

GAMIFICAÇÃO COMO EXPERIÊNCIA DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO MÉDICA

Camila Albuquerque Melo de Carvalho ¹

camila.melo@baraodemaua.br

Centro Universitário Barão de Mauá

A Educação Médica enfrenta desafios que demandam uma reflexão sobre sua *práxis* pedagógica. Os estudantes, normalmente com um alto grau de alfabetização tecnológica, possuem o desejo de uma experiência educacional diversificada já que possuem acesso rápido aos mais diversos conteúdos. A gamificação pode ser uma ferramenta útil para esta realidade pois aprimora a aprendizagem, o engajamento e a cooperação ajudando na promoção de tomada de decisões de saúde sem riscos, análise de aprendizado e feedback rápido. É importante refletirmos sobre a gamificação, ou seja, sobre o jogo a partir do seu significado cultural e de sua natureza. Os jogos são mais antigos que a cultura já que não pressupõem a existência de uma sociedade; são o brincar que existe até entre os animais. Estudos demonstram que os docentes de saúde recorrem cada vez mais à gamificação para potencializar os resultados de aprendizagem dos estudantes pois, especialmente ao inserir atributos de jogos, observa-se uma melhora nos comportamentos de aprendizagem e nas atitudes em relação à esta aprendizagem. Estudos descrevem vantagens no implemento do jogo como experiência de aprendizagem: aumento da motivação para a aprendizagem autodirigida e aumento das notas nos exames práticos de Anatomia; melhora do ambiente de aprendizagem que se torna mais divertido e interessante; promoção do trabalho em equipe. O objetivo deste é relatar a experiência vivenciada por discentes do curso de Medicina na realização de uma experiência de aprendizagem em Anatomia Humana baseada na gamificação. A

¹ Doutora em Medicina (Clínica Cirúrgica) pela Universidade de São Paulo, USP. Mestra em Morfologia e Cirurgia Experimental pela Universidade de São Paulo, USP. Docente do Centro Universitário Barão de Mauá.

Anatomia está inserida no componente curricular denominado Sistemas, que é ministrado para estudantes do segundo e do terceiro períodos do curso de Medicina do Centro Universitário Barão de Mauá por meio de seis diferentes módulos com diferentes conteúdos e abordam toda a morfologia do corpo humano. Durante a realização do último módulo, a estratégia da gamificação é introduzida com o objetivo da retomada dos conteúdos dados no primeiro semestre de Sistemas. Assim, fica disponibilizado aos estudantes um roteiro prático para que possam fazer revisão até o dia do jogo quando as diferentes equipes competem entre si. A gamificação traz resultados em diversos e que estão além da aprendizagem. Os relatos dos estudantes que participaram da experiência demonstram que a aprendizagem é favorecida quando não existe o quesito nota, por exemplo. Além disso, podemos destacar o desenvolvimento de soft skills tais como: motivação, empatia, proatividade, adaptabilidade, liderança e principalmente trabalho em equipe e respeito a diversidade. A gamificação oportuniza uma aprendizagem lúdica. É interessante observar que esta promove um momento de evasão da vida real e guarda o “fazer de conta” que encanta. Além disso, possui metas que dão o sentido de propósito, exercita a ética pois todos devem seguir as mesmas regras, com feedback constante. Sendo assim, mostra-se extremamente eficiente como estratégia para o processo ensino-aprendizagem.

Palavras-chaves: Gamificação. Educação Médica. Anatomia.