

Semiogame: relato de experiência de uma nova abordagem no ensino da Semiologia Médica

Introdução: Metodologias ativas de ensino-aprendizagem têm sido descritas como promissoras na área da educação. Nesse contexto, a Liga Acadêmica de Semiologia do curso de Medicina de uma universidade de Santa Catarina desenvolveu um jogo intitulado “Semiogame: uma nova forma de aprender Semiologia”, com o tema Semiologia Abdominal. Objetivos: apresentar uma nova abordagem e avaliar a satisfação dos acadêmicos em relação ao uso da metodologia ativa na revisão de conteúdos da disciplina. Delineamento e métodos: o estudo, um relato de experiência, contou com uma amostra de 10 acadêmicos de diferentes fases do curso. O jogo consiste em um tabuleiro, um dado e 60 cartas, das quais algumas são perguntas e respostas, enquanto outras são comandos para realizar uma manobra do exame físico abdominal. O pré-requisito para a participação dos discentes foi estar inscrito na liga, por meio de um formulário dado no início do semestre. Após a apresentação das regras do jogo, os alunos foram divididos em dois times, e a atividade teve duração de uma hora. Posteriormente, os acadêmicos receberam um questionário de satisfação, contendo 4 perguntas, sendo a primeira com resposta numérica, e as demais com “sim”, “não”, “não sei dizer”: 1. Em uma escala de 0 a 10, que nota você atribuiria ao evento? 2. Você considera que a atividade contribuiu para seu aprendizado em semiologia? 3. Você acredita que o jogo contribuiu para tornar o processo de aprendizagem mais atraente em comparação ao método tradicional? 4. Você recomendaria a utilização do Semiogame em outras atividades acadêmicas? Resultados: ao analisar as respostas ao questionário, observou-se que nove acadêmicos responderam “10” à primeira pergunta (90%), enquanto um (10%) selecionou a opção “8”. Em relação à segunda indagação, nove alunos assinalaram “sim” (90%), e um respondeu “não sei dizer” (10%). Por fim, no referente às questões 3 e 4, os dez alunos responderam “sim” (100%). Conclusão: Com base nas respostas obtidas, pode-se dizer que os resultados foram satisfatórios. A amostra reduzida e o fato de o jogo contemplar apenas uma porção da disciplina são limitações a serem ressaltadas, recomendando-se a realização de outros estudos, com amostras maiores e abrangendo temáticas variadas. Dessa forma, conclui-se que a atividade desenvolvida pode ser utilizada como ferramenta adicional no ensino e aprendizagem ativos da Semiologia, permitindo aos alunos vivenciarem um novo modo de compreender e aplicar o conteúdo.

Palavras-chave: semiologia médica, ligas acadêmicas, metodologias ativas, relato de experiência.

BIBLIOGRAFIA

FREEMAN, S. et al. **Active learning increases student performance in science, engineering, and mathematics**. Proceedings of the National Academy of Sciences, v. 111, n. 23, p. 8410–8415, 2014. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/24821756/>. Acesso em 31 jul. 2023.