

Autores: FRUTUOSO, Letícia, LEDUBINO, Adilson, SCHWELLER, Marcelo, WANDERLEY, Jamiro, CARVALHO-FILHO, Marco Antonio

Palavras-chaves: Simulação, paciente-simulado, atores, artes cênicas e Medicina, Educação Médica

Título: A Simulação de consultas médicas como ambiente imediato de aprendizagem pautada na experiência

Este trabalho apresenta o processo de ensino-aprendizagem que se dá na experiência desde o momento da consulta médica simulada até o *debriefing* estendido, com duas horas ou mais. O ambiente da simulação precisa ser seguro, livre de julgamento, para propiciar o pensamento criativo do aluno, para que os entendimentos aconteçam no momento da ação. Para criação dos casos pensa-se nos temas, nos debates que se querem oportunizar, nas emoções dos pacientes em relação à doença e seu impacto na vida dos mesmos. Insere-se uma mistura de desafios técnicos e humanos pertinentes à relação médico-paciente. Além disso, tentamos prever quais sentimentos os alunos teriam durante a consulta, e como os mesmos influenciam a interação com o paciente. Em conjunto, médicos e atores ensaiam as ações verbais e não-verbais dessa personagem. Com o intuito de auxiliar o aluno na formação de sua identidade profissional e proporcionar espaço para que encontre sua própria maneira de agir, são criados *gatilhos* que serão propositadamente “disparados” para colocá-lo ação. O ator se apropria dos termos da doença, entende os sintomas, a história clínica e constrói uma personagem íntegra, um ser social, criando sua forma de agir, pensar, se relacionar e sentir. Na consulta, pensa simultaneamente no caso clínico, nos desafios propostos, nas questões que esse aluno-médico possa ter e nas reflexões que possam ser geradas a partir dessa vivência. O desafio do ator é compreender tudo isso em tempo real, tornando-se educador em ação, buscando a experiência durante a própria consulta, encaminhando propostas imediatas durante a simulação, ou levantando os debates que serão mais explorados durante o *debriefing*. O resultado é um aprendizado pautado na experiência. Um aprendizado que se dá no fazer, propiciando *reflection in action*. Do ponto de vista dos alunos, percebe-se motivação para estudar e aprender, tornando-se sujeitos da aprendizagem engajados no fazer. Quando o ator consegue, dentro da simulação, propor os desafios pertinentes a cada caso, o aprendizado se dá no momento presente. É possível que os alunos vivenciem aquele momento não somente como recurso de exposição, e sim, como ambiente de experiência. Percebe-se que o aluno incorpora conceitos de uma maneira entendida pelo corpo em ação. Ressaltamos que o *debriefing* é

de suma importância e indissociável da atividade, permitindo que os alunos elaborem seus questionamentos suscitados pela simulação e proponham soluções para os mesmos.