

ATIVIDADE LÚDICA PARA O PROCESSO DE APRENDIZADO DO TEMA DIURÉTICOS NA DISCIPLINA DE FARMACOLOGIA GERAL

XXVIII Encontro de Iniciação à Docência

Rebeca Silva Duarte, Jamile Teles de Almeida Nojosa, Paulo Ricardo Alves Siqueira, Flavia Almeida Santos

Introdução: As atividades lúdicas são uma estratégia para o ensino e a aprendizagem de um conteúdo, por aliar aspectos lúdicos aos cognitivos e assim facilitar o processo de aprendizagem. Devido à importância do ensino da disciplina de Farmacologia Geral para os estudantes do curso de Farmácia, é necessário que os alunos estejam bem familiarizados com seus conceitos após a conclusão da disciplina. **Objetivo:** Avaliar a importância de uma atividade lúdica, sobre diuréticos, no aprendizado de alunos da disciplina de Farmacologia Geral. **Metodologia:** Foram elaboradas vinte e cinco questões objetivas sobre o tema diuréticos para serem aplicadas na atividade. Cinco equipes foram formadas, contendo de dez a onze alunos cada. As perguntas foram colocadas em um recipiente e cada equipe tirava uma pergunta e tinha trinta segundos para responder. A cada acerto, eram marcados os pontos na lousa. Caso a equipe não acertasse, a equipe seguinte poderia responder. Ao final, os alunos responderam a um questionário avaliando a atividade realizada em sala de aula. **Resultados:** Dos 45 alunos que responderam ao questionário, 40% avaliou a atividade como importante, 51,1% com importância moderada, 8,9% como importância mínima e 0% como nenhuma importância. Já 93,3% considerou que a metodologia incentivou o trabalho em equipe e 6,7% considerou que não. 86,7% considerou que a metodologia contribuiu para uma melhor aprendizagem, enquanto que 13,3% não. 71,1% achou a ideia de inserir metodologias ativas no processo de aprendizagem, aliadas às aulas expositivas tradicionais, muito necessário, 22,2% achou moderadamente necessário, 2,2% achou indiferente e 4,4% pouco necessário. **Conclusão:** Portando, conclui-se que a inserção de atividades lúdicas no processo de aprendizagem é importante, além de incentivar o trabalho em equipe.

Palavras-chave: jogos lúdicos. farmacologia. aprendizado. diuréticos.