ISSN: 2358-8829

O JOGO DOS PRONTUÁRIOS MÉDICOS NO ENSINO DE INFECÇÕES SEXUALMENTE TRANSMISSÍVEIS: UMA ABORDAGEM LÚDICA E INVESTIGATIVA NO ENSINO MÉDIO

Laura Marques Oliveira [1]
Fábio Marcel da Silva Santos [2]

INTRODUÇÃO

O ensino de Biologia desempenha um papel fundamental na formação ética, social e cidadã dos estudantes, constituindo uma área essencial para a promoção da qualidade de vida e para o desenvolvimento da alfabetização científica na Educação Básica. Contudo, no contexto do ensino de temas de saúde pública nas escolas brasileiras, ainda sobressai com frequência um modelo tradicional e instrucionista, no qual o estudante atua como mero receptor passivo de informações fragmentadas e descontextualizadas (Bordenave; Pereira, 2015).

Em se tratando da Educação em Saúde, os dados epidemiológicos do Ministério da Saúde apontam para um crescimento alarmante de Infecções Sexualmente Transmissíveis (ISTs) entre a população jovem no Brasil (Brasil, 2024). Esse cenário evidencia lacunas nas estratégias pedagógicas convencionais e reforça a necessidade de ações educacionais escolares focadas no autocuidado, na conscientização e no protagonismo discente (Krasilchik, 2008).

Para romper com a passividade e a mera memorização de conceitos, as metodologias ativas surgem como alternativas capazes de devolver ao estudante a centralidade do seu processo de aprendizagem (Bordenave; Pereira, 2015). Dentre essas abordagens, a integração de jogos didáticos e do método de estudo de casos destaca-se como uma estratégia eficaz para despertar a motivação, estimular o raciocínio crítico, a empatia e a tomada de decisões conscientes frente a dilemas reais de saúde (Herreid, 2007; Kishimoto, 2011; Sá; Queiroz, 2009; Soares, 2016).

[1]Mestra em Ensino da Biologia pelo PROFBIO - Universidade Federal da Paraíba - UFPB lauramarkes@yahoo.com.br;
[2]Docente do Departamento de Ciências Biomédicas Universidade Federal da Paraíba - UFPB, fabiomarcelss@yahoo.com.br;

ISSN: 2358-8829

Nessa perspectiva, o presente artigo tem como objetivo relatar e analisar a aplicação do Jogo dos Prontuários Médicos, uma proposta didática pautada em estudos de caso simulados e elementos lúdicos, voltada ao desenvolvimento do raciocínio diagnóstico e à promoção da aprendizagem significativa sobre ISTs entre estudantes do Ensino Médio (Moreira, 2011).

METODOLOGIA

A intervenção pedagógica foi realizada com estudantes da Educação Básica no âmbito do Programa de Mestrado Profissional em Ensino de Biologia (PROFBIO/UFPB). A atividade foi planejada e estruturada para ser desenvolvida ao longo de **2 aulas de 50 minutos**, organizando-se em um ciclo metodológico composto por três etapas interligadas:

1. **Criação dos Prontuários:** Organizados em duplas, os estudantes receberam a tarefa de elaborar a história e o perfil de um paciente fictício acometido por uma IST oculta (como Sífilis, HIV/AIDS, Gonorreia, HPV, entre outras). Os alunos preencheram um modelo padronizado de prontuário contendo campos de anamnese (queixa principal e histórico da doença), dados de exame físico e descrição dos sintomas apresentados pelo personagem.
2. **Raciocínio Diagnóstico:** Em seguida, ocorreu a troca cruzada dos prontuários entre as equipes. Cada dupla recebeu o caso elaborado por outro grupo e assumiu o papel de equipe investigativa/médica, sendo desafiada a analisar as pistas, correlacionar os sintomas com os conhecimentos biológicos e propor uma hipótese diagnóstica fundamentada.
3. **Socialização e Defesa:** Na etapa final, as equipes apresentaram publicamente suas conclusões para a turma. Durante a socialização, os alunos precisaram justificar e defender a hipótese diagnóstica escolhida, discutindo abertamente sobre a caracterização da infecção, os mecanismos de transmissão, os tratamentos adequados e as medidas preventivas individuais e coletivas.

Os dados para análise do impacto da intervenção foram coletados por meio da observação participante do docente-pesquisador, do acompanhamento dos registros nos

prontuários produzidos e da análise das defesas orais e argumentações dos discentes durante a socialização.

.

REFERENCIAL TEÓRICO

A utilização de metodologias ativas no ensino de Ciências e Biologia encontra respaldo nas teorias construtivistas e sociointeracionistas da aprendizagem. De acordo com Krasilchik (2008), o estudo de temas sociais e biológicos deve conduzir o estudante à autonomia e à capacidade de agir ativamente sobre seu contexto social.

O método do estudo de caso, amplamente difundido por Herreid (2007) e discutido por Sá e Queiroz (2009), fundamenta-se no uso de narrativas sobre problemas do mundo real para engajar os estudantes na investigação e na resolução colaborativa de problemas. Ao interagir com histórias ou cenários simulados, o discente deixa a posição de espectador e mobiliza habilidades cognitivas superiores, tais como análise, síntese, avaliação de evidências e argumentação.

Complementarmente, a inserção de aspectos lúdicos por meio dos jogos pedagógicos na educação em saúde propicia um ambiente de aprendizagem dinâmico e motivador (Kishimoto, 2011; Soares, 2016). O jogo reduz barreiras de comunicação sobre assuntos considerados tabus ou de difícil abordagem, como a sexualidade e as infecções reprodutivas, favorecendo a empatia e a cooperação entre os pares.

Essa articulação atende aos preceitos da Teoria da Aprendizagem Significativa de Moreira (2011), a qual defende que novos conhecimentos são incorporados e ancorados na estrutura cognitiva do estudante quando este interage ativamente com o objeto de estudo e consegue atribuir-lhe significado prático e contextual.

.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A aplicação do "Jogo dos Prontuários Médicos" revelou-se uma ferramenta pedagógica de elevado potencial para transformar a dinâmica da sala de aula e favorecer a aprendizagem sobre ISTs.

ISSN: 2358-8829

Durante a primeira etapa (Criação dos Prontuários), observou-se que a exigência de construir um perfil de paciente com uma IST oculta estimulou a imaginação, o interesse e a escrita científica dos discentes. Para criar um caso coerente, os estudantes precisaram realizar consultas criteriosas aos materiais didáticos e científicos sobre os quadros clínicos das infecções, refinando o uso da terminologia biológica.

Na segunda etapa (Raciocínio Diagnóstico), a simulação do papel de profissionais de saúde em uma investigação clínica despertou elevado entusiasmo e engajamento das duplas. A tarefa de desvendar a IST oculta no prontuário recebido exigiu o confronto de hipóteses e a diferenciação entre quadros clínicos com sintomas semelhantes (por exemplo, diferenciação entre lesões da sífilis e outras infecções dermatológicas ou virais). Esse processo de investigação ativou o pensamento crítico e aproximou os discentes das práticas científicas (Herreid, 2007; Sá; Queiroz, 2009).

A etapa de Socialização e Defesa demonstrou avanços significativos na capacidade argumentativa e na expressão oral dos estudantes. A assunção de papéis simulados reduziu visivelmente a inibição e a vergonha comumente associadas à discussão de temas ligados à sexualidade e ao corpo. O ambiente cooperativo e acolhedor favoreceu o surgimento de atitudes empáticas em relação aos pacientes fictícios, desconstruindo visões estigmatizantes sobre pessoas diagnosticadas com ISTs.

Por fim, as discussões coletivas permitiram consolidar conceitos fundamentais sobre diagnóstico precoce, métodos de barreira e estratégias de prevenção combinada, confirmando a efetivação da aprendizagem significativa proposta por Moreira (2011) e o alcance da alfabetização científica no espaço escolar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A aplicação do "Jogo dos Prontuários Médicos" associado ao estudo de casos demonstrou ser uma alternativa pedagógica altamente eficaz para o ensino de ISTs no Ensino Médio, superando com êxito as limitações impostas pela memorização passiva do modelo tradicional.

A articulação entre a atividade lúdica e a análise de situações clínicas simuladas impulsionou o protagonismo discente, favoreceu o raciocínio diagnóstico e propiciou a discussão aberta de temas sensíveis em um clima de empatia e colaboração. Recomenda-se a continuidade e a expansão do uso dessa abordagem investigativa e lúdica em outros tópicos do ensino de Biologia e da Educação em Saúde no contexto escolar.

Palavras-chave: Metodologias Ativas; Estudo de Casos; Jogos Didáticos; Educação em Saúde; Ensino de Biologia.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Saúde. **Boletim Epidemiológico**: HIV/Aids e Infecções Sexualmente Transmissíveis. Brasília, DF: Ministério da Saúde, 2024.

DÍAZ BORDENAVE, Juan Enrique; PEREIRA, Adair Martins. **Estratégias de ensino-aprendizagem**. 33. ed. Petrópolis: Vozes, 2015.

HERREID, Clyde Freeman. **Start with a story**: the case study method of teaching college science. Arlington: NSTA Press, 2007.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

KRASILCHIK, Myriam. **Prática de ensino de Biologia**. 4. ed. São Paulo: Edusp, 2008.

MOREIRA, Marco Antonio. **Aprendizagem significativa**: a teoria e textos complementares. São Paulo: Livraria da Física, 2011.

SÁ, Luciana Passos; QUEIROZ, Salete Linhares. **Estudo de casos no ensino de química**. São Carlos: Átomos, 2009.

SOARES, Márlon Herbert Flora Barbosa. **Jogos e atividades lúdicas no ensino de Química**. Goiânia: Imprensa Universitária, 2016