
Um dominó sem números - Emprego de um jogo adaptado como estratégia de aprendizado na monitoria de Otorrinolaringologia

Milene de Souza Lopes Silveira¹, Maria Elisa Vieira da Cunha Ramos Miterhof², Raphael Joaquim Teles Cyrillo³, Armanda de Oliveira Pache de Faria⁴, Andrea de Oliveira Campos Amaral⁵, Debora Petrunaro Migueis⁶, Edna Patricia Charry Ramirez⁷, Raquel Monteiro Nobre Machado⁸

Resumo:

O presente artigo visa analisar a contribuição de um jogo de dominó adaptado para abordagem de tópicos referentes à disciplina de otorrinolaringologia, aplicado aos alunos de medicina que cursavam o sétimo período no segundo semestre de 2023. Dentre os alunos que responderam ao formulário de avaliação do jogo, todos acreditam que o mesmo contribuiu para seu aprendizado e 88,2% afirmam que este auxiliou na orientação de seus estudos. Sendo assim, mediante o perfil de aprendizado apresentado pelas novas gerações, observa-se o benefício de um método de ensino lúdico, ainda que no ensino superior.

Palavras-chave: Aprendizado; Jogos experimentais; Otorrinolaringologia



Recebido em: 21/03/24

Aceito em: 01/05/2024

Publicado em: 20/12/2024

1 Monitora, discente - UFF

2 Docente, departamento de Cirurgia Geral e especializada (MCG) - UFF

3 Docente, departamento de Cirurgia Geral e especializada (MCG) - UFF

4 Docente, departamento de Cirurgia Geral e especializada (MCG) - UFF

5 Médico preceptor, Otorrinolaringologia, UFF

6 Docente, departamento de Cirurgia Geral e especializada (MCG) - UFF

7 Docente, departamento de Cirurgia Geral e especializada (MCG) - UFF

8 Docente, departamento de Cirurgia Geral e especializada (MCG) - UFF

Introdução

Os estilos de aprendizagem correspondem à forma por meio da qual os estudantes adquirem, organizam e retêm informações (CHICK, 2010). Tal processo tem se modificado ao longo dos anos, apresentando características peculiares à cada geração, que adquire preferências nos métodos de aprendizado adotados, as quais demonstram uma forte relação com o contexto sociocultural vivenciado (POLÁKOVÁ e KLÍMOVÁ, 2019).

Conforme o relatório da ENAP de 2022 – que reúne dados da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua – cerca de metade dos estudantes brasileiros que cursava o ensino superior nos períodos de 2012 a 2021, situava-se na faixa etária dos 18 aos 24 anos (BELMIRO, PINHEIRO e REIS, 2022). Analisando tal perfil a partir da classificação temporal das gerações, constata-se que essa faixa etária pertence à geração denominada “Z”, que engloba os indivíduos nascidos a partir do ano de 1995 até o ano 2012 (CHICCA e SHELLNBARGER, 2019).

Uma revisão de literatura demonstrou que a maioria dos estudos que buscaram analisar o perfil de aprendizado dos estudantes da área da saúde pertencentes à geração Z, apontam para a preferência por métodos que englobam informações sensoriais (visuais e táteis, por exemplo) e participação ativa, além do maior emprego de recursos tecnológicos.

As recomendações para o ensino desses alunos abrangem atividades criativas e desenvolvidas em um ambiente interativo. Alguns recursos que podem ser utilizados, nesse sentido, são os jogos, simulações e aplicativos (SHOREY et al., 2021).

Para promoção da participação em atividades educativas, uma estratégia existente é a do aprendizado baseado em jogos, que consiste na aplicação de elementos característicos de jogos em áreas normalmente não relacionadas aos mesmos (OESTREICH e GUY, 2022). Uma revisão de literatura acerca da implementação desse recurso aponta que os jogos são, em geral, bem recebidos pelos alunos e são considerados métodos estimulantes e efetivos (XU et al., 2023).

