

GAMIFICAÇÃO COMO EXPERIÊNCIA DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO MÉDICA

Camila Albuquerque Melo de Carvalho

A Educação Médica enfrenta desafios que demandam uma reflexão sobre sua **PRÁTIS 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.



(Krishnamurthy et al.; 2022)

A gamificação pode ser uma ferramenta útil pois aprimora:

- A APRENDIZAGEM,
- O ENGAJAMENTO,
- A COOPERAÇÃO,
- A PROMOÇÃO DE TOMADA DE DECISÕES,
- A ANÁLISE DE APRENDIZADO,
- O FEEDBACK RÁPIDO



(Krishnamurthy et al.; 2022)



A gamificação é uma atividade ou ocupação voluntária exercida dentro de certos limites de tempo e espaço segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotada de um fim em si mesmo e acompanhada de um sentimento de tensão, de alegria e da consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Prof. Kevin Werbach

Os jogos são o brincar que existe até entre os animais !



(Alves, 2015)

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 (Ang et al.;2018);
- melhora do ambiente de aprendizagem que torna-se mais divertido e interessante (Perumal et al.; 2022);
- promoção do trabalho em equipe (Hennekes et al.; 2021).



Relatar a experiência vivenciada por discentes do curso de Medicina na realização de uma experiência de aprendizagem em Anatomia Humana baseada na gamificação.

Anatomia: componente curricular denominado **SISTEMAS**,

Ministrada para estudantes do segundo e do terceiro **PERÍODOS** do curso de Medicina,

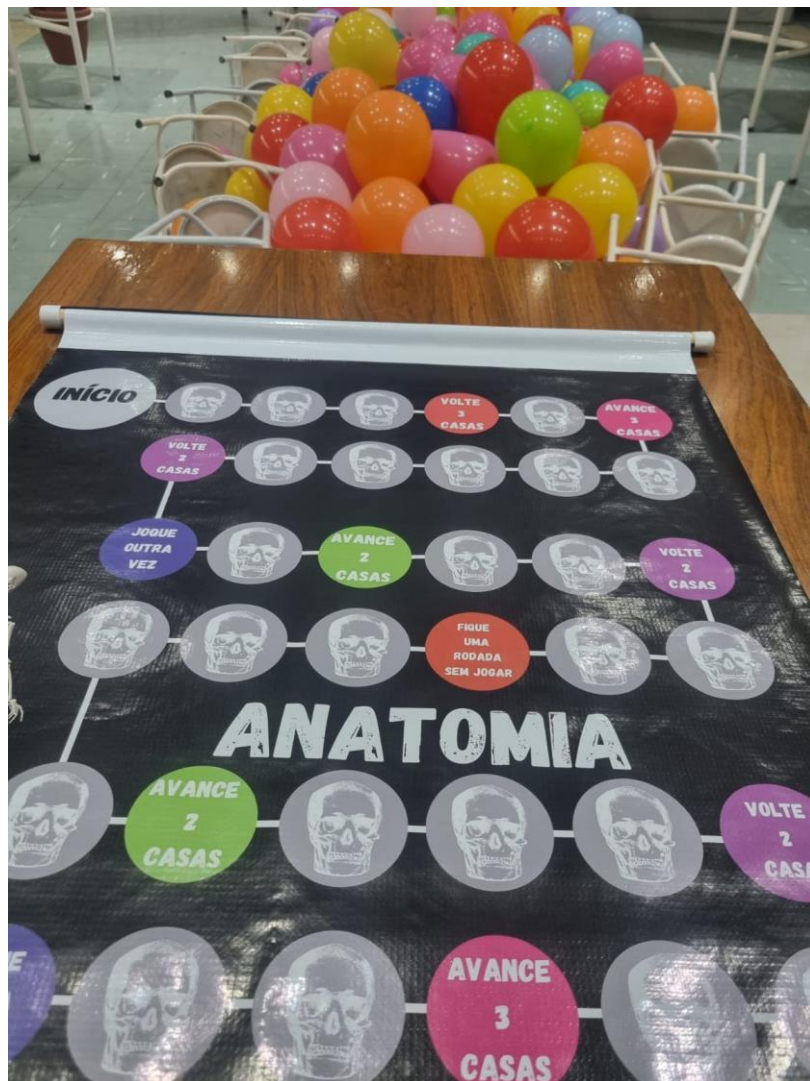
Seis diferentes **MÓDULOS** com diferentes conteúdos e abordam toda a morfologia do corpo humano,

Ocorre no último módulo, com o objetivo da **RETOMADA DOS CONTEÚDOS**,

Disponibilizado aos estudantes um **ROTEIRO PRÁTICO** para que possam fazer revisão até o dia do jogo quando as diferentes equipes competem entre si.

ProFCon

Programa de Formação Contínua







ProFCon

Programa de Formação Continuada





ProFCon
Programa de Formação Continuada

Cursos de dissecação e
de anatomia e
neurociências

Troféu Batedeira



- Resultados diversos que estão além da aprendizagem
- Aprendizagem é favorecida quando não existe o quesito nota
- 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.

Alves, Flora. Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo de conceito à prática. 2 Ed. – São Paulo: DVS Editora, 2015.

Ang ET, Chan JM, Gopal V, Li Shia N. Gamifying anatomy education. Clin Anat. 2018 Oct;31(7):997-1005. doi: 10.1002/ca.23249. Epub 2018 Nov 2. PMID: 30168609.

Hennekes M, Rahman S, Schlosser A, Drake A, Nelson T, Hoffberg E, Jones RA. The PEGASUS Games: Physical Exam, Gross Anatomy, phySiology and UltraSound Games for Preclinical Medical Education. POCUS J. 2021 Apr 22;6(1):22-28. doi: 10.24908/pocus.v6i1.14758. PMID: 36895495; PMCID: PMC9979934.

Krishnamurthy K, Selvaraj N, Gupta P, Cyriac B, Dhurairaj P, Abdullah A, Krishnapillai A, Lugova H, Haque M, Xie S, Ang ET. Benefits of gamification in medical education. Clin Anat. 2022 Sep;35(6):795-807. doi: 10.1002/ca.23916. Epub 2022 Jun 8. PMID: 35637557.

Perumal V, Dash S, Mishra S, Techataweewan N. Clinical anatomy through gamification: a learning journey. N Z Med J. 2022 Jan 21;135(1548):19-30. PMID: 35728127.

Van Gaalen AEJ, Brouwer J, Schönrock-Adema J, Bouwkamp-Timmer T, Jaarsma ADC, Georgiadis JR. Gamification of health professions education: a systematic review. Adv Health Sci Educ Theory Pract. 2021 May;26(2):683-711. doi: 10.1007/s10459-020-10000-3. Epub 2020 Oct 31. PMID: 33128662; PMCID: PMC8041684.



obrigada !!



camila.melo@baraodemaua.br



UNIDADE CENTRAL

Rua Ramos de Azevedo, 423
Jd. Paulista - Ribeirão Preto/SP

UNIDADE ITARARÉ

Rua Itararé, 94 - Jd. Paulista
Ribeirão Preto/SP

UNIDADE ITAIAIA

Av. Itatiaia, 1.176 - Jd. Sumaré
Ribeirão Preto/SP

UNIDADE INDEPENDÊNCIA

Rua José Curvelo da Silveira Jr., 110
Jd. Califórnia - Ribeirão Preto/SP

UNIDADE CAMILO

Rua Camilo de Mattos, 2211
Jd. Paulista - Ribeirão Preto/SP

0800 18 35 66

www.baraodemaua.br