



RPG Imersiva saúde do idoso: uma nova possibilidade de construção de aprendizagem em saúde?

Immersive RPG Elderly Health: A New Possibility for Constructing Health Learning?

Aline Rodrigues Reser¹ 
Paula Suseli Silva de Bearzi¹ 
Julio Cesar de Matos² 
Renato José De Marchi³ 
Aline Blaya Martins^{1,3} 

Resumo

Objetivo: Avaliar a aplicabilidade e a efetividade de um jogo com elementos de *Roleplaying Game* (RPG) enquanto ferramenta didático pedagógica para o ensino em saúde. **Método:** A população deste estudo foi de discentes de cursos de graduação e pós-graduação, da área da saúde, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Brasil. Trata-se de uma pesquisa qualitativa. O estudo foi realizado entre os meses de abril a junho de 2018, em duas etapas. Primeiramente foi realizado o RPG com as turmas envolvidas, e após uma semana, entrevistas de GF para a obtenção de informações, contando com voluntários dessas turmas que aceitaram participar da pesquisa. A análise das informações foi baseada em aspectos da Teoria Fundamentada nos Dados (TFD). **Resultados:** Da análise emergiram as categorias: 1) Criação do jogo, 2) Impacto da experiência no ensino aprendizagem, 3) Reflexão acerca do jogo. Os resultados demonstram que o uso do jogo com elementos de RPG tem um enorme potencial a ser explorado no processo de ensino-aprendizagem na área da saúde. Trata-se de um método inovador e ainda pouco utilizado na área da saúde. É importante seguir algumas premissas para que a ferramenta seja utilizada de forma potente. **Conclusão:** Nessa direção entende-se que o jogo auxilia na formação em saúde, enriquecendo conhecimentos e habilidades através de uma experiência desafiadora e conectada com a realidade.

Palavras-chave: Saúde do Idoso. Educação em Saúde. Universidades. Jogos experimentais. Aprendizagem.

Abstract

Objective: To assess the applicability and effectiveness of a game incorporating Roleplaying Game (RPG) elements as a pedagogical tool for health education. **Method:** The study population comprised undergraduate and postgraduate students in the health field at

¹ Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Mestrado no Programa de Saúde Coletiva da UFRGS. Porto Alegre, RS, Brasil.

² Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, RS, Brasil.

³ Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Odontologia, Departamento de Odontologia Preventiva e Social da UFRGS. Porto Alegre, RS, Brasil.

Não houve financiamento para a execução deste trabalho.

Os autores declaram não haver conflito na concepção deste trabalho.

Correspondência/Correspondence
Aline Rodrigues Reser
japareser@gmail.com

Recebido: 14/09/2023
Aprovado: 08/01/2024

the Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Brazil. This qualitative research was conducted between April and June 2018 in two stages. Initially, the RPG was implemented with the involved classes, followed by Focus Group interviews conducted a week later to gather information, with volunteers from these classes who willingly participated in the research. Information analysis was grounded in aspects of Grounded Theory (GT). *Results:* The analysis yielded the following categories: 1) Game creation, 2) Impact of the experience on teaching and learning, 3) Reflection on the game. The results demonstrate that the use of RPG-influenced games holds significant untapped potential in the health education process. This innovative method remains underutilized within the health domain, necessitating adherence to specific premises for its potent application. *Conclusion:* In this context, it is understood that the game contributes to health education, enhancing knowledge and skills through a challenging and reality-connected experience.

Keywords: Older Adults' Health. Health Education. Universities. Experimental Games. Learning.

INTRODUÇÃO

Pensar a universidade em uma perspectiva complexa exige o rompimento da hegemonia da formação tradicional, marcado pela especialização, e a fragmentação entre teoria e prática¹. Apesar de avanços recentes no ensino, um dos principais desafios nessa área se refere à construção da aprendizagem efetiva e interprofissional que proporcione reflexão e mudança de atitudes. Esses fatores são determinantes para a formação de profissionais de saúde, sendo assim um grande desafio para a implantação e fortalecimento da atenção à saúde no Sistema Único de Saúde (SUS)².

Algumas instituições de ensino superior investiram na mudança da formação profissional, implementando as Diretrizes Curriculares Nacionais dos cursos da área de saúde de 2001 (DCNs) – tendo a integralidade como eixo orientador para a formação³. As DCNs para os cursos da saúde representaram um importante avanço alcançado a partir da construção coletiva surgida no movimento da Reforma Sanitária⁴.

A resolução n.569/2017 do Conselho Nacional de Saúde (CNS) reafirma a prerrogativa constitucional de ordenar a formação de trabalhadores da área da saúde. Destaca-se o inciso VII que trata da utilização de metodologias de ensino que promovam a aprendizagem colaborativa e significativa e a utilização de metodologias que privilegiam a participação e autonomia dos estudantes, integração entre os conteúdos curriculares e propostas educacionais pautadas em práticas interdisciplinares⁵.

