sistema Único de Saúde. Mais informações: <https://uscs.edu.br/pos-stricto-sensu/ppgs/mestrado-profissional-em-saude>.

Mais informações à imprensa:

Universidade Municipal de São Caetano do Sul

E-mail: imprensa@online.uscs.edu.br

27/04/2022