

Vamos jogar GOpoly? Uma proposta interativa e divertida elaborada por estudantes monitores para revisão de conteúdo ministrado.

Julia de Colo Lima

juliadecolo@gmail.com

Carolina Loli Taufer do Valle

Vitória Dvojatzki

Andrea Mora De Marco Novellino

Vanessa do Valle Vieira Amoroso Dias

RESUMO

Introdução: As professoras responsáveis pelo programa de monitoria do módulo de Habilidades Médicas e Comunicação – Ginecologia e Obstetrícia solicitaram aos monitores uma forma de revisão interativa do conteúdo ministrado no semestre. As metodologias ativas integram muito bem o conteúdo, consolidando o conhecimento adquirido pelos estudantes.

Objetivo: Apresentar o jogo interativo criado para o módulo de Habilidades Médicas e Comunicação – Ginecologia e Obstetrícia para os estudantes do terceiro período do curso de medicina e apontar suas repercussões quando utilizado para revisão de conteúdo.

Metodologia: As estudantes monitoras do semestre, criaram um jogo de tabuleiro e dados, chamado GOpoly, que foi aplicado a um grupo de estudantes ao final do semestre letivo. O jogo foi inspirado no clássico Monopoly™. Nele o participante percorre o tabuleiro e, conforme as regras do jogo, quando parar nos espaços próprios tem a opção de “comprar o terreno”. Este terreno contém perguntas que devem ser respondidas por outro participante que parar no mesmo espaço posteriormente. Algumas perguntas solicitam ainda ao estudante que demonstre determinada habilidade nos manequins ou simuladores.

Resultados: Com a aplicação do jogo, o conhecimento adquirido dos participantes é colocado em foco e o conteúdo é revisado. De acordo com o feedback dos estudantes, o GOpoly foi considerado uma boa revisão e uma maneira diferente e divertida de retomar os pontos mais importantes estudados no semestre. **Conclusão:** O jogo atingiu de maneira satisfatória seu objetivo para revisar o conteúdo do semestre e foi importante como uma maneira alternativa de aprimorar outras habilidades necessárias para os estudantes de medicina. De maneira mútua, fez com

que as monitoras aprendessem mais sobre como ministrar uma aula, cativar os alunos e trabalhar com grandes responsabilidades.

PALAVRAS-CHAVE: Educação Médica, Metodologias Ativas, Monitoria.

INTRODUÇÃO

Instituições de ensino buscam mudanças metodológicas para a educação tradicional médica, estando atentas às novas conformações tecnológicas e sociais. Um caminho possível para essa mudança são as metodologias ativas, as quais demandam proatividade e colaboração (Paiva et al, 2016). É uma mudança progressiva que busca trazer o estudante para o foco do conhecimento, propondo uma relação de horizontalidade com os docentes.

A metodologia ativa utiliza diferentes métodos de ensino, como exemplo: Aprendizagem Baseada em Problemas, Aprendizagem Baseada em Projetos, PEER Instruction, Just in Time Teaching, Jogos, entre outros (Lozza & Rinaldi, 2017).

Uma maneira de aplicar as metodologias ativas é através do programa de monitoria (Frison, 2016). A monitoria acadêmica é uma das atividades de ensino, pesquisa e extensão, obrigatórias nas instituições de nível superior. De acordo com o Art.84 da Lei 9.394/1996, "os discentes da educação superior poderão ser aproveitados em tarefas de ensino e pesquisa pelas respectivas instituições, exercendo funções de monitoria, de acordo com seu rendimento e seu plano de estudos" (LDB 9334/96).

Desse modo, a monitoria consiste em atividades de ensino supervisionadas por um professor orientador, com a função de auxiliar e esclarecer dúvidas de outros estudantes, bem como desenvolver outras atividades definidas no plano de trabalho para aquela disciplina.

As funções exercidas por um monitor acabam exigindo do estudante um senso de responsabilidade e disciplina muito grandes, uma vez que ele terá que desenvolver atividades que acabam complementando o trabalho do professor e que demandam, portanto, grande compromisso e dedicação por parte do estudante (Nunes, 2007).

Além disso, promove a cooperação entre discentes e docentes, estimulando a troca de conhecimentos. Outro benefício da monitoria é melhorar a qualidade do ensino ao incentivar o enriquecimento da vida acadêmica dos estudantes (Lins et al, 2009).

Com base no exposto, foi desenvolvido pelos autores, um jogo que consiste em uma atividade de revisão de conteúdo ministrado no módulo de Habilidades Médicas e Comunicação – Ginecologia e Obstetrícia.

METODOLOGIA

Aplicar uma metodologia ativa é um desafio que exige muita preparação prévia tanto dos docentes quanto dos discentes.