No contexto brasileiro, uma temática/conteúdo pertinente aos cursos de graduação da área da saúde e constantemente negligenciada é a do envelhecimento populacional, uma vez que este ocorre de forma rápida, trazendo questões cruciais para gestores, pesquisadores e trabalhadores da área da saúde⁶.

Tendo em vista a importância das informações abordadas no Plano Nacional de Educação do ano 2000 e da Resolução do Conselho Nacional de Saúde de 2017, é preciso construir e aplicar abordagens de ensino em consonância com as necessidades e realidades contemporâneas, e avaliar a sua efetividade enquanto ferramentas de ensino-aprendizagem.

Deste modo, uma dessas tecnologias pouco exploradas é o uso de jogo com elementos de Roleplaying Game (RPG) enquanto ferramenta para o ensino em saúde, sendo ainda mais desafiador o seu uso dirigido a aprendizagens relacionadas com o desenvolvimento de empatia em relação às pessoas idosas e seus problemas de saúde. Imersiva é um jogo de interpretação de papéis e sua principal característica é a interatividade e o trabalho em grupo. Esse jogo foi criado utilizando algumas características de um RPG narrativo denominado Fiasco⁷.

Imersiva visa contar histórias sobre casos do cotidiano, que simulam temas complexos e decisões difíceis que envolvem a saúde da população idosa. Seu objetivo é gerar um debate a partir de um ponto de vista empático dos participantes. Nesse jogo, os participantes assumem a personalidade de um personagem construído dentro do jogo, com suas relações e interesses. O jogo acontece a partir de cenas e diálogos gerenciados por construções aleatoriamente

definidas através do uso de metodologia previamente acordada, contando com o uso de cartões e dados que garantem a aleatoriedade. Este estudo objetivou propor e avaliar um jogo com elementos de Roleplaying Game (RPG) enquanto ferramenta didático pedagógica para o ensino em saúde.

MÉTODO

Este é um estudo com base em uma pesquisa qualitativa com a metodologia de Grupos Focais (GF)⁸. É um estudo com intervenção, onde foi primeiramente realizado o RPG com as turmas envolvidas, e após uma semana, entrevistas de GF para a obtenção de informações, contando com voluntários dessas turmas que aceitaram participar da pesquisa. O estudo foi realizado entre os meses de abril a junho de 2018, em duas etapas.

Os participantes deste estudo foram alunos discentes dos cursos de graduação e pós-graduação da área da saúde da UFRGS que possuem conteúdos/disciplinas afins à atenção à saúde da pessoa idosa/saúde da família em seus currículos. Foi realizado contato prévio com docentes dos cursos de Odontologia, Saúde Coletiva e Fonoaudiologia e foi explicado o objetivo do estudo.

Na primeira etapa foi realizada aplicação da atividade desenvolvida através do jogo *Imersiva Saúde do idoso* como atividade pedagógica das disciplinas. Trata-se de um jogo cooperativo onde não há vencedores nem perdedores. Cada participante interpreta um personagem numa aventura imaginária, em um ambiente físico real. Os participantes irão assumir a personalidade de um personagem que será construído dentro do jogo com suas relações e interesses. O jogo possui três tipos de personagens: o profissional de saúde, o usuário e a pessoa idosa. Prevê ainda a participação de no mínimo quatro participantes mais um facilitador.

Há um sistema de regras e a criação dos personagens e da história acontece de forma aleatória criada a partir da utilização de dados de seis faces (Figura 1). As faces são os seis lados físicos de um dado onde estão gravados suas possibilidades de resultado (comumente se chama dado de seis lados ou dado de seis faces). As faces representam as diferentes possibilidades de resultado, entre um e seis. As histórias de cada personagem são construídas quando o jogador rola seus quatro dados simultaneamente. As faces dos dados representam as diferentes possibilidades de construir resultados.

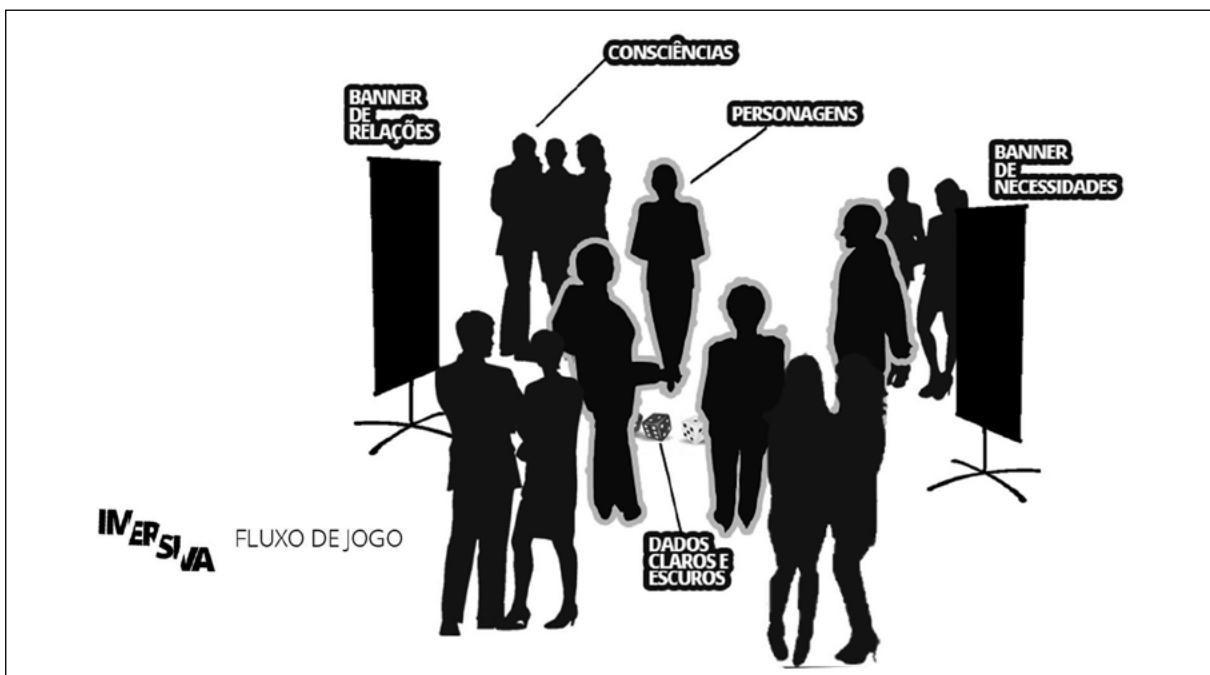


Figura 1. Fluxograma explicativo do jogo Imersiva Saúde do Idoso. Porto Alegre, Rio Grande do Sul, 2023. Fonte: Autores (2023)

Quadro 1. Fluxograma explicativo do jogo Imersiva Saúde do Idoso. Porto Alegre, Rio Grande do Sul, 2023.

1 - Facilitador(a) introduz a dinâmica e fala sobre a "Regra do Sim"
2 - Distribui aleatoriamente as Cartas de Personagem de 3 a 5 pessoas.
3 - Divide o restante dos alunos em grupos para cada personagem. Cada grupo é dividido em 2 e cada "lado" recebe uma Carta de Consciência diferente
4 - Cada personagem pega 4 dados (2 claros e 2 escuros) e rola no centro da roda para gerar vários resultados aleatórios
5 - O primeiro personagem a jogar escolhe um dado (resultado, a cor não importa) e escolhe um tópico de Relação no Banner de Relações Escolhe outro personagem para ser sua relação O personagem escolhido pega um novo dado e detalha a relação na lista de possibilidades do tópico escolhido conforme o dado selecionado O Facilitador(a) estimula a criação da história da relação entre as personagens fazendo perguntas Repita até que todos os personagens tenham duas relações com outros personagens
6 - O primeiro personagem a jogar escolhe um novo dado (resultado, a cor não importa) e escolhe um tópico de Relação no Banner de Necessidades . Escolhe mais um dado para detalhar sua necessidade na lista. O Facilitador(a) estimula com perguntas a criar a história de sua necessidade e como vai consegui-la no jogo Repita até que todos os personagens tenham definido com detalhes sua necessidade
7 - O primeiro personagem escolhe outro personagem para criar a primeira cena e sorteia uma Carta de Local onde acontecerá a cena. Ele ou Ela inicia o diálogo tentando alcançar sua necessidade através das relações que tem com o outro personagem. As consciências de cada personagem envolvido na conversa podem e devem dar ideias e ajudar no diálogo
8 - Quando o Facilitador(a) achar que o diálogo está bem desenvolvido pede às outras consciências que não as do personagem que iniciou a cena escolhendo outro para jogarem um dado claro ou escuro no chão. Se houver mais dados claros o Personagem conseguiu sua necessidade, se mais escuros não.
9 - Cada personagem vai "puxar" uma cena por vez. Ao final desta rodada todos fazem uma pausa e o Facilitador (a) tira uma Carta de Virada .
10 - Em conjunto, personagens e consciências definem como termina a história de suas personagens considerando a virada.
11 - Quando chegam a um consenso o Facilitador(a) encerra a dinâmica e pode iniciar a reflexão sobre as cenas e diálogos ocorridos

Fonte: Autores (2023)

É necessária a presença do facilitador que estimulará os participantes e auxiliará na resolução de impasses ou conflitos (Quadro 1). Na segunda etapa os discentes foram convidados a participar do grupo focal que foi realizado uma semana após a aplicação do jogo. Os grupos focais tiveram duração entre 45 e 60 min, as discussões foram gravadas em áudio e armazenadas em mídia digital. Para desencadear a discussão no GF foi elaborado um roteiro semiestruturado. A entrevista de GF foi realizada pela pesquisadora, em ambiente tranquilo e contando com tempo suficiente para que ocorresse um preâmbulo, onde os participantes puderam expressar suas dúvidas quanto à entrevista, sua forma e conteúdo, antes de seu início. A dinâmica da entrevista foi previamente acordada entre a pesquisadora e o GF. Além disso foi assegurado a todos os participantes que poderiam

se retirar da entrevista a qualquer momento, sem constrangimentos. Foi assegurado sigilo das informações, bem como, confidencialidade, através da garantia de que todas as possíveis publicações com base nesse material não envolveriam identificações de seus participantes.

