

# SATISFAÇÃO E PERCEPÇÃO DE ESTUDANTES DE MEDICINA SOBRE ROLE-PLAY NO MÓDULO DE GINECOLOGIA.

Leticia Queiroz Medeiros, Amanda Madureira Silva, Francisco Charles Barbosa Filho, Raquel Autran Coelho Peixoto

**Introdução:** A formação de profissionais com conhecimento técnico adequado e com habilidades de estabelecer uma boa relação com o paciente é um desafio para as escolas médicas. Nesse contexto, destaca-se o Role-Play, que permite a interação dos alunos em uma simulação de consulta médica como profissionais, pacientes/familiares ou observadores. No Módulo de Ginecologia, os alunos vivenciam tal processo abordando-se a coleta de anamnese voltada para os temas de sexualidade e ciclo menstrual. **Objetivo:** analisar a eficácia da técnica de role-play para o processo de aprendizagem de alunos de medicina. **Metodologia:** Aplicou-se um formulário via Google Forms entre alunos do módulo de Ginecologia do sexto (6<sup>o</sup>) semestre do curso de Medicina após o Role-Play. Os alunos foram questionados sobre a contribuição da prática para sua formação e sobre a satisfação de participar desta (Likert de 1-6, de nenhuma à muito alta), além da contribuição da atividade para sua formação (Likert de 1-7, de nenhuma habilidade à especialista). **Resultados:** Obteve-se 72 respostas, sendo evidente que 65 (90,3%) dos alunos afirmaram que a simulação teve alta ou muito alta contribuição para a capacidade de proporcionar uma boa consulta ginecológica ao paciente, assim como uma relação médico-paciente adequada. A satisfação de participar da simulação foi alta ou muito alta para 68 (94,4%) alunos. Quanto à percepção de competência para a coleta de anamnese voltada para a sexualidade, antes da prática, 47 (65,2%) alunos pensavam ter nenhuma, vagas ou poucas habilidades, após a prática, esse número reduziu para 9 (12,5%). Com relação à habilidade de anamnese sobre ciclo menstrual, apenas 16 (22,2%) estudantes tinham a percepção de serem competentes ou muito competentes, número que subiu para 50 (69,44%) após a atividade. **Conclusão:** O Role-Play possui uma boa adesão por parte dos estudantes, além de bons resultados quanto ao aprendizado de habilidades médicas.

**Palavras-chave:** ROLE-PLAY. EDUCAÇÃO. SAÚDE.