

# ADAPTAÇÃO DE UM JOGO DE RPG, COMO FERRAMENTA DE ENSINO DA FARMACOTERAPIA DO CANCER, NA MONITORIA DE FARMACOLOGIA GERAL

Jonas Costa de Franca, Maria de Jesus Queiroz de Souza, Joshua Levi Maia Magalhães, Flavia Almeida Santos

**INTRODUÇÃO:** O aprofundamento dos conhecimentos acerca da farmacoterapia do câncer é necessária aos alunos do curso de Farmácia e Biologia, considerando que o câncer é um dos principais problemas de saúde pública no mundo. Os jogos educativos são uma grande ferramenta para propiciar um ambiente motivador e interativo que facilite o processo de ensino-aprendizagem. **OBJETIVO:** Aplicar um jogo de RPG como ferramenta para aprimorar os conhecimentos dos alunos acerca da farmacoterapia do câncer, na disciplina de Farmacologia Geral para os cursos de Farmácia e Biologia, semestre 2021.1. **METODOLOGIA:** Essa atividade trata-se de uma adaptação do jogo de RPG (Deadlands), a qual foi desenvolvida uma narrativa (dividida em cinco “atos”) acerca de um caso clínico de forma que os alunos ficassem imersos no problema. Foi utilizada a plataforma Seppo para o desenvolvimento do jogo. Cada “ato” continha um conjunto de perguntas que exigia dos alunos conhecimentos acerca da classificação dos fármacos antineoplásicos, seus efeitos adversos bem como o manejo clínico dos mesmos. A atividade foi realizada em grupos e tiveram em torno de uma hora para terminá-la. Após a monitoria, os alunos avaliaram a metodologia, através de um formulário eletrônico com perguntas em escala linear de 1 à 5. **RESULTADOS:** Obtiveram-se 34 respostas ao formulário, e mais de 90% (nota 4 e 5) dos alunos concordaram que a metodologia aplicada deve permanecer nos próximos semestres, e os mesmos afirmaram também que conseguiram sedimentar melhor o conteúdo, pois, segundo os alunos avaliados, essa metodologia tornou a abordagem do assunto mais dinâmica, divertida e estimulante. **CONCLUSÃO:** A atividade sobre é uma importante ferramenta para revisar e aprimorar os conteúdos abordados em sala de aula, de forma interativa e motivadora, demonstrando assim que os jogos educativos são facilitadores do processo ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Farmacologia. Câncer. Jogos educativos.