



Evento	Salão UFRGS 2018: XIV SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
Ano	2018
Local	Campus do Vale - UFRGS
Título	AVALIAÇÃO DA UTILIZAÇÃO DE UM JOGO COM ELEMENTOS DE ROLEPLAYING GAME (RPG) COMO FERRAMENTA PARA O ENSINO EM SAÚDE
Autor	ALINE RODRIGUES RESER
Orientador	ALINE BLAYA MARTINS DE SANTA HELENA

RESUMO: O processo de ensino e aprendizagem na área da saúde caracterizado pela hegemonia da formação tradicional, com um ensino organizado em disciplinas, falta de articulação entre o conteúdo teórico e prático e unidirecionalidade na relação professor-estudante, vem sendo questionado. A ascensão da globalização e a facilidade do acesso às informações também causam impactos na organização da formação em saúde. Um dos principais desafios se refere a garantia de uma aprendizagem efetiva que proporcione a reflexão e mudança de atitudes. Deparamo-nos ainda, com a formação de profissionais de diferentes categorias que precisam aliar o domínio da técnica ao conhecimento dos princípios norteadores do Sistema Único de Saúde. A educação deve favorecer o desenvolvimento de habilidades, autonomia, trabalho em equipe e tomada de decisões imprescindíveis na formação profissional. Diante dos diversos desafios encontrados para a formação de profissionais de saúde é iminente a busca de outros modos que facilitem os processos de aprendizagens tornando-os menos disciplinadores. Com isso, destaca-se um possível encontro entre o jogo e a educação. Dessa forma, a pesquisa objetivou avaliar a aplicabilidade e a efetividade de um jogo com elementos de *Roleplaying Game* (RPG) enquanto ferramenta para o ensino em saúde. A população deste estudo foi discentes de alguns cursos de graduação e pós-graduação, da área da saúde, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul que abordam a atenção a saúde do idoso em seus currículos. Para tanto, utilizou-se uma pesquisa qualitativa através da realização de quatro grupos focais, com posterior análise das informações por meio da técnica da Teoria Fundamentada nos Dados. A partir da análise emergiram as categorias: 1) Criação do jogo, 2) Impacto da experiência no ensino aprendizagem, 3) Reflexão acerca do jogo. Os resultados obtidos até o momento demonstram que o uso do jogo com elementos de RPG possui um enorme potencial a ser explorado no processo de ensino-aprendizagem na área da saúde. O que diferencia a aplicação de um jogo com elementos de RPG das dinâmicas tradicionais é principalmente a criação e apropriação dos discentes de cada personagem dentro da narrativa e suas decisões significativas para o desenrolar da história. Neste contexto, no qual os personagens são constituídos através de regras pré-estabelecidas e elementos de aleatoriedade, foi possível perceber um grande compromisso dos discentes com o destino dos personagens na narrativa. Os personagens foram criados levando-se em consideração o conhecimento prévio e a história de vida dos discentes. Logo, percebe-se que quando o discente assume uma realidade ou uma história e a vivência é mais fácil compreender o significado da empatia. Sendo assim, acredita-se que a utilização do jogo como ferramenta pedagógica apresenta-se como alternativa metodológica que permite ao docente a abordagem de diferentes conteúdos de maneira significativa.

Palavras-chave: RPG, ferramenta de ensino