Nesse contexto, motivados pela crescente necessidade de criação de métodos que estimulem a participação dos alunos e otimizem o aprendizado, o presente trabalho buscou avaliar o emprego de um jogo adaptado de dominó para abordagem dos principais tópicos apresentados na disciplina de otorrinolaringologia. A disciplina é composta por aulas teóricas e por encontros práticos – que ocorrem principalmente no ambulatório do departamento localizado no Hospital Universitário Antônio Pedro - nos quais os alunos são divididos em grupos menores e desenvolvem atividades como o treinamento do exame físico otorrinolaringológico. Ao final do módulo, a avaliação formal consiste em uma prova escrita.

Desenvolvimento

O jogo foi desenvolvido segundo os moldes do dominó tradicional, isto é, composto por 28 peças, que são divididas ao meio e contém, em cada metade, um número representado (de 0 a 6). Desse total de peças, 7 são duplicadas – ou seja, apresentam o mesmo número nas duas metades. O objetivo do jogo original é de ligar, consecutivamente, as metades que apresentam um mesmo número e o vencedor será o jogador que der baixa de todas as suas peças primeiramente.

A partir dessa lógica, foi desenvolvido um jogo, também composto por 28 peças, no qual o equivalente do que seria um número no dominó foi substituído por um tópico abordado na disciplina de otorrinolaringologia. Como dentro do conjunto das 28 peças no jogo original, cada número se repete 8 vezes, para cada um dos 7 tópicos abordados, foram inseridas 8 informações. Desse modo, o objetivo era que os alunos - da mesma forma que ligariam as metades com números idênticos no dominó tradicional - conectassem as peças nas quais as informações correspondessem a um mesmo tópico (FIGURAS 1 e 2).

Os 7 tópicos abordados correspondiam a 7 patologias, sendo essas: Rinossinusite aguda, sialoadenites, otite média aguda, edema de Reinke, perda auditiva induzida por ruído, vertigem posicional paroxística benigna e epistaxe. Para cada quadro abordado, as 8 informações presentes nas faces das peças correspondiam a aspectos diversos do mesmo,

como sintomas, achados do exame físico e tratamento. Vale salientar que um dos 8 itens era sempre o nome da patologia, visando orientar o aluno quanto à identificação do mesmo.

Escolhemos os encontros no ambulatório para realização do jogo pois o menor número de pessoas presentes no mesmo favorecia a dinâmica das partidas. Como os alunos compareciam em grupos de cerca de 8 pessoas, eles eram divididos em subgrupos de cerca de 4, para melhor execução da partida. De forma análoga ao jogo original, o aluno “vencedor” era aquele que baixava, primeiramente, suas peças. Ao longo de cada jogada, os alunos eram encorajados a questionar e sanar eventuais dúvidas acerca das informações contidas em cada peça. Também, eram realizadas perguntas adicionais pela monitora, visando estimular a correlação com outras patologias que não foram abrangidas pelo jogo, por exemplo.

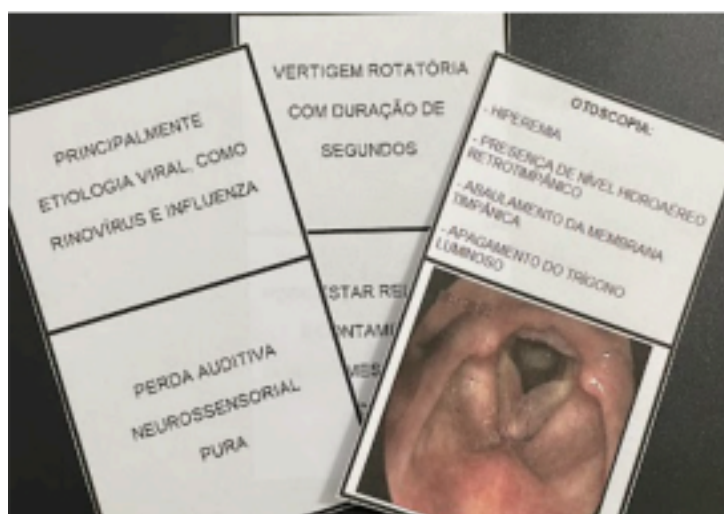


Figura 1 - Peças dos Dominó



Figura 2 - Dominó sendo utilizado.

Resultados e Discussão

No decorrer dos encontros realizados, um total de cerca de 50 alunos participaram da dinâmica com o jogo de dominó. Ao longo da atividade foi perceptível que os alunos se demonstraram participativos, esclarecendo dúvidas e discutindo os tópicos abordados no jogo. Também, apesar do caráter competitivo do jogo em si, eles se demonstraram solícitos a ajudar uns aos outros por diversas vezes durante as partidas.

Para análise formal da avaliação da contribuição do dominó no aprendizado da disciplina, foi disponibilizado um formulário para preenchimento pelos alunos que participaram da dinâmica do jogo. De um total de 17 alunos que responderam ao formulário,

100% afirmou que acreditava que o dominó contribuiu para o aprendizado durante o curso (Figura 3), que gostaria que o jogo fosse utilizado em outras disciplinas, que a dinâmica desenvolvida a partir do jogo incentivou a participação nas atividades na monitoria - se sentiram mais confortáveis para responder perguntas e esclarecer dúvidas, por exemplo - e que o jogo auxiliou na memorização dos tópicos da disciplina. Ainda, 15 dos 17 alunos (88,2%), afirmaram que o jogo auxiliou na orientação dos tópicos de estudo - como na definição das principais informações a serem estudadas (Figura 4). 47,1% dos que responderam já havia participado de algum jogo como método de ensino na graduação de medicina (Figura 5).

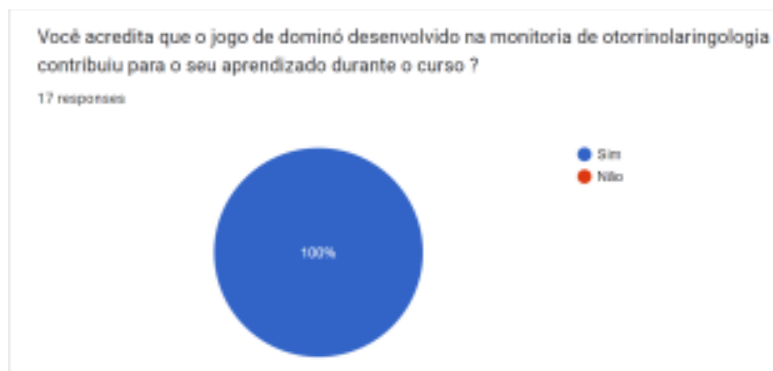


Figura 3- Respostas à questão selecionada

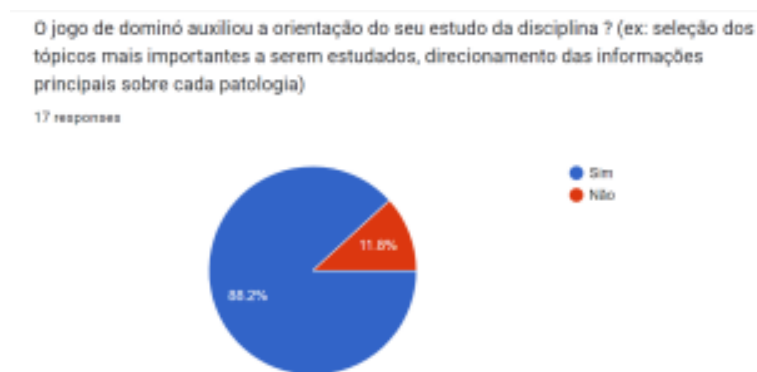


Figura 4- Respostas à questão selecionada



Figura 5 - Respostas à questão selecionada

Foi disponibilizada uma seção para comentários adicionais e um aluno escreveu: “Foi muito bem aplicado e lúdico, saiu um pouco da metodologia passiva que existe na universidade.”

A partir desses resultados, percebemos que a avaliação dos alunos em relação ao jogo foi positiva e estes não somente acreditam que a atividade viabilizou uma abordagem dinâmica de conteúdos, como também contribuiu para seu aprendizado. A percepção favorável do uso de estratégias baseadas em jogos neste trabalho é concordante com a da apresentada em outros estudos (XU et al., 2023). Ainda, pela perspectiva da teoria construtivista do aprendizado, constatamos o benefício de métodos ativos e que sejam centrados nos estudantes (BIGDELI et al., 2023).

Como limitações do trabalho, apontamos para o número reduzido de respostas ao formulário de avaliação do jogo, já que nem todos os alunos que jogaram, o preencheram. Também, não foi realizada efetivamente uma avaliação do desempenho acadêmico dos alunos que jogaram o dominó - por exemplo, uma comparação do desempenho nas avaliações entre alunos que jogaram e os que não jogaram.

Ainda, vale mencionar que a atividade era desempenhada exclusivamente nos horários de monitoria e que, por isso, cada aluno participou, no máximo, 2 vezes, em função do calendário acadêmico. Futuramente, acreditamos ser interessante a disponibilização de um arquivo com as peças do jogo aos alunos, para os que os mesmos possam utilizá-lo como ferramenta de estudo em mais ocasiões.

Conclusões

A partir do presente trabalho, conclui-se que o uso do jogo de dominó adaptado na disciplina de otorrinolaringologia foi avaliado de forma positiva pelos alunos, que acreditam que o mesmo constituiu um método dinâmico e eficaz para o aprendizado.

Também, destacamos o fato de que 47,1% dos alunos já havia participado de algum jogo anteriormente como método de ensino na faculdade de medicina e que 100% afirmou que gostaria que um jogo nos mesmos moldes do dominó fosse utilizado em outras disciplinas, o que aponta para uma percepção positiva do uso de métodos alternativos pela atual geração.

Referências

BELMIRO, C.; PINHEIRO, D.; REIS, B. S. Evolução do acesso ao ensino superior no Brasil: análise para o aprimoramento do Prouni, 2022. Disponível em: <<http://repositorio.enap.gov.br/handle/1/7757>>. Acesso em 06/03/24.

BIGDELI, S. et al. Underpinning Learning Theories of Medical Educational Games: A Scoping Review. *Medical Journal of the Islamic Republic of Iran/University of Medical Sciences*, v. 37, p. 26, 22 mar. 2023. Disponível em <<https://doi.org/10.47176/mjiri.37.26>>. Acesso em 06/03/24. 3) CHICCA, J.; SHELLNBARGER, T. A new generation of nurses is here. Strategies for working with Generation Z. *American Nurse Today*, v. 14, n. 2, p. 48–50, 2019.

CHICK, N. Learning Styles. Vanderbilt University Center for Teaching, 2010. Disponível em: <<https://cft.vanderbilt.edu/guides-sub-pages/learning-styles-preferences/>>. Acesso em 06/03/2024. 5) OESTREICH, J. H.; GUY, J. W. Game-Based Learning in Pharmacy Education. *Pharmacy*, v.10, n.1, p.11, 6 jan. 2022. Disponível em: <<https://doi.org/10.3390/pharmacy10010011>>. Acesso em 06/03/24.

POLÁKOVÁ, P.; KLÍMOVÁ, B. Mobile technology and generation Z in the English language classroom – A preliminary study. *Education Sciences*, v. 9, n. 3, p. 203, 2019. Disponível em: <<https://doi.org/10.3390/educsci9030203>>. Acesso em 06/03/2024.

SHOREY, S. et al. Learning styles, preferences and needs of generation Z healthcare students: Scoping review. *Nurse Education in Practice*, v. 57, p. 103247, nov. 2021. Disponível em: <<https://doi.org/10.1016/j.nepr.2021.103247>>. Acesso em 06/03/24.

XU, M. et al. Game-based learning in medical education. *Frontiers in Public Health*, v. 11, p. 1113682, 3 mar. 2023. Disponível em: <<https://doi.org/10.3389/fpubh.2023.1113682>>. Acesso em 06/03/24.