



## “CLINIC GAME” – A GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DO CUIDADO FARMACÊUTICO

Manuella Correia de Moraes Neves<sup>1</sup>, Camila de Albuquerque Montenegro<sup>2</sup>

### RESUMO

A gamificação é uma alternativa metodológica de ensino-aprendizagem que atrai a atenção dos discentes/jogadores, ao ser inserida uma maior interatividade e abordagem diferenciada na construção do saber. O jogo “Clinic game”, desenvolvido na vigência do PIBIC 2021-2022, apresenta 3 (três) cenários de farmácia comunitária abordados na disciplina de Cuidado farmacêutico/ Atenção farmacêutica: 1) indivíduo não alfabetizado com uma prescrição com três medicamentos; 2) idoso com dificuldades para dormir por ter que ir ao banheiro várias vezes à noite e 3) paciente inconformado por alegar ter recebido o medicamento “errado”, para que os discentes/jogadores/futuros farmacêuticos dêem o desfecho. Este projeto visou avaliar a jogabilidade e a usabilidade do jogo “Clinic game”, ao ser aplicado aos estudantes do curso de graduação em Farmácia, da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), campus Cuité/PB e verificar a influência da gamificação no processo de ensino-aprendizagem. Para tanto, realizou-se um estudo transversal, descritivo, prospectivo e com análise qualiquantitativa com utilização de instrumentos de coleta de dados sobre A) Avaliação da gamificação na disciplina e a B) Avaliação da jogabilidade a fim de comprovar o aperfeiçoamento no ensino através inserção do jogo no cotidiano pedagógico dos estudantes de graduação em Farmácia. O projeto foi apreciado e aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisas (CEP) envolvendo seres humanos, do Centro de Educação e Saúde (CES)/ UFCG, com número de certidão: 5.610.346. Após terem cursado os conteúdos da disciplina voltados para os cenários, os estudantes foram convidados e levados ao Laboratório de Informática Aplicada (LIAP) do CES/ UFCG para jogarem e, posteriormente, avaliarem a aplicação do jogo na disciplina e a jogabilidade, ao responderem perguntas como: “o jogo conseguiu estimular minha atenção?”, “Eu, discente/jogador, consigo relacionar o que aprendi com a realidade?”, “Eu acredito que a experiência adquirida no jogo irá contribuir para um melhor desempenho na prática?”, “O conteúdo do jogo ampliou os conhecimentos que eu já possuía?”, “Foi fácil entender o jogo?”, “Foi estimulante jogar e aprender com o jogo e esforcei-me em ter bons resultados?”, com respostas em escala *likert*. A amostra foi composta por  $n = 7$  discentes, que consideraram a utilização do jogo na disciplina como surpreendente e boa ( $n = 6 - 85,72\%$ ), significante a influência da