Tipo de estudo

Trata-se de uma pesquisa — proposta pelo programa de monitoria — sobre a elaboração de um produto educativo para incrementar o processo de revisão do conteúdo de Ginecologia e Obstetrícia.

Cenário e Sujeitos de Estudo

A atividade aqui descrita foi desenvolvida no segundo semestre de 2019, no contexto do módulo de “Habilidades Médicas e Comunicação” com foco em Ginecologia e Obstetrícia, em uma instituição de ensino superior em Curitiba-PR. Envolveu a participação de estudantes matriculados no terceiro período do curso de Medicina. Participaram da atividade 50 estudantes, três monitoras e as docentes envolvidas.

DESENVOLVIMENTO E DESCRIÇÃO

A atividade foi desenvolvida com base nos desafios propostos pelas professoras orientadoras e pela competência proposta pelo Programa de Monitoria. Foi proposto um jogo de tabuleiro baseado no já consagrado jogo Monopoly™ (Tabela 1), com o objetivo de aplicar a revisão baseada nos conteúdos ministrados durante o semestre. Nesse jogo os participantes, ao longo do tabuleiro, precisam percorrer territórios que representam os conteúdos da

Ginecologia e Obstetrícia. São eles: coleta do exame preventivo, exame especular, exame bimanual e bidigital, exame de mama, exame da gestante, cálculo de data provável de parto e da idade gestacional, paridade e vitalidade fetal, sala de parto e puerpério.

Tabela 1 – Relação de regras: MONOPOLY™ e GOpoly

MONOPOLY™	G.O.Poly
Objetivo: Tornar-se o jogador mais rico através da compra, aluguel e venda de propriedades	Objetivo: Tornar-se o jogador mais rico através da compra e manutenção de territórios referentes a conteúdos de Ginecologia e Obstetrícia
Banqueiro: Um jogador é escolhido para ser o banqueiro, podendo participar do jogo	Banqueiro: Os monitores são os responsáveis por esse cargo, não participando do jogo
Banco: Detém o dinheiro, títulos de posse, casas e hotéis	Banco: Detém a moeda (CAPs*), os terrenos e perguntas complementares
O jogo: A ordem deverá ser sorteada nos dados, e o jogo se inicia no ponto de partida. Lança-se os dados e o resultado indicado é o número de espaços que deverá percorrer com a peça, ficando parado até a próxima rodada.	O jogo: A ordem deverá ser sorteada nos dados, e o jogo se inicia no ponto de partida. Lança-se os dados e o resultado indicado é o número de espaços que deverá percorrer com a peça, ficando parado até a próxima rodada.
Comprando propriedades: O jogador que cair numa propriedade sem dono, terá a opção de comprá-la, o preço estará impresso no tabuleiro. O jogador recebe o título de posse.	Comprando propriedades: O jogador que cair em um terreno sem dono terá a opção de comprá-lo, o valor estará impresso no tabuleiro e varia conforme grau de dificuldade. O jogador recebe o primeiro lote de perguntas referente aquele terreno

<p>Pagando o aluguel: Quando um jogador cai em uma propriedade de posse de outro jogador, este jogador deverá pagar um aluguel ao proprietário, o valor estará ordenado no Título de Posse. O valor será maior se a propriedade possuir construções.</p>	<p>Pagando o aluguel: Quando um jogador cai em uma propriedade de posse de outro jogador, este jogador deverá responder uma pergunta, de acordo com o conteúdo do território e a escolha do proprietário, em caso de erro deverá ser pago dois CAPs. O valor será duplicado caso o território tenha as perguntas complementares. As respostas podem exigir conhecimento teórico ou prático, esta deverá ser respondida nos manequins ou simuladores.</p>
<p>Cadeia: O jogador deverá ir para a cadeia quando cair no espaço ou tirar a carta “Vá para cadeia”; tirar dupla nos dados três vezes seguidas. Deverá permanecer por 3 rodadas. Ao cair no espaço “Na cadeia”, o jogador está apenas visitando.</p>	<p>Cadeia: No G.O.Poly foi trocado para “Centro Obstétrico” o jogador irá para o C.O quando cair no espaço “Vá para o Centro Obstétrico”. Deverá responder, obrigatoriamente, uma pergunta sobre mecanismos de parto, e em caso de erro deverá pagar dois CAPs ao banco para ser liberado. Ao cair no território “Centro Obstétrico”, o jogador não possui ações nessa rodada, representa apenas um visitante.</p>
<p>Imposto de Renda: Ao cair nesse espaço, o jogador deverá pagar o Imposto de Renda ao Banco</p>	<p>Imposto de Renda: No G.O.Poly foi trocado por “Alojamento Conjunto”. Ao cair nesse espaço, o jogador deverá, obrigatoriamente, responder uma pergunta sobre puerpério.</p>
<p>Ponto de Partida: Ao cair ou passar pelo “Ponto de Partida”, o jogador terá o direito de receber do Banco um salário no valor de</p>	<p>Ponto de Partida: Ao cair ou passar pelo “Ponto de Partida”, o jogador terá o direito de receber do Banco cinco CAPs</p>