As entrevistas de GF foram transcritas na íntegra, pela pesquisadora principal (ARR). Além das informações provenientes das transcrições, foram utilizados diários de pesquisa e memorandos, os quais foram elaborados pela pesquisadora principal a partir de suas vivências na realização das intervenções (RPG), e dos GF. Para auxiliar no processo de organização e análise das informações, elas foram transcritas com software Microsoft Office Word® e inseridas no *software NVIVO®*.

A análise das informações foi baseada em aspectos da Teoria Fundamentada nos Dados (TFD). Foram utilizados a comparação constante; o desenvolvimento de códigos para a organização de categorias; a definição de categorias temáticas e suas relações; e o desenvolvimento de uma teoria com base nas evidências produzidas no estudo⁹.

Para este estudo, foi definida a saturação, como o ponto em que encerraram as entrevistas de GF. Ficou evidente, a partir da análise do quarto GF, que as respostas à entrevista estavam tornando-se repetitivas, e que tanto os códigos, quanto as categorias, encontravam-se satisfatoriamente explicadas a partir das informações obtidas e analisadas.

DISPONIBILIDADE DE DADOS

O conjunto de dados não está publicamente disponível devido à informação que compromete a privacidade dos participantes da pesquisa.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os participantes dessa pesquisa foram 58 discentes dos cursos de graduação (odontologia noturno, fonoaudiologia, saúde coletiva) e pós graduação da UFRGS (residência em saúde bucal) que abordam a atenção à saúde da população idosa em seus currículos. Os grupos focais contaram com a participação de 38 discentes (65% participantes). Os acadêmicos que não participaram informaram não ter tempo, ou interesse em participar da entrevista. Foram realizados uma semana após a aplicação do jogo, pois entendemos que ao longo desse prazo os alunos poderiam refletir e avaliar a atividade.

A partir da análise das informações e codificações surgiram três categorias analíticas que fundamentam a teoria denominada: “Utilizando o jogo como ferramenta”.

As atividades lúdicas ainda são pouco exploradas no ensino em saúde, e a criação e aplicação do jogo permitiu perceber como uma ferramenta diferente pode estimular a reflexão e participação do aluno em sala de aula. Serão apresentados aqui os resultados, seguidos de trechos das falas dos participantes, a

fim de ilustrar as evidências que o estudo oferece. As teorias que permitiram a análise de cada uma das categorias serão discutidas dentro do contexto dos parágrafos seguintes.

Começando a jogar

A categoria *Começando a jogar*, apresenta o desenvolvimento da atividade/prática pedagógica do uso do *Imersiva saúde do idoso*. A subcategoria **Identificando as peculiaridades do jogo** se expressa a partir dos diálogos, em que os discentes manifestam seu desconhecimento sobre o RPG. Tal observação é percebida nos comentários como:

“Eu já ouvi falar, eu já vi, eu ouvi falar, eu nunca joguei...” (GF_3).

Na década de 1980, circularam os primeiros RPGs no Brasil, trazidos por jovens estudantes que realizavam intercâmbio. Embora existam eventos específicos que reúnem milhares de adeptos e que evidenciam as experiências práticas de suas funcionalidades^{10,11}, o RPG é pouco explorado e pouco difundido^{12,13}.

No RPG tradicional é indispensável a figura do mestre^{12,13}. Contudo, na construção da ferramenta optou-se pela figura do facilitador, ou seja, alguém que não tomou posição na discussão, mas que auxiliou o grupo de alunos a conduzirem a experiência. Segue o diálogo que expressa a importância do facilitador:

“Deu para entender bem assim tipo [...], no decorrer das coisas, tinha alguém explicando bem, [...] façam isto agora, [...] isto que acontece...”(GF_1).

Nos jogos de RPG está previsto um sistema de regras para que o jogo aconteça. No jogo proposto, as regras básicas eram: a regra do “sim”, ou seja, quando um jogador dissesse algo sobre o personagem todos os outros jogadores estabeleceriam isso como uma verdade na narrativa de história, sem contrariá-la.

“O que mais complica a criação da história, aí faz um desenrolar, assim, que a gente nunca imagina, é a regra do sim” (GF_2).

As regras possuem a capacidade de estabelecer o contexto que será vivenciado, impondo limites e possibilidades aos jogadores. As ambientações construídas pelas regras do jogo conduzem a realidades diversas que exigem que os jogadores se adaptem a elas^{11,13}.

A **construção dos personagens** pelos discentes levou em consideração as características de pessoas e os exemplos observados em seu cotidiano.

“É que eu incorporei o personagem entendeu? [...] Pensei em histórias, realmente tem pessoas que passam por isto [...] Eu comecei a imaginar todas as possibilidades do que eu tinha passado!” (GF_3)

A escolha dos personagens foi muito criativa e lúdica. Este é um momento muito importante, pois cada discente define características dos seus personagens permitindo assim uma maior identidade com o que foi criado. E também é o momento mais demorado e desafiador, pois envolve a expectativa dos participantes em relação ao início do jogo.

Um dos objetivos do jogo foi colocar o discente diante de situações difíceis que exigiram tomada de decisão, comunicação e trabalho em equipe. Esse exercício é fundamental para aquisição de competências e habilidades preconizadas nas Diretrizes Curriculares Nacionais (DCNs) dos cursos de saúde.

As DCNs dos cursos de saúde preconizam a formação de um profissional crítico-reflexivo, transformador da realidade social e comprometido com a saúde da população. No entanto, os conteúdos curriculares possuem relação direta com a hegemonia do modelo de atenção médico-curativo que orienta os profissionais a práticas tecnicistas e curativas e pouco dialógicas, tais como as acionadas durante o uso do Imersiva¹⁴. Nesse ínterim o jogo mostrou-se potente ao despertar os estudantes a ações que lhe exigiram ressignificarem conteúdos e vivências¹⁵.

Para Prager¹⁶, a história nunca está pronta. Ela sempre vai se transformar, dependendo das ações realizadas pelos personagens dos jogadores. Como foi possível observar:

“Pode ser que eu tenha sido a induzidora, mas eu achei interessante porque ela morreu, mas ela

passou o tempo inteiro dizendo: então eu vou me matar, então eu vou me matar, e ninguém fazia nada por ser só a véia chata que reclamava e que... Pô, ela se matou!” (GF_2).

Partindo do diálogo acima, percebe-se que os discentes conseguem fazer analogias com a prática e compreendem que muitas vezes por trás das queixas dos usuários existe um pedido de ajuda. Neste contexto, o jogo *Imersiva saúde do idoso* pode proporcionar ao docente as percepções dos discentes quanto áreas frágeis na formação, tal como acolhimento e abordagens centradas nas pessoas.

Qualquer jogo possui diversos mecanismos que servem como ferramentas para conduzir o jogador a experiência projetada para o jogo. Através delas os jogadores fazem escolhas para resolução de microproblemas com objetivo de resolver um problema maior¹⁵.

Outra questão relevante foi o fato da aleatoriedade do jogo provocar os participantes a fazerem escolhas, tomarem decisões sob pressão como muitas vezes acontece na vida. Para Morin (2011)¹⁷, nos colocamos numa posição segura com nossas teorias e ideias e não sabemos acolher o novo, o inesperado, que surge sem parar. É preciso unir vários saberes a que temos acesso para que possamos entender que o futuro permanece imprevisível.

O jogo foi elaborado para que os personagens vivenciassem as escolhas difíceis demonstrando para o discente que não há escolhas ótimas a serem feitas, e sim, escolhas. A tomada de decisão nem sempre cabe em protocolos é influenciada pela dualidade racional/irracional e objetivo/subjetivo. Não possuímos respostas corretas para todas as situações complexas nas quais nos deparamos¹⁸.

O Impacto da experiência no ensino aprendizagem

O Impacto da experiência no ensino aprendizagem se expressa a partir dos diálogos, em que os discentes manifestam sua surpresa com o uso de RPG no ensino e com as reflexões construídas a partir da experiência.

Observa-se uma preocupação com as metodologias de ensino aprendizagem pois elas não são uniformes no que se refere tanto ao ponto de vista dos pressupostos teóricos como metodológicos. Há diferentes modelos e estratégias para sua operacionalização com diversos benefícios e desafios¹⁹.

A construção de um perfil profissional livre, seguro e cooperativo é inviável dentro de uma formação que induz à alienação e não à reflexão. A participação no enredo do jogo permitiu trabalhar com sentimentos desagradáveis ou desfavoráveis tão pouco discutidos em outras situações. Os discentes refletiram sobre a situação do personagem, o final do jogo, a importância de analisar as situações sobre diversos aspectos antes da tomada de decisão:

“Eu acho que o que mais fica é que a gente pensa tanto se quer dar sim ou não e no final não tem escolha foi o que sobrou, e o final chocante”(GF_4).

“A gente lida com a emoção todo dia de querer tomar atitudes que se não tivesse razão a gente ia fazer atrocidades”(GF_3).

É importante destacar que o conteúdo não é neutro, tem uma ação política²⁰. O papel do educador é estimular uma leitura crítica da realidade; há que se reconhecer o princípio de incerteza racional: “a racionalidade corre o risco constante, caso não mantenha vigilante autocrítica quanto a cair na ilusão racionalizadora”.⁷

Na subcategoria **vivenciando situações semelhantes àquela observada no cotidiano** ficou evidenciado o quanto a intervenção foi capaz de estimular os discentes ao pensamento crítico. Quando comparada a uma aula expositiva os discentes fizeram as seguintes afirmações:

“A gente está acostumado assim, a gente está no 5º ano, a gente já está acostumado sentar e ouvir alguém palestrando, assim, entendeu? (GF_4).

“De repente, se um professor fosse trazer isto num slide, talvez a gente nem lembraria de casos assim ” (GF_3).

Com base nas afirmações acima percebe-se que o modelo tradicional de ensino prioriza a transmissão

de informações, os discentes assumem a postura passiva de recepção de teorias e a figura do docente assume o papel principal. No entanto, é necessário que os docentes busquem novas metodologias de ensino que estimulem o protagonismo dos estudantes, favoreçam sua autonomia, motivação, exercício da empatia.

O uso do jogo Imersiva como uma ferramenta potente de ensino pode ser observado pela facilidade da recordação de alguns casos influenciados pela sua complexidade ou seu final trágico. Bem como as consequências dos atos dos jogadores. Conforme evidenciado nas afirmações abaixo:

“E esta reflexão que a gente faz, depois, fica muito mais na gente, depois que eu sai daqui eu fiquei refletindo sobre o que aconteceu e situações de pessoas que a gente conhece[...] (GF_4).

Destacam-se também as afirmações dos discentes no que se refere ao **despreparo para lidar com diversas situações** encontradas no cotidiano. Percebe-se que nossa sociedade tem se tornado cada vez mais complexa no que se refere à produção de conhecimento. Dentre outros objetivos a formação do ensino universitário está ligada à troca de saberes e um olhar para as questões teórico/práticas. Porém, o que se observa é uma grande dificuldade em ofertar metodologias que propiciem tais discussões e vivências:

“Quando a gente chega, tem situações que a gente não sabe como lidar e não tem ninguém que nos ensine e a gente tem que lidar e descobrir uma forma sozinhos de resolver algum problema ou de sair de algum problema, sabe? (GF_1).

Acrescenta-se que uma das características fundamentais atribuídas ao jogo é o estímulo à capacidade de **tomada de decisão**. Cada personagem tem autonomia para tomar a decisão que julgar correta ou conveniente. A decisão vai depender da capacidade de vivenciar a história e das possíveis soluções imaginadas.

“Eu achei todas as decisões difíceis, até a dos outros colegas. Eu me coloquei, se eu fosse tomar estas decisões” (GF_1).

Além disso, as histórias construídas em cada intervenção tiveram elementos semelhantes àqueles encontrados em nosso cotidiano. Esses elementos permitiram aos discentes **comparar a história com a vida real**.

“[...] A gente tem que ter uma experiência fictícia que nem a gente teve no jogo para depois lidar com as pessoas de verdade. No caso, de verdade, a gente não pode fazer nada de errado lá na hora.”(GF_4).

A construção da história envolveu elementos como: situações de vulnerabilidades, tráfico, violência, solidão, vícios, dentre outros. Ao **comparar com situações reais**, os discentes tiveram a oportunidade de se aproximar de situação semelhante aquelas vivenciadas na prática.

“Eu acho estas experiências nos fazem pensar, o que a gente vai encontrar nos serviços de saúde [...]. E nós como trabalhadores em saúde vamos lidar com isto mais cedo ou mais tarde” (GF_3).

Reflexão acerca do jogo

Essa categoria versa sobre as principais potencialidades e fragilidades do jogo. Ela articula-se com as demais e aponta características que tornam o jogo de RPG uma ferramenta pedagógica potente para o ensino em saúde.

A subcategoria **percebendo as potencialidades e fragilidades do jogo** aborda percepções experimentadas pelos discentes ao longo da intervenção.

Ao longo das intervenções, percebeu-se que eles demonstraram surpresa e dificuldade inicial de entendimento, porém em nenhuma turma houve desinteresse ou desânimo. A maioria, teve **envolvimento com a história**, conforme percebido no comentário: “Acho que não é fácil não se envolver com a história, eu vi poucas pessoas de fora, assim!” (GF_2).

Uma das preocupações iniciais era se a intervenção seria capaz de provocar reflexão e aprendizado, da mesma forma que pudesse ser

divertida. No decorrer da atividade foi possível perceber que a diversão e o aprendizado podem andar juntos, como demonstrado a seguir:

“Eu acho que eu achei mais interessante[...] no começo parecia só uma brincadeira da temática de grupo, a gente ia conversar e tal e aí ao longo a gente ia construindo personagem, tu colocava aquela reflexão, daquela pessoa no teu contexto isto eu achei o máximo...”(GF_1).

No decorrer dos grupos focais identificou-se por intermédio das falas dos discentes uma **crítica ao sistema de ensino**, ao formato como as aulas são apresentadas e também receio de expor pensamentos e posicionamentos.

“Nosso objeto de estudo são pessoas e a gente não tem pessoas, tem slides e pessoas palestrando na nossa frente.” (GF_4).

As constantes mudanças em nossa sociedade exigiram mudanças no ensino universitário. É preciso que o professor esteja disposto a refletir sobre sua prática, problematizando-a e buscando novos conhecimentos no seu campo de atuação. Além disso, é necessário investigar se outros fatores podem interferir reduzindo a motivação do discente ao frequentar as aulas como: o cansaço do dia a dia, os eventuais problemas de saúde, tarefas em atraso e a condição financeira, entre outros²¹.

“E em falar assim que a gente está num curso noturno[...] a gente vê aulas assim totalmente escura, a sala, o pessoal quase dormindo, assim... Muito difícil[...]” (GF_2).

Apesar de todas as dificuldades torna-se fundamental que o docente utilize estratégias e técnicas complementares à aula expositiva, criando um ambiente motivador e estimulante. Ainda neste sentido, os alunos destacaram a **potência do jogo quanto a possibilidade da visualização de diversos cenários, das práxis e de vivenciar a teoria na prática**, conforme os comentários que seguem.

“É a questão da práxis, tu pega toda a teoria que tu vem trazendo de todo o curso e aqui é o momento de tu aplicar! É na prática mesmo que tu vai...” (GF_3).

A complexidade pressupõe mudanças no sistema de ensino, baseado em um currículo disciplinar, fragmentado e que valoriza a hiperespecialização. Não oferta a visão do todo nem o diálogo entre os saberes. Morin (2011)¹⁷ defende uma nova prática que é a transdisciplinar. O debate das relações tecidas entre disciplinas deve ser construído em torno de um saber uno, pautado na perspectiva de conjunto e levando em consideração os aspectos do todo^{18,20}.

Observa-se nos trechos destacados abaixo que os discentes se aproximaram de uma das habilidades centrais que se buscava através do jogo que era o exercício da **empatia e a empatia com a pessoa idosa**.

“O jogo eu acho que neste quesito é um ponto muito positivo. É muito mais fácil de ser empático quando a gente assume uma realidade ou uma história, se coloca dentro dela”(GF_1).

Partindo dos relatos dos discentes percebe-se que o jogo propiciou a vivência da empatia em relação à pessoa idosa. De acordo com Silva et al¹⁸ “Empatia pressupõe a capacidade e sobretudo a vontade de compreender o outro e se colocar em seu lugar”.

Tratando-se de aprendizagem, é necessário refletir sobre a prática de ensino ofertada em nossas instituições de formação: muitas vezes trabalhamos de forma desconectadas das experiências prévias, tornando-a sem significado. Ao refletir sobre as metodologias de ensino em saúde destaca-se dois conceitos importantes: o da autonomia e a aprendizagem significativa.

Neste sentido, vale pensar que nenhum estudante é uma página em branco, principalmente quando se pensa em empatia e envelhecimento, pois empatia deve ser desenvolvida/estimulada desde a mais tenra idade e o envelhecimento é intrínseco à existência humana, e o acompanhamos em nossas famílias e grupos sociais.

Ao término dos jogos foi realizada uma roda de conversa para o encerramento da aula. E este talvez tenha sido o momento mais rico das intervenções. Ali, ficou nítido que as intervenções trabalham com o inesperado, imprevisível e o caótico, pois não existe

seleção de temas prévios e sim uma aposta na história criada pelos discentes.

O jogo, nesse contexto, pode se constituir como uma ferramenta inovadora de aprendizagem que estimula a autonomia do discente e a convivência com suas incertezas, dúvidas, desafios e improvisos. O êxito do jogo está centrado na dialogia, pois cada discente confronta seus valores dentro de determinadas visões de mundo¹⁹.

Entre as limitações deste estudo é preciso mencionar que a pesquisadora que aplicou o jogo foi a mesma que realizou as entrevistas, podendo gerar viés na análise, bem como respostas que corroborem com as expectativas dos pesquisadores. O uso da Teoria Fundamentada e das entrevistas de Grupos Focais, pela sensibilidade do método e o rigor com que foram empregados, representam fortalezas deste estudo.

CONCLUSÃO

Neste estudo foi possível observar limitações que estão envolvidas no processo de ensino-aprendizagem acerca do envelhecimento, ao utilizar-se de métodos tradicionais de ensino. O uso do jogo facilitou o processo de aprendizagem na medida em que os participantes trabalharam a alteridade, desenvolvendo empatia em relação às pessoas idosas e seus problemas de saúde, ao se colocarem no lugar da pessoa idosa como protagonista.

A utilização do jogo com elementos de RPG é uma nova perspectiva com importante potencial no ensino em saúde. Esse jogo constitui uma ferramenta didático-pedagógica efetiva, alicerçada na experimentação, na subjetividade e na capacidade de experiência de cada jogador. Aplicações dessa ferramenta na prática envolvem a sua utilização no processo ensino-aprendizagem para o ensino na área do envelhecimento, bem como em outras áreas do campo da Saúde.

AUTORIA

- Aline Rodrigues Reser - concepção, delineamento, análise e interpretação dos dados; responsável por todos os aspectos do trabalho.

- Renato José De Marchi - concepção e delineamento, revisão crítica, aprovação a ser publicada.
- Aline Blaya Martins - concepção e delineamento, revisão crítica
- Julio Cesar de Matos - concepção, análise e interpretação dos dados.
- Paula Suseli Silva de Bearzi - concepção, análise e interpretação dos dados.

Editado por: Marquiony Marques dos Santos

10 de 10

REFERÊNCIAS

1. Broch C, Breschiliare FCT, Barbosa-Rinaldi IP. A expansão da educação superior no Brasil: notas sobre os desafios do trabalho docente. *Avaliação Rev da Avaliação da Educ Super.* 2020;25(2):257-274.
2. Prevedello A, Góes F, Cyrino E. Educação interprofissional na formação em saúde no Brasil: uma revisão de escopo. *Rev Bras Educ Med.* 2022;46(3):1-10.
3. Ferreira MJM, Ribeiro KG, Almeida MM, Sousa MS, Ribeiro MTM, Machado MMT, et al. Novas Diretrizes Curriculares Nacionais para os cursos de Medicina: oportunidades para ressignificar a formação. *Interface (Botucatu).* 2019; 23(Supl. 1):1-15
4. Brasil. Resolução CNE/ CES nº 4, de 07 de Novembro de 2001. Institui diretrizes curriculares nacionais do curso de graduação em medicina. *Diário Oficial da União.* 9 nov 2001.
5. Brasil. Lei 10.172, de 9 de janeiro de 2001. Aprova o Plano Nacional de Educação e dá outras providências. *Diário Oficial da União.* 10 jan 2001.
6. Rodrigues CC, Todaro MA, Batista CB. Saúde do Idoso: discursos e práticas educativas na formação médica. *Educ em Rev.* 2021;37:1-17.
7. Morningstar J. *Fiasco.* Chapel Hill: BullyPulpit Games, 2009.
8. Minayo MCS (Org). *Pesquisa Social: teoria, método e criatividade.* Revista e atualizada. 25. ed. Petrópolis: Vozes; 2007.
9. Strauss A, Corbin J. *Pesquisa qualitativa: técnicas e procedimentos para o desenvolvimento de teoria fundamentada.* 2 ed. Porto Alegre: Artmed; 2008.
10. Kurutz YPF, Hülse L, Bonin JC. Folclore em forma de Role-Playing Game: criação de um jogo para utilização na educação infantil. *Rev. Ext. em Foco.* 2023;8(1):131-151.
11. De Sá CD, Paulucci L. Desenvolvimento de um sistema de RPG para o ensino de Física. *Rev Bras Ensino Física.* 2021;43:1-5.
12. Huizinga J. *Homo Ludens: o jogo como elemento de cultura.* São Paulo: Perspectivas; 2005.
13. Giacomini MP, Pereira NM(org). *Jogos e ensino de história.* Porto Alegre: UFRGS, 2018.[acesso em 15 mai 2018]. Disponível em <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/179347/001069221.pdf?sequence=1>
14. Oliveira CA, Amaral EM, Cyrino EG, Gianini RJ. Encontros e desencontros entre projetos pedagógicos de cursos de Medicina e diretrizes curriculares nacionais: percepções de professores. *Interface (Botucatu).* 2021; 25:1-15.
15. Bezerra INM, Nascimento JLD, Vieira NRS, Silva RPCda, Monteiro VCM, Silvério ZR, et al. A utilização da aprendizagem baseada em problema (ABP) na formação em saúde: um relato de experiência. *Rev Ciência Plur.* 2020;6(1):102-118.
16. Prager RHP. Exploring the Use of Role-playing Games in Education. *Master Teach Res Journal.* 2019;2:1-8.
17. Morin E. *Os sete saberes necessários à educação do futuro.* 2.ed. São Paulo: Cortez; 2011.
18. Matos J. O Aprender Natural (ou jogos que criam condições de aprendizado)[Medium.com]; 05 nov 2015. 2015.[acesso em 15 abr 2017]. Disponível em: <https://medium.com/gamefica%C3%A7%C3%A3o-brasil/o-aprender-natural-ou-jogos-que-criam-condi%C3%A7%C3%B5es-de-aprendizado-2b0a5a416c10>
19. Freire P. *Pedagogia do Oprimido.* 42ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra; 2005.
20. Silva JAC da, Massih CGPA, Valente DA, Souza DF de, Monteiro MRLDC, Rodrigues RM. Ensino da empatia em saúde: revisão integrativa. *Rev Bioética.* 2022;30(4):715-24.
21. Maciel JAC. Alunos-trabalhadores do curso noturno de Pedagogia da UFRJ: reflexões sobre suas vivências. Rio de Janeiro. Trabalho de Conclusão de Curso [Licenciatura em Pedagogia] - Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio de Janeiro; 2020.