



2º Congresso

**Tudo é
Ciência:**
**(Ser) Humano na
Sociedade 5.0**



ORGANIZADO POR:

UniFOA

Batalha de Ligas como metodologia de revisão da semiologia médica: um relato de experiência

Caio Miranda Oliveira¹; [0000-0003-3495-389X](tel:0000-0003-3495-389X)
Caio Tulio Esteves da Silva Oliveira¹; [0009-0009-5231-1568](tel:0009-0009-5231-1568)
Lívia de Moraes Ribeiro Meirelles¹; [0009-0002-7206-9034](tel:0009-0002-7206-9034)
Maria Vitória da Silva Tomaz¹; [0000-0002-0063-4519](tel:0000-0002-0063-4519)
Nataline Freitas de Azevedo Santos¹; [0000-0003-2798-2051](tel:0000-0003-2798-2051)
Pedro Henrique Costa Diniz¹; [0000-0003-0797-2163](tel:0000-0003-0797-2163)
Rafael Angelo Pinto de Souza¹; [0000-0003-3955-3449](tel:0000-0003-3955-3449)
Walter Luiz Moraes Sampaio da Fonseca¹; [0000-0003-4635-0017](tel:0000-0003-4635-0017)

1 – UniFOA, Centro Universitário de Volta Redonda, Volta Redonda, RJ.

apsrafael@outlook.com

Resumo: O presente artigo tem como objetivo relatar a experiência de alunos do curso de medicina do centro universitário do UniFOA na aplicação de um projeto de ensino ativo denominado “Batalha de Ligas”. O tema do projeto é a semiologia médica, em razão de sua essencialidade para a formação médica uma vez que esse campo de estudo constitui a base fundamental para o desenvolvimento do raciocínio clínico e diagnóstico do profissional de saúde. Já a ideia de aplicação do projeto como uma nova atividade de ensino se baseia nas vantagens do ensino ativo, preconizado por diretrizes de ensino mais recentes. Dentre os métodos ativos de ensino, destaca-se a “gamificação”, que consiste em implementar atividades interativas, como jogos, para estimular a retenção de informações associadas a momentos lúdicos, prazerosos e com trabalho em equipe. Ainda assim, o ensino da semiologia se dá, em muitos casos, por meio de cursos predominantemente teóricos passivos, embora a área do conhecimento seja majoritariamente prática. Nesse contexto, alunos do curso de medicina da instituição criaram o projeto “Batalha de Ligas”, uma atividade com a finalidade de acrescentar uma dinâmica “gamificada” ao curso. O método de aplicação da atividade é baseado em um quiz interativo sobre semiologia em que os competidores são os membros das “Ligas Acadêmicas” do curso de medicina da instituição. Por fim, o relato demonstra que a “Batalha de Ligas” é um exemplo aplicável de gamificação no ensino médico e uma ferramenta dinâmica, interativa e cooperativa de aprendizagem, ressaltando a importância de investimentos e pesquisas para melhor compreensão das novas metodologias de ensino ativo.

Palavras-chave: Ensino Médico. Gamificação. Ligas Acadêmicas. Semiologia Médica.



INTRODUÇÃO

Dentro do campo da Medicina, é imperativo possuir um conhecimento substancial em semiologia (ciência dos sinais clínicos), uma vez que este domínio dos conhecimentos exerce influência considerável no processo diagnóstico e nas decisões terapêuticas. Entretanto, o ensino ocorre, predominantemente, por meio de cursos teóricos, passivos, constituindo uma deficiência significativa no domínio da semiologia, das habilidades clínicas elementares, entre os acadêmicos de medicina. (GRIPAY et al., 2022; HARING et al., 2013)

As diretrizes mais recentes de ensino em saúde sugerem a adoção de abordagens pedagógicas ativas, nas quais o estudante desempenha um papel central no desenvolvimento de sua própria formação, enquanto o docente assume o papel de facilitador e estimulador desse processo. Essa abordagem é orientada pela busca por um ensino que seja simultaneamente integrado e interdisciplinar, visando a uma compreensão abrangente do conhecimento e das práticas na área da saúde. (BATISTA et al., 2005; ANASTASIOU; ALVES, 2010; PRICINOTE et al., 2020)

Nesse contexto, a gamificação tem emergido como um tema de considerável reflexão e análise, à medida que sua aplicação como técnica ou estratégia para instigar o engajamento dos estudantes em seus processos de aprendizagem se torna mais frequente. Seu propósito principal reside em estimular a participação ativa dos participantes e cultivar comportamentos desejados de maneira substancial e significativa, como destacado por Dichev e Dicheva (2017). Tal fenômeno ocorre em um contexto educativo que se mostra cada vez mais inclinado a abraçar a abordagem do aprendizado combinado que incorpora diversos elementos de aprendizagem, como estruturas e dinâmicas de jogos (ATTALI; ARIELI-ATTALI, 2015; PRIETO-ANDREU; GOMEZ-ESCALONILLA-TORRIJOS; SAID-HUNG, 2022). Fundamentada na premissa de que a assimilação e retenção de informações são mais eficazes quando associadas a atividades lúdicas e prazerosas, a gamificação como metodologia ativa tem demonstrado induzir consideráveis aumentos na motivação dos alunos, além de propiciar o desenvolvimento do trabalho cooperativo (LOPEZ-QUINTERO; PONTES-



