

## “GAMIFICAÇÃO NA MEDICINA: INTERATIVIDADE E APRENDIZADO ”

Rolando Andres Paternina De La Ossa<sup>1</sup>

[rolando.andres@baraodemaua.br](mailto:rolando.andres@baraodemaua.br)

Centro Universitário Barão de Mauá

O ensino-aprendizado na medicina atualmente é dominado por uma série de desafios entre eles a falta de locais de ensino, o número elevado de faculdades de medicina e as novas tecnologias. Uma estratégia utilizada em outras faculdades é a gamificação, termo para descrever atividades interativas baseadas em jogos, que podem ser competitivas e/ou colaborativas e ajudar estudantes de medicina a resolver situações-problema semelhantes às que enfrentam na prática clínica. O objetivo deste trabalho foi relatar uma experiência de aprendizado utilizando a estratégia de gamificação como método de ensino. Realizou-se uma atividade interativa baseada em jogos na qual os objetivos de aprendizagem foram diferenciar tipos de exantemas e classificar diferentes tipos de doença exantemática e propor um mapa conceitual de cada doença exantemática. O público-alvo foram estudantes de internato de medicina com idade entre 20-30 anos, eles têm interesse em procurar interação com abordagens práticas de situações que vão viver na prática médica. No primeiro momento os alunos foram divididos em grupos e foi entregue fotos impressas em cartão de alta definição e elementos impressos como tipo de lesão, tipo de exantema, diagnóstico e sintomas associados. Num segundo momento os alunos organizaram os cartões com as categorias propostas e criaram um mapa conceitual em um tempo específico de um caso clínico apresentado. Foi avaliado o mapa conceitual criado com base na concordância com o caso clínico apresentado em um tempo determinado. Cada mapa conceitual teve uma avaliação

---

<sup>1</sup> Mestre em Ciências pela Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto de Ribeirão Preto - Universidade de São Paulo. Docente do Centro Universitário Barão de Mauá.

por pontos de cada categoria avaliada e o time ganhador foi o que teve mais pontos no final do jogo, como mecanismo de recompensa os times ganharam notas de conceito na participação baseados na pontuação final. No final da participação de cada grupo e apresentação de cada mapa conceitual foi discutido a relevância e importância de cada resposta apresentada. Foi registrada uma experiência em sala de aula da metodologia gamificação com registro fotográfico da experiência de aprendizado escolhida. A gamificação como estratégia de aprendizagem é promissora em termos de desafio, interatividades, orientação a metas, recompensas, conectividade social, orientações divertidas e resolução de problemas. Além disso, é uma forma de baixo custo e simples de aplicar metodologias ativas em ambientes de salas de aulas. Finalmente a metodologia gamificação pode ser mais explorada nas salas de aula na medicina para criar ambientes adequados de aprendizagem e é importante apresentar esses novos métodos de aprendizagem para replicar e inovar no ensino-aprendizado na medicina.

**Palavras-chave:** Gamificação. Medicina. Ensino-aprendizagem.