\$200.	
Monopólio: Quando todas as Propriedades de um grupo da mesma cor são compradas pelo mesmo jogador. A primeira mudança que ocorre será o aluguel das Propriedades, que passam a valer o dobro. Poderão ser colocadas propriedades	Monopólio: não há. Porém, em caso de erro na resposta o valor é o dobro caso as perguntas complementares sejam compradas.
Hipoteca: Propriedades sem construções poderão ser Hipotecadas ao Banco em troca de dinheiro emprestado. O valor das Hipotecas de cada Propriedade está impresso no Título de Posse	Hipoteca: Será considerada apenas ao final, na computação dos valores.
Vencedor: O último jogador que permanecer no jogo, após todos os outros falirem, será declarado o Vencedor do Monopoly	Vencedor: O jogador que tiver o maior valor em CAPs e propriedades, quando se esgotarem as perguntas.

*CAP: complexo aréolo-papilar, no jogo representa o dinheiro

Foi considerado como “um jogador no tabuleiro”, um grupo com média de 5 estudantes. O participante começa o jogo com 20 moedas (para relacionar com a disciplina, foram utilizados como modelo os “CAPs” – alusão a complexo aréolo-papilar, ilustrados na imagem 1). Conforme o jogador percorre o tabuleiro de acordo com o número sorteado por dados, possui a opção de fazer a aquisição do referido território. Posteriormente é possível fazer a cobrança do “aluguel” em formas de perguntas para os jogadores que ali pararem.

Imagem 1 – CAP “complexo aréolo-papilar”, as moedas do jogo GOpoly.



Para cada território, foram elaboradas, em média, 10 perguntas de diferentes níveis de complexidade. Tais perguntas foram desenvolvidas pelas autoras, baseadas na literatura Ginecologia de Willians, Zugaib Obstetrícia, Manual do Ministério da Saúde e Mãe Curitibana.

Caso o participante pare novamente no espaço já conquistado, tem a possibilidade de aumentar seu repertório de perguntas. O que antes era cobrado dois CAPs como forma de punição caso fosse respondida errada ou realizado o exame de forma inadequada nos manequins, passa a ser cobrado em dobro.

Há territórios que são de resposta obrigatória, sendo eles a “sala de parto” e o “alojamento conjunto”. Na sala de parto são questionados sobre o mecanismo do parto e desafiados a realizá-lo. Já no alojamento conjunto, são realizadas perguntas sobre o puerpério.

As modalidades “leilão” e “vendendo propriedades”, presentes no jogo original do Monopoly™, não foram atribuídas ao jogo.

Imagem 2 - Tabuleiro



Imagem 3 – Andamento do jogo



O Feedback dos Estudantes

As autoras observaram animação e curiosidade dos participantes durante a aplicação do jogo. Os grupos ao escolherem as perguntas a serem respondidas pelo colega, discutiam para chegar a uma resposta de consenso, evidenciando assim habilidades de persuasão, estratégia, cognição e trabalho em equipe. O conhecimento prévio e a contextualização teoria-prática dos estudantes sobre o conteúdo ministrado no semestre foram evidenciados nas respostas dos jogadores.

O objetivo do jogo era ser uma revisão, logo não era esperado aprender assuntos novos, mas sim consolidar o que já tinha sido visto. Porém, às vezes, por algumas questões serem difíceis demais, ou pela falta de estudo prévio dos participantes funcionou também como forma de aprimorar os conhecimentos. De uma maneira ou outra, o estudante termina o jogo mais confiante sobre o conteúdo, ou então consegue distinguir o assunto que possui mais dificuldade para que estudar melhor.

Abaixo estão alguns comentários dos estudantes referentes ao jogo:

“Adorei a iniciativa, por rever vários assuntos e incentivar a competitividade da turma.”

“Foi um jogo bem elaborado e bem feito, achei legal como revisão.”

“Achei muito massa, um jeito diferente de revisar e descontrair pelo semestre pesado que tivemos.”

“Super criativo e ótimo para frisar pontos vistos há muito tempo atrás.”

Houve também algumas críticas, referentes ao jogo não ter funcionado, para alguns, como revisão.

“Foi divertido mas como revisão não adiantou muito pra mim pelo menos, porém foi muito bem elaborado”

“Achei boa a ideia porém não acredito que tenha agregado muito ao conhecimento”

No final, o GOpoly não agradou a todos, porém cumpriu com seu serviço de ser um jogo de revisão. Ter a experiência de um jogo de competição faz com que os jogadores

trabalhem em equipe e superem desafios. Nós acreditamos que foi uma experiência única para todos.

