

PRODUÇÃO E APLICAÇÃO DE UM JOGO COMO TECNOLOGIA DE EDUCAÇÃO NO ENSINO SUPERIOR NA DISCIPLINA DE FARMACOTÉCNICA DO CURSO DE FARMÁCIA.

Maria Liliane Luciano Pereira, Suzana Barbosa Bezerra.

FAMETRO – Faculdade Metropolitana da Grande Fortaleza.

marialiliane.luciano.pereira@gmail.com

Título da Sessão Temática: Promoção da Saúde e Tecnologias Aplicadas.

Evento: VI Encontro de Monitoria e Iniciação Científica

RESUMO

Considerando a importância do uso de metodologias ativas para simplificar o processo de ensino-aprendizagem, o trabalho relatou a produção e aplicação de um jogo didático como intermediário de aproximação do aluno ao assunto teórico da disciplina de Farmacotécnica, ofertada no quinto semestre do Curso de Farmácia. Os alunos da disciplina foram convidados a participar do jogo antes da aula teórica ministrada pelo professor da disciplina, cujo tópico abordado era sobre excipientes. O jogo foi apresentado e realizado por todos presentes em sala. Pôde-se perceber com a realização da atividade, um maior interesse e empenho dos alunos em relação aos encontros. Ao final da atividade os alunos foram submetidos a uma avaliação do jogo, assim foi possível aferir o êxito dos jogos didáticos na aprendizagem do conteúdo de adjuvantes farmacêuticos.

Palavras-chave: Educação; Educação Baseada em Competências; Tecnologia Educacional.

INTRODUÇÃO

A importância da qualidade da formação dos discentes do nível superior é, certamente uma das maiores adversidades a serem enfrentadas nos dias atuais (QUEIROZ *et al.*, 2012). Ao longo da infância e a adolescência fatores de variadas extensões podem atrapalhar o aprendizado. Todavia, essa questão pode perdurar no ensino superior (MENDONÇA & SILVA, 2014).

Como meio de não só atenuar, mais também aprimorar o envolvimento dos acadêmicos durante as aulas, pesquisadores buscam soluções para esses e outros impasses da rotina na sala de aula (JUNIOR, 2017).

Estudos demonstraram que as dificuldades no aprendizado, dúvidas de como estudar e compreender os conteúdos programados, são as causas mais comuns encontradas pelos

discentes para apoiar o rendimento acadêmico baixo (GENGHINI, 2006).

Dentre as atividades relevantes no sistema de qualificação da graduação está a monitoria assumindo um papel cada vez mais diferencial. A fim de transformar metodologias tradicionais durante o processo de formação dos alunos, usa-se estratégias para melhorar o ensino-aprendizagem como, metodologias ativas (GURGEL et al., 2017).

O jogo é definido como uma atividade desenvolvida segundo uma regra que esclarece o que cada participante deve fazer e os papéis por cada um representado, sendo este; dependente; oposto ou cooperativo. Assim, as regras são determinadas por concordância ou acordo (ARAÚJO, 2008).

Os jogos, quase sempre, são realizados em grupos e possibilitam aos alunos a competência de interagir, coparticipar princípios, conhecimento e dúvidas, além de avivar para resolução de questões (QUIRINO; CAMPOS & OSHIMA, 2017).

Através da aplicação de jogos como tecnologia educacional, consegue-se melhorar o funcionamento cognitivo, além de otimizar a memorização da informação pelo estímulo ao prazer. Então, tal atividade pode ser utilizada nos variados momentos do processo de ensino e aprendizagem, tanto pelo orientador, quanto pelo monitor (GURGEL et al., 2017).

Kishimoto (1996) reconhece também a importância dos jogos didáticos ao admitir que estes exercícios agem como um apoio que conduz a uma matéria didático específica. Então, com a execução correta desses instrumentos, o aluno poderá assumir um novo papel na dinâmica acadêmica, tornando se personagem principal.

Quando anexados à especificamente à disciplina de Farmacotécnica os jogos possibilitam o entendimento de conceitos e diferenciações que na maioria das vezes não são simples de serem absorvidos, provavelmente por serem excessivos e variados. Logo, essas considerações justificaram o uso de jogos didáticos na aula de tal cadeira.

O objetivo do presente estudo é relatar a produção e aplicação de um jogo que teve como propósito uma introdução dinâmica de um conteúdo (excipientes farmacotécnicos) na sala de aula.

METODOLOGIA

Este trabalho pode ser considerado do tipo descritivo, do tipo relato de experiência de uma atividade lúdica realizada na Faculdade Metropolitana da Grande Fortaleza-FAMETRO. O jogo foi elaborado a partir da observação das principais dúvidas do conteúdo chamado: excipientes farmacotécnicos, durante os encontros de monitoria da disciplina de Farmacotécnica, ocorridos no período de 2017 e 2018.1. Então, foi realizada uma pesquisa nas

principais bases de dados: Scielo e Google Acadêmico. Com o auxílio do programa Microsoft word (2008), foram digitadas as regras do jogo e as principais afirmativas que seriam avaliadas pelos alunos, durante as rodadas. O jogo do tipo gincana cujo nome era “Jogo dos Excipientes”, foi desenvolvido e aplicado no mês de julho e agosto, respectivamente. A turma que é constituída por quarenta alunos, foi dividida em cinco grupos de oito pessoas cada.

Composto por duas rodadas, cuja primeira continha cinco equipes e a segunda abrangia os três grupos que apresentaram maior pontuação. Ao passar para a segunda etapa os pontos foram zerados para posterior contabilização dos novos acertos. As frases foram lidas e submetidas ao julgamento das equipes em verdadeiro ou falso, após um tempo de 5 minutos um representante de cada era convidado a dar a resposta final do grupo, este feedback ocorria através do levantamento de placas que apresentavam as palavras de “verdadeiro” ou “falso”, estas fora entregue a cada equipe no início do jogo.

A primeira etapa continha onze frases, dez que eram classificatórias para as equipes e uma como critério de desempate. Já a segunda rodada era composta por quatro grupos, sendo que também apresentava uma indagação como regra de decisão. A última fase do jogo elegia o grupo vencedor, que era o de maior pontuação, seguida de segundo e terceiro lugar, o campeão recebia um brinde que tinha como objetivo aumentar a adesão e participação dos alunos no jogo.

A leitura oral era feita pela monitora que anteriormente, explicara as regras do jogo e contabilizara as pontuações de cada rodada. Ao final todos os participantes foram submetidos a uma avaliação da atividade, esta foi realizada por meio de emoticons de “excelentes”, “regular” e “ruim”.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante a aplicação do jogo foi observado uma maior interação e participação entre os alunos que compunham os grupos. Alguns alunos mostraram se mais resistentes de início a participação da atividade, porém quando enquadrados dentro da equipe cooperaram com as respostas. Isso colaborou com o sucesso do jogo, pois segundo Junior (2017) a colaboração dos alunos destaca a edificação de um processo ensino-aprendizagem, visto que não é possível haver processo sem a participação destes.

A atuação durante a elaboração das respostas demonstrou tanto a cooperação quanto o trabalho em equipe. As dúvidas apresentadas por alguns integrantes, foram discutidas e conversadas chegando a um consenso.

As principais dúvidas apresentadas durante os encontros de monitoria com as turmas

anteriores, também foram demonstradas através da resposta errada ou duvidosa de alguns grupos. Favorecendo assim a possibilidade de utilização do jogo com turmas posteriores.

O diálogo estabelecido após cada revelação da resposta correta viabilizou a elucidação das dúvidas e possibilitou o destaque da importância do conhecimento tanto da classificação, quanto dos tipos de excipientes como competência e habilidade para os acadêmicos do curso de farmácia. Visto que a escolha do adjuvante farmacêutico ideal para cada fármaco é de extrema relevância no tratamento do paciente.

Como o jogo foi aplicado antes do primeiro encontro, pode-se perceber um maior interesse e dedicação dos acadêmicos, com relação aos encontros monitor/aluno, posterior a aplicação da atividade.

As equipes que se classificaram para a segunda rodada, demonstraram uma apreensão maior ao avaliar em “verdadeiro” e “falso” as indagações, necessitando de um tempo maior de resposta. Nota-se que nesta etapa houve uma cautela maior, consequência da vontade dos grupos em finalizar o jogo como vencedor.

Com o auxílio de “emoticons”, o jogo foi considerado excelente por todos os participantes, que também declararam que a atividade auxiliou a sua aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A aplicação do jogo mostrou-se satisfatória como tecnologia de educação para favorecer o aprendizado na disciplina de farmacotécnica. No entanto, é necessário um número maior de alunos para avaliação e adesão de possíveis sugestões que possam vir, com intuito de beneficiar não só o jogo, mais também o conhecimento dos discentes.

REFERÊNCIAS

DE TOLEDO, K. A. Os jogos sob diferentes vertentes para além do ensino de educação física. **Entidade Mantenedora: Instituto Filadélfia de Londrina**, v. 38, p. 25. Disponível em <http://web.unifil.br/docs/revista_eletronica/terra_cultura/38/Terra%20e%20> Acesso em 18 ago. 2018.

GENGHINI, E. B. O ensino superior no Brasil: fatores que interferem no rendimento escolar e a visão dos alunos sobre as dificuldades de aprendizagem. **Revista da educação**, Guarulhos-SP, v. 1, p. 18-30, 2006.

GURGEL, S.S. et al. Jogos educativos: recursos didáticos utilizados na monitoria de educação

em saúde. **Revista Mineira de Enfermagem**, v. 21:e-1016. Disponível em< 10.5935/1415-2762.20170026> Acesso em 29 ago. 2018.

JUNIOR, F. R. C. Atividades de monitoria: uma possibilidade para o desenvolvimento da sala de aula. **Educação e pesquisa**, São Paulo, v. 43, n. 3, p. 681-694, jul./set, 2017.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez, 1996. P. 183.

MARQUES, V. L. M. et al. **Uso de jogos didáticos na aprendizagem de biologia antes e depois da explicação do conteúdo teórico**. Revista da SBEnBIO, v; 3 n. 9, jan, 2016. Disponível em<<https://www.researchgate.net/publication/315700345>> Acesso em 28 ago. 2018.

MENDONÇA, K. V; MENDONÇA, A. V; SILVA, I. B. **Dificuldades de aprendizagem no ensino superior e avaliação formativa: conexões possíveis para o professor**. In: Congresso Internacional de Educação Inclusiva, 2., 2016. Editora Realize. Anais CINTED. Campina Grande: 2016.

QUEIROZ, F. Q. et al. **As dificuldades vivenciadas pelos professores do ensino superior frente à transição paradigmática da educação: desafios e possibilidades**. Revista educação em foco, v. 3, n. 2, 2014. Disponível em <http://unifia.edu.br/revista_eletronica/revistas/educacao_foco/artigos/ano2014/dificuldades_prof_superior> Acessado em 28 ago. 2018.

QUIRINO, T. M. F; CAMPOS, C. C. V; OSHIMA, R. M. S. **O uso de jogos no ensino superior como estratégia pedagógica**. Revista tecnológica na educação, v. 22, n. 9, 2017. Disponível em < <http://tecedu.pro.br/wp-content/uploads/2017/10/Art19-vol.22>> Acesso em 02 ago. 2018.

RAMOS, D. K. Jogos cognitivos eletrônicos: contribuições à aprendizagem no contexto escolar. Ciências e cognição, v. 18, n. 1, p. 19-32, 2013. Disponível em< <http://www.cienciasecognicao.org/>> Acesso em 29 ago. 2018.

SANTOS, S. C. et al. **Utilização de atividades lúdicas para a facilitação do aprendizado em monitorias da disciplina de enfermagem no processo de cuidar em saúde mental**. Encontros

universitários da UFC, Fortaleza, v. 1, 2016. Resumo.