

JOGO DO LEUCOGRAMA: UM MÉTODO ALTERNATIVO DE APRENDIZAGEM

LARISSA SCHNEIDER; DANIELE SPAREMBERGER OLIVEIRA; ATAHUALPA CAUE PAIM STRAPASSON; BRUNA PELLINI FERREIRA; CINTIA MOLINA; GUSTAVO FISCHER; MARIA LÚCIA SCROFERNEKER

O leucograma é uma importante ferramenta complementar na prática clínica; dessa forma, desenvolvemos uma forma lúdica para ensinar as alterações observadas nas linhagens de células brancas do sistema hematopoiético. O objetivo do trabalho é facilitar a familiarização dos alunos de graduação com as alterações no leucograma correlacionadas à prática clínica. O jogo consiste de 63 cartas, incluindo casos clínicos com condições que modificam a contagem de células brancas do sangue, alterações laboratoriais do leucograma e seus respectivos diagnósticos. O objetivo do jogo é correlacionar os três grupos de cartas, explicando a associação existente. Cada estudante recebia uma carta de cada grupo e em cada rodada era permitida a troca de uma das cartas. As ferramentas de avaliação incluíam pré e pós-teste. Foram avaliados número de acertos, frequência de estudantes que não sabia ao menos uma das respostas e a percepção e aceitação geral do jogo, através de questionário estruturado, pré e pós-teste. O jogo foi realizado com 90 acadêmicos de graduação do curso de Medicina da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. As médias no pré e pós-testes foram 8.6 e 9.27, respectivamente, com diferença estatisticamente significativa. O número de estudante que não sabia no mínimo uma questão no pré-teste foi 37 (39.4%) e no pós-teste foi 7 (7.4%) ( $p$  inferior à 0.001). A impressão geral do jogo foi positiva: 75 (83%) estudantes responderam que o jogo ajudou-os a entender mais facilmente o assunto, enquanto 89 (99%) estudantes afirmaram que o jogo estimulou o raciocínio clínico. O jogo como uma ferramenta no aprendizado da interpretação do leucograma atingiu os objetivos esperados, auxiliando os acadêmicos a correlacionar achados clínicos com exames laboratoriais.