**A SALA DE CIRURGIA: UM JOGO PARA CONSOLIDAR A APRENDIZAGEM EM TÉCNICAS OPERATÓRIAS**

Autor: Jefferson Wrublack Cuba (acadêmico de medicina)

Coautor: Giovanna Ceccatto (acadêmico de medicina)

Orientador(a): Francelise Bridi Cavassin

Faculdades Pequeno Príncipe

jef\_cub@hotmail.com

Palavras-chave: jogo, lúdico, didático, cirurgia e ensino-aprendizagem

Diante de diversas ferramentas utilizadas na consolidação de conhecimento, os jogos pedagógicos se destacam pelo envolvimento do aluno frente a uma dinamicidade lúdica, a qual é de fundamental importância para o desenvolvimento da memória e aprendizagem (ALVES e BIANCHIN, 2010). Desta forma, visto a presença dos conteúdos de Técnicas Operatórias (TOP) no curso de medicina, bem como sua importância devido a intensa aplicação na rotina cirúrgica, o jogo "A Sala de Cirurgia" traz ao discente a oportunidade de solidificação do assunto em questão. O objetivo geral é a confecção de um jogo de tabuleiro baseado nos conteúdos ministrados em TOP. Os objetivos específicos consistem no auxílio do discente na consolidação de conceitos em técnicas operatórias integrando a anatomia e fisiologia humana. Por fim, o jogo "A Sala de Cirurgia" objetiva auxiliar o docente na prática pedagógica, de modo a subsidiar a dinâmica de trabalho em sala de aula ao conectar o lúdico ao didático. A metodologia empregada foi a de elaboração e confecção de um jogo de tabuleiro composto por: quatro peões coloridos de plástico, um dado de plástico, um tabuleiro de papelão personalizado, sessenta cartas em papel cartaz personalizado e uma embalagem de papelão personalizada. Para a personalização dos materiais, foi feito o uso de ferramentas de design gráfico. Sendo assim, o tabuleiro contém trinta e cinco casas. São cinquenta cartas de “Cirurgia Eletiva” e dez cartas de “Cirurgia de Emergência”. A fim de elucidação, cada carta traz uma situação clínica contextualizada, sendo que, na modalidade de “Cirurgia Eletiva”, existem três opções de resposta: uma alternativa relacionada à situação clínica, uma parcialmente relacionada, mas que não se aplica à problemática e uma que não tem nenhuma relação com a resposta adequada. Já nas cartas “Cirurgia Eletiva”, existem duas alternativas, sendo uma a resposta da situação e outra com uma resposta incorreta. Para efetividade da proposta, é essencial ressaltar que todas as situações são justificadas tendo como base uma literatura apropriada (Toy, Liu e Campbell, 2013; Toy, 2016; Toy, 2014; Marques, 2015; Moore, 2014), corrigindo, assim, o erro do jogador. Desta forma, o número mínimo de jogadores é dois e o máximo quatro, de modo que a ordem do fluxo dos participantes é decidida através do lançamento do dado. O resultado obtido foi a confecção de um jogo didático, lúdico, dinâmico e esteticamente agradável, sendo que as regras são claras tornando-o simples de ser aplicado. É de suma importância ressaltar que o material utilizado pode ser reciclado e adaptado para outras modalidades de jogos, sem a necessidade do tabuleiro, peões ou dados. Desta forma, o jogo “A Sala de Cirurgia” integra áreas de interesses essenciais para a carreira cirúrgica, estimula o aluno na construção do raciocínio clínico e cirúrgico e auxilia o docente no processo ensino-aprendizagem. Como perspectiva futura, a metodologia será aplicada para turma do ensino de TOP e novos resultados deverão indicar que, com um método de atividade complementar, há evolução cognitiva do aluno.

ALVES, Luciana; BIANCHIN, Maysa Alahmar. O jogo como recurso de aprendizagem. **Rev. Psicopedag.,** São Paulo, v. 27, n. 83, p.282-287, 2010.

TOY, Eugene C.; LIU, Terrence H.; CAMPBELL, Andre R.. **Casos Clínicos Em Cirurgia.** 4. ed. Porto Alegre: Artmed, 2013.

TOY, Eugene C. et al. **Casos Clínicos Em Anatomia.** 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2016.

TOY, Eugene C. et al. **Casos Clínicos Em Medicina De Emergência.** 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2014.

MOORE, Keith L. **Anatomia orientada para a clínica.** 7. ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2014.

MARQUES, Ruy Garcia. **Técnica Operatória e Cirurgia Experimental.** Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005.