DISCUSSÃO

As autoras atingiram seu objetivo de forma muito positiva. Os estudantes relataram que desejavam obter o jogo e ter mais tempo para jogar, que a experiência foi muito enriquecedora e que cumpriu o objetivo que era uma revisão da matéria. Houve também críticas, algumas perguntas foram consideradas muito difíceis e houveram alunos que consideraram o jogo desnecessário e entediante.

O jogo como metodologia ativa foi fundamental para o sucesso da experiência. A natureza lúdica e educativa que os jogos trazem, oferecem uma maneira leve de fixar o conhecimento (Magalhães, 2007). A utilização de maneiras novas de ensino faz com que o discente promova o seu próprio desenvolvimento, com ele perceba quais são as ferramentas que precisa para ampliar suas habilidades (Roman et al, 2017). Os trabalhos em equipe fazem com que estudantes interajam cooperativamente, permitem trocas de experiências e informações, resultando em um ambiente que potencializa o pensamento criativo (Silvia et al, 2015). Os profissionais de saúde, em sua formação, por muitas vezes, acabam deixando de lado aspectos essenciais para a sua carreira, como o trabalho em equipe. O GOpoly oferece essa oportunidade ao estimular os estudantes a trocarem ideias, formularem estratégias, fortalecendo vínculos e resgatando a destreza e espontaneidade humana.

Devido ao sucesso do jogo, as autoras deixam em aberto a possibilidade da confecção do GOpoly para auxiliar os demais estudantes.

CONCLUSÃO

O aprendizado proposto pelo jogo para os futuros profissionais de saúde abrange a interação em grupo, a participação ativa, a capacidade de auto-reflexão, a motivação para o estudo e a vontade de conquistar, virtudes necessárias ao desenvolvimento do profissionalismo e formação de tais indivíduos.

A metodologia ativa proposta por nosso jogo para a revisão em Ginecologia e Obstetrícia apresentou bons resultados. Os alunos se sentiram confiantes sobre os temas abordados.

Não só os estudantes obtiveram proveito desta experiência, como também as monitoras usufruíram de tal atividade. Ao propor a preparação do jogo para tal aula foi necessário muito comprometimento de todos os envolvidos. Todo o processo de formulação de perguntas, *design* e confecção do jogo abrangeu muita responsabilidade e pesquisa. Montar a aula para os estudantes também requisitou habilidades como motivar os alunos, administrar o tempo e aprimoração da oratória.

REFERÊNCIAS:

BRASIL. Congresso Nacional. Lei 9.394 de 1996. **Diário Oficial da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF.

FRISON, Lourdes Maria Bragagnolo. Monitoria: uma modalidade de ensino que potencializa a aprendizagem colaborativa e autorregulada. **Pro-Posições**, Campinas, v. 27, n. 1, p. 133-153, 2016.

GRAFFAM, Ben. Active learning in medical education: strategies for beginning implementation. **Medical teacher**, v. 29, n. 1, p. 38-42, 2007.

LINS, Leandro Fragoso; FERREIRA, Lucia Maia Cavalcanti; FERRAZ, Lucíola Vilarim; CARVAHO, Sabrina Suellen Guerra. A importância da monitoria na formação acadêmica do monitor. Recife. **Anais UFRPE. JEPEX/UFRPE**, 2009.

LOZZA, Rodrigo; RINALDI, Giullia Paula. O uso dos jogos para a aprendizagem no ensino superior. **Caderno PAIC**, v. 18, n. 1, p. 575-592, 2017.

MAGALHÃES, Cleidilene Ramos. O jogo como pretexto educativo: educar e educar-se em curso de formação em saúde. **Interface-Comunicação, Saúde, Educação**, v. 11, n. 23, p. 647-654, 2007.

NUNES, João Batista Carvalho. Monitoria acadêmica: espaço de formação. A monitoria como espaço de iniciação à docência: possibilidades e trajetórias. **Natal: EDUFRN**, p. 45-58, 2007.

PAIVA, Marlla Rúbya Ferreira et al. Metodologias ativas de ensino-aprendizagem: revisão integrativa. **SANARE-Revista de Políticas Públicas**, v. 15, n. 2, 2016.

ROMAN, Cassiela et al. Metodologias ativas de ensino-aprendizagem no processo de ensino em saúde no Brasil: uma revisão narrativa. **Clinical and biomedical research. Porto Alegre. Vol. 37, n. 4 (2017), p. 349-357**, 2017.

SILVA, Laianna Victoria Santiago; TANAKA, Patrícia Sayuri de Lima; PIRES, Maria Raquel Gomes Maia. BANFISA e (IN) DICA-SUS na graduação em saúde: o lúdico e a construção de aprendizados. **Revista Brasileira de Enfermagem**, v. 68, n. 1, p. 124-130, 2015.