



# VI SEMANA DO CONHECIMENTO

**UNIVERSIDADE EM TRANSFORMAÇÃO:  
INTEGRALIZANDO SABERES E EXPERIÊNCIAS**

**2 A 6 DE SETEMBRO/2019**



Marque a opção do tipo de trabalho que está inscrevendo:

(    ) Resumo      ( X ) Relato de Experiência      (    ) Relato de Caso

**O JOGO EDUCACIONAL COMO METODOLOGIA DE APOIO AO ENSINO-  
APRENDIZAGEM NA FORMAÇÃO MÉDICA: UM ESTUDO DA ANEMIA E SUA  
APRESENTAÇÃO CLÍNICO LABORATORIAL**

**AUTOR PRINCIPAL:** Patrick Barboza da Silva

**CO-AUTORES:** Bianca Thais Schneider; Carolina Borges Benedetti; Emanuel Kerber Martins; Érica De la Torre; Gabriel da Silva Iaione; Leonardo Brockstedt Lech; Leonardo da Silva Santos; Luiza Molinari Bottega; Luiza Ventura Penteado da Silva; Nicolle Mesquita Salvadori; Paula Tormen Fusinato; Rodrigo Alberton da Silva;

**ORIENTADOR:** Dr. Alexandre Lazaretti Zanatta

**UNIVERSIDADE:** Universidade de Passo Fundo

## INTRODUÇÃO

A necessidade da renovação no método de ensino da medicina, baseada na inserção da informática e de suas tecnologias afins, tornou-se inevitável. Justificando-se pelo aumento de contatos com casos clínicos (MIDDEKE et al., 2018), raros ou não, quanto pela vivência de acadêmicos e profissionais que sentem a necessidade de aprender cada vez mais rápido, porém mantendo a excelência durante o aprendizado.

Desta maneira, foi proposto a 10 alunos cursando o III nível da Faculdade de Medicina da UPF, a tarefa de pesquisar e de auxiliar desenvolver um software viável, voltado para a educação médica. O software será avaliado como tarefa principal da disciplina de Seminário de Pesquisa. A pesquisa conta com a supervisão de 2 professores e colaboração de 3 monitores estudantes da faculdade. Conterá, também, com o auxílio de um aluno mestrando de Ciência da Computação da UPF.

O software terá mecânica focada na temática Jogo Sérió, e servirá como material de apoio para os alunos e professores.

## DESENVOLVIMENTO:

Tendo em vista o conceito de Serious Game – definido como um jogo com um propósito específico, ou seja, que extrapola a ideia de entretenimento e oferece outros tipos de experiências, como aquelas voltadas ao aprendizado e ao treinamento



# VI SEMANA DO CONHECIMENTO

**UNIVERSIDADE EM TRANSFORMAÇÃO:  
INTEGRALIZANDO SABERES E EXPERIÊNCIAS**

**2 A 6 DE SETEMBRO/2019**



– o objetivo traçado foi o de desenvolver um software que atendesse a esse requisito, destinado ao ensino clínico e fisiopatológico de anemias à comunidade acadêmica da área da saúde e que pudesse ser posteriormente aplicado e testado quanto à sua eficiência.

Dessa forma, a curto prazo, as metas estabelecidas foram o aprendizado sobre os diferentes modelos de jogos existentes (e escolha de um deles), a busca por relatos sobre softwares similares já desenvolvidos, o estudo do conteúdo a ser transmitido através do jogo, bem como a procura por um método eficaz de avaliação da eficiência do software. Da mesma maneira, as metas estabelecidas a longo prazo foram a criação do roteiro e dos cenários, e também a avaliação do game, por meio da aplicação do mesmo aos acadêmicos de medicina e enfermagem da UPF.

Assim, orientados por dois professores, um hematologista e um cientista da computação, os dez alunos do terceiro semestre de medicina foram distribuídos em três grupos, cada um orientado por um monitor voluntário. O primeiro grupo seria responsável por uma revisão de literatura, como forma de buscar embasamento sobre softwares já desenvolvidos e a maneira como foram testados. O segundo grupo seria responsável por estudar diferentes jogos e desenvolver os roteiros e cenários e, por fim, o terceiro grupo faria um estudo aprofundado acerca das anemias, como forma de garantir a qualidade do conteúdo ensinado no jogo.

Dessa forma, tendo em vista que os alunos não passaram pela cadeira de hematologia e possuem pouca experiência com o desenvolvimento de softwares, esses desafios precisavam ser vencidos. Para isso, foram organizados encontros semanais em que foram lecionadas aulas sobre anemias e, no mês de abril, os alunos visitaram o Parque Tecnológico da UPF, em que puderam conhecer, na prática, as tecnologias de Realidade Virtual e Realidade Ampliada, bem como puderam dialogar com os profissionais da Tecnologia de Informação.

Em paralelo, os alunos do primeiro grupo analisaram 20 artigos, guiados pelo string de busca (mixed or argumented) AND game AND (teaching OR learning OR dsucation OR training) AND medicine, dos quais 9 foram selecionados e resumidos. Os alunos do segundo grupo apresentaram possíveis cenários a serem utilizados, decidindo-se pelo uso da Realidade Virtual e os alunos do terceiro grupo produziram um compilado acerca das diferentes anemias, bem como selecionaram os conteúdos “Anemia Ferropriva” e “Anemia Falciforme” para serem abordados no jogo quanto à fisiopatologia, diagnóstico, manifestações clínicas e tratamento.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS:**

Assim, os próximos passos são a eleição dos cenários e roteiros a serem utilizados, e a finalização do jogo até o fim de 2019, para que seja testado no primeiro semestre de 2020.

