

GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA PARA O ENSINO DE RACIOCÍNIO CLÍNICO

Congresso Online Internacional de Educação, 2ª edição, de 14/06/2021 a 18/06/2021
ISBN dos Anais: 978-65-89908-25-8

CORREIA; Ronaldo José de Oliveira¹, BRITO; Carlos Alexandre Felício²

RESUMO

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 objetivo desse trabalho é desenvolver uma atividade gamificada para o ensino de raciocínio clínico dentro da área de nefrologia, utilizando-se a metodologia do *Design Science Research* (DSR). Autores como Peixoto et al. (2018) postulam que um dos elementos necessários para o desenvolvimento de um raciocínio clínico mais rápido e de melhor qualidade é a construção de uma rede de esquemas diagnósticos, utilizando-se das relações semiológicas acerca de sinais, sintomas e contextos situacionais relacionados a determinado grupo de doenças. Assim sendo, foi criado um jogo de cartas para 8 participantes, usando-se como base 5 grandes grupos de diagnósticos sindrômicos comuns em nefrologia. Os componentes constituintes desses grandes grupos foram analisados e então escolhidos aqueles presentes em pelo menos dois desses grandes grupos. Os componentes escolhidos foram transformados em cartas, e criado um jogo onde o objetivo do aluno é, usando as informações contidas em duas cartas diferentes e seu conhecimento em nefrologia, criar um caso clínico o mais detalhado possível, ajudando assim a desenvolver a competência de raciocínio clínico. Para ser bem-sucedido o aluno precisa, segundo a taxonomia de Bloom (1956) utilizar as mesmas funções cognitivas necessárias para um raciocínio clínico de qualidade: a) Análise dos dados fornecidos; b) Uma síntese que gere um diagnóstico; c) Julgamento na escolha de testes diagnósticos ou plano terapêutico. A mecânica do jogo foi aplicada e aprimorada segundo o modelo de *Design Science Research* (DSR) proposto por Takeda et al. (1990), através de três ciclos de iteratividade, até alcançar uma configuração de mecânicas de jogo que atendessem as necessidades pedagógicas. A configuração final apresenta os seguintes atributos de mecânica segundo a classificação de Werbach (2015) para atividades gamificadas: Desafios; Feedback; Cooperação; Competição. A atividade será aplicada a 60 estudantes de medicina de uma instituição de nível superior entre o nono e décimo segundo semestre, sendo a atividade avaliada através de um questionário validado para avaliação de jogos educacionais proposto por Savi et al. (2010). O resultado esperado é que a atividade gamificada, no modelo de construção proposto, se mostre como uma ferramenta útil no ensino do raciocínio clínico para alunos do curso de medicina, nos últimos semestres do curso.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino, Gamificação, Nefrologia, Capacitação Profissional

¹ Universidade de São Caetano do Sul (USCS), ronaldo.ped10@gmail.com
² Universidade de São Caetano do Sul (USCS), cafb548@gmail.com