PEDRAJAS; VARO-MARTÍNEZ, 2019), um componente vital nos processos de ensino-aprendizagem tanto para os discentes quanto para os docentes em sua função instrutiva (LEE; HAMMER, 2011).

Em síntese, a incorporação da gamificação na atividade de ensino médico revela-se promissora e atrativa em virtude de sua capacidade de oferecer e aprimorar o engajamento e a motivação dos alunos (XU et al., 2023). Sob esse contexto, esse trabalho tem como finalidade relatar a experiência sobre a aplicação do projeto “Batalha de Ligas”, cujo objetivo é a implementação de uma atividade recorrente de ensino ativo sobre semiologia na instituição, em um formato capaz de integrar múltiplas áreas de conhecimento médico a partir da gamificação da semiologia. O modelo do projeto “Batalha de Ligas” que será discutido é baseado no relato da atividade que ocorreu no primeiro semestre de 2023.

DISCUSSÃO

Sob as premissas dos benefícios da gamificação citadas anteriormente, criou-se no curso de medicina do UniFOA a atividade de extensão Jogos Semiológicos, cuja finalidade é promover, a partir de uma metodologia ativa, um aprendizado lúdico e dinâmico das mais diversas temáticas médicas abordadas. A partir dessa atividade, surgiu o projeto da “Batalha de Ligas”, um evento derivado diretamente do Jogos Semiológicos, que ocorre em um auditório da instituição e que precede o Congresso Médico-Acadêmico anual do UniFOA, no primeiro semestre de cada ano, como parte extra-oficial de sua programação de abertura. O evento é amparado pelo Conselho de Ligas Acadêmicas UniFOA e tem como objetivo promover a integração entre os estudantes de todos os períodos da graduação do curso de medicina, além da integração de variadas áreas de conhecimento médicos, mediante a unificação de conteúdos da disciplina de semiologia de maneira lúdica.

Como forma de organização preliminar das equipes que participarão de cada evento, o Jogos Semiológicos se comunica com as Ligas Acadêmicas do UniFOA por meio de um edital, o qual consta as regras de participação e do evento em geral. Cada Liga Acadêmica deve convidar dois de seus ligantes para representarem sua



respectiva liga na “Batalha de Ligas”, de forma voluntária. Desse modo, são formadas as equipes integrantes do evento.

A dinâmica da Batalha de Ligas é, essencialmente, um campeonato no formato de Quiz. Nesse campeonato ocorrem sessões em que as ligas representadas são pareadas em grupos de 3 e competem entre si nas denominadas “rodadas”. Em cada rodada são exibidas 5 questões semiológicas, escolhidas por afinidade com o conteúdo em comum entre as ligas pareadas, e, a depender da resposta dada pelos participantes, a liga recebe uma pontuação entre 0 a 10. Ao final do evento, são distribuídos presentes, fornecidos por patrocinadores, às 3 ligas ganhadoras que mais pontuaram.

Nesse contexto, a estruturação da atividade Batalha de Ligas se dá por três grandes mecanismos: pareamento dos competidores, desenvolvimento das questões e aplicação da dinâmica.

A primeira parte da organização da Batalha de Ligas se dá pelo pareamento das ligas competidoras em trios. Esse processo tem como objetivo reunir grupos de 3 ligas com temáticas similares e permitir a justa competição entre os seus representantes. No total são cerca de 50 ligas por ano, resultando em aproximadamente 16 pareamentos, com algumas exceções pareadas em duplas de modo a compreender integralmente todas as ligas da instituição sem prejuízo.

O desenvolvimento das questões que serão exibidas para cada grupo pareado é dada pela escolha de 5 tópicos da semiologia que sejam comuns entre as ligas agrupadas. A partir da escolha dos temas, são selecionadas as questões semiológicas no banco de dados da atividade principal, os Jogos Semiológicos, correspondentes a sinais importantes para seus respectivos campos temáticos escolhidos, com imagens, vídeos e sons que simulam casos reais quando necessário. Essas questões são, então, visualmente formatadas pelos organizadores da atividade de forma que possam ser projetadas para todos membros das ligas presentes no auditório.

Já a aplicação das rodadas se dá pela disposição dos representantes pareados dispostos em 3 bancadas, cada uma com um mecanismo eletrônico (o batedor) capaz



de acionar um giroscópio ao ser ativado. Esse mecanismo é estruturado de tal forma que apenas o primeiro acionamento é registrado. Dessa forma, a cada questão exibida de uma rodada, o primeiro representante a acionar o giroscópio ganha direito a resposta, podendo consultar sugestões dos demais membros de sua liga que estão na plateia, e devendo responder até o tempo limite de 30 segundos (indicado visualmente por um temporizador na questão projetada). Caso o competidor acerte, a liga recebe a pontuação máxima da questão (10 pontos), senão, caso erre ou passe do tempo estipulado, a disputa é reiniciada entre os dois outros competidores, e o primeiro a acionar o mecanismo entre os dois ganha o direito a responder, com os mesmos direitos do primeiro a responder, no entanto, com a pontuação da questão agora equivalente a apenas metade da pontuação original (5 pontos).

Ao final da atividade, as ligas em primeira, segunda e terceira posição em relação a pontuação recebem a classificação, respectivamente, de “ouro”, “prata” e “bronze”. Cada uma dessas três ligas recebe um troféu simbólico baseado na sua classificação e presentes dos patrocinadores. No entanto, ainda que apenas um grupo seleta de ligas receba as congratulações finais, todos os participantes do evento adquirem conhecimento acerca da semiologia de uma forma ampla e generalizada, visto que a Batalha de Ligas se compromete a abranger todas as grandes temáticas da medicina dentro de suas diversas rodadas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A semiologia é um campo de saber essencial no processo de formação médica, desempenhando um papel fundamental no cotidiano dos médicos e estudantes que estejam implicados no desenvolvimento de práticas clínicas. As diretrizes atuais do ensino em saúde enfatizam o importante papel da articulação entre teoria e prática, além da contextualização do ensino teórico através de abordagens ativas, onde discentes e docentes se coloquem de maneira propositiva na construção do binômio ensino-aprendizagem.



Nesse contexto, o projeto “Batalha de Ligas”, construído com a finalidade de potencializar o espaço ativo de aprendizagem dentro do UniFOA por meio da revisão dos conteúdos de semiologia médica, é uma demonstração que um projeto dinâmico, estruturado a partir de um ambiente lúdico é uma ferramenta viável de ensino-aprendizagem e integração acadêmica dos estudantes de diferentes períodos da graduação de medicina aos temas semiológicos majoritariamente relegados ao espaço puramente teórico e passivo das salas de aula.

Além disso, a experiência relatada também destaca a importância de investimentos e pesquisas adicionais para aprofundar a compreensão sobre os impactos dessa nova abordagem de ensino ativo baseada na gamificação no ensino médico.

REFERÊNCIA

ANASTASIOU LGC, A. L. P. **Processos de ensinagem na universidade: pressupostos para estratégias de trabalho em aula.** [s.l.] Univille, 2010.

ATTALI, Y.; ARIELI-ATTALI, M. Gamification in assessment: Do points affect test performance? **Computers & education**, v. 83, p. 57–63, 2015.

BATISTA, N. et al. O enfoque problematizador na formação de profissionais da saúde. **Revista de saude publica**, v. 39, n. 2, p. 231–237, 2005.

DICHEV, C.; DICHEVA, D. Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. **International journal of educational technology in higher education**, v. 14, n. 1, 2017.

GRIPAY, B. et al. Benefits of semiology taught using near-peer tutoring are sustainable. **BMC medical education**, v. 22, n. 1, 2022.

HARING, C. M. et al. Student performance of the general physical examination in internal medicine: an observational study. **BMC medical education**, v. 14, n. 1, p. 73, 2014.



KAPP, K.M. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. San Francisco: **Pfeiffer**, 2012.

LEE, J. J.; HAMMER, J. Gamification in education: what, how, why bother? **Acad. Acad. Exchange Q**, v. 15, n. 2, p. 146–151, 2011.

LÓPEZ-QUINTERO, J. L.; PONTES-PEDRAJAS, A.; VARO-MARTÍNEZ, M. Las TIC en la enseñanza científico-técnica hispanoamericana: Una revisión bibliográfica. **Digital education review**, p. 229–243, 2019.

PRICINOTE, S. C. M. N. et al. Percepção Discente sobre o Ambiente Educacional da Disciplina de Semiologia Médica. **Revista brasileira de educacao medica**, v. 44, n. 1, p. e012, 2020.

PRIETO-ANDREU, J. M.; GÓMEZ-ESCALONILLA-TORRIJOS, J. D.; SAID-HUNG, E. Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. **Revista Electrónica Educare**, v. 26, n. 1, p. 1–23, 2022.

REILLY, B. M. Physical examination in the care of medical inpatients: an observational study. **Lancet**, v. 362, n. 9390, p. 1100–1105, 2003.

XU, M. et al. Game-based learning in medical education. **Frontiers in public health**, v. 11, 2023.