

USO DE GAME NA DISCIPLINA QUÍMICA FARMACÊUTICA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Bianca Ferreira Moura Girao, Mirian Parente Monteiro, Nirla Rodrigues Romero

USO DE GAME NA DISCIPLINA QUÍMICA FARMACÊUTICA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA Autora: Bianca Ferreira Moura Girão Coautora: Mirian Parente Monteiro Orientadora: Nirla Rodrigues Romero A disciplina de Química Farmacêutica apresenta os princípios básicos para desenvolvimento e planejamento de novas moléculas com atividade farmacológica. Contudo, a pandemia da COVID-19 tornou a ministração da disciplina um desafio para os professores e monitores. Nesse sentido, uma nova metodologia foi inserida para facilitar o aprendizado e para estimular a participação dos alunos nas aulas por meio da gamificação. O objetivo desse trabalho foi estimar o grau de satisfação dos alunos em relação a metodologia proposta. Foram criadas 17 questões com base no conteúdo envolvendo os agentes cardiovasculares, cada uma valendo um ponto e contendo quatro itens para resposta. Em seguida, solicitou-se que os alunos se dividissem em grupos. Foi feita uma reunião via Google Meet na qual compareceram todos os 60 alunos matriculados na disciplina. Para as primeiras 11 questões, foi feito um sorteio manual para selecionar o grupo a responder. Nas últimas seis questões foi feita uma competição. Foi aplicado um questionário via Google Forms contendo quatro perguntas com resposta de sim, não e talvez para avaliar a satisfação dos alunos quanto á metodologia aplicada, que foi respondido por 55 alunos. A primeira pergunta questionava se o jogo havia contribuído para o aprendizado, 100% (n=55) alunos responderam que sim. A segunda pergunta descrevia se eles eram a favor da permanência da atividade lúdica na disciplina, 98% (n=54) responderam sim e 2% (n=1) respondeu talvez. Depois foi perguntado sobre a importância da atividade que estimula o espírito competitivo para o aprendizado, 73,4% (n=42) respostas para sim, 12,7% (n=7) para não e 10,9% (n=6) para talvez. Por fim perguntou-se o entendimento sobre o assunto melhorou após a metodologia, obteve-se 94,5% (n=52) respostas para sim e 5,5% (n=3) para não.

Palavras-chave: QUÍMICA FARMACÊUTICA. AMBIENTE DE APRENDIZADO. GAMIFICAÇÃO.