

**GINCANA – UMA REVISÃO DO CONTEÚDO DE EMERGÊNCIAS PEDIÁTRICAS  
PELO LÚDICO**

Leticia Staszczak  
lee.staszczak@hotmail.com  
Ana Carolina Durand  
anac\_durand@hotmail.com  
Eduardo Bervian  
[eduardobervia@gmail.com](mailto:eduardobervia@gmail.com)  
Mariana Xavier e Silva  
[marianaxaviermx@gmail.com](mailto:marianaxaviermx@gmail.com)  
Luiza Garcia Raffagnin  
Luiza\_raffagnin@yahoo.com.br

**Palavras chaves:** *Educação Médica, PALS, Aprendizagem lúdica.*

**Caracterização do problema:** Esse relato de experiência tem como finalidade descrever a prática educativa lúdica como ferramenta facilitadora na aprendizagem do processo de formação médica em uma faculdade de medicina de Curitiba que aborda metodologias ativas (PBL – *problem-based-learning*). Realizou-se uma gincana educativa em Suporte Avançado de Vida em Pediatria (PALS). O objetivo da gincana foi trabalhar de forma lúdica com os acadêmicos do quinto período do curso de medicina, revisando e sedimentando conhecimentos vistos ao longo do semestre, além do fortalecimento da interação social dos alunos e das relações interpessoais.

**Descrição da experiência:** Antes da gincana acontecer, os alunos da turma foram divididos em cinco grupos. Eles deveriam elaborar uma identidade visual característica e realizar uma ação social que deveria ser apresentada no dia da gincana. Ambas as atividades contariam pontos. Os estudantes do quinto período construíram os nomes das equipes de acordo com alguns dos conteúdos vistos durante o semestre, como por exemplo, “Os pré-parados”, “Adrenalindas”, “PCR Futebol Clube”, além de irem caracterizados, seja com roupas da mesma cor, com jalecos ou com camiseta com pinturas feitas especialmente para a competição. A gincana ocorreu em três etapas. A primeira etapa exigiu a parte de memorização dos alunos, visto que, foram projetadas perguntas rápidas relacionadas a avaliação primária (frequência cardíaca normal, frequência respiratória normal, tempo de perfusão sanguínea adequada, doses de medicamentos) no PALS, as quais foram pontuadas proporcionalmente com o seu grau de dificuldade. Na segunda parte da dinâmica foi testado o raciocínio rápido dos participantes através de um quiz contendo perguntas alternadas das matérias, sendo

que a equipe vencedora seria a que respondesse de forma correta as questões e no menor tempo possível. Por fim, foi o momento de testar as habilidades dos alunos diante de três situações: intubação orotraqueal em adultos, ventilação correta com bolsa válvula máscara em neonatos e intubação orotraqueal pediátrica. O aluno que fizesse os procedimentos em um menor tempo e da maneira correta sairia na frente, juntamente com sua equipe. Ao final das três etapas os professores se reuniram e avaliaram as pontuações. Além disso levaram em consideração a criatividade dos alunos quanto a escolha do nome das equipes, sua caracterização e a ação social realizada. A equipe campeã da gincana recebeu medalha e meio ponto extra na média da matéria de Pediatria.

**Resultados alcançados:** A realização da gincana demonstra que as práticas educativas lúdicas favorecem o processo de ensino-aprendizagem, proporcionando ao discente um aumento no rendimento estudantil e um estímulo às interações sociais. Diferentes habilidades foram despertadas para o desenvolvimento da gincana, como habilidades emocionais (ação social), cognitiva (conhecimento necessário para a realização das tarefas) e corporais (habilidades técnicas). Ainda, cada fase da gincana possuiu uma função na fixação do conteúdo, como na primeira, com memorização e respostas rápidas, que são qualidades fundamentais em atendimentos de pronto socorro e emergência. Na segunda etapa, além de envolver agilidade nas respostas, exigia não só o que foi decorado anteriormente, mas sim o desenvolvimento de um raciocínio clínico que auxilia no atendimento do paciente. E na terceira, foram trabalhadas habilidades manuais e técnicas de procedimentos que fazem parte da rotina do PALS. Portanto, diante do sucesso dos estudantes nessas atividades, demonstrou-se a efetividade da utilização de formas não convencionais de ensinar. Outro resultado alcançado foi o fortalecimento das relações entre discentes e docentes por meio da atividade lúdica.

**Recomendações:** Diante desses resultados, e do sucesso alcançado na gincana realizada, ficou claro que formas lúdicas de ensinar e, principalmente, de revisar conteúdos já abordados são de extrema valia. Isso se explica devido a abordagem de habilidades que não são só teóricas, encontradas nos livros, mas sim de raciocínio clínico e agilidade no manejo do paciente, essenciais nas emergências médicas. Ainda, essas formas de ensino vão de encontro com o propósito do próprio PBL, em que espera-se maior engajamento e comprometimento dos estudantes, assim como maior motivação por parte destes. Portanto, ao fim do semestre, no qual foram abordados as principais matérias do PALS, a realização da gincana propiciou melhor compreensão do que foi visto durante aulas e simulações, além de garantir assimilação desses conteúdos.

**Referências:**

ANDRADE, S. S. **O lúdico na vida e na escola: desafios metodológicos**. Curitiba: Appris, 2012.

MACEDO, Lino. PETTY, Ana Lúcia S. e PASSOS, Norimar C. **Os jogos e o lúdico na Aprendizagem Escolar**. 2 ed. Porto Alegre. Artmed, 2005.

SAMPIERI, Roberto Hernández et. Al. **Fundamentos de Metodologia de La investigación**. Interamericana, México: Mc Graw Hill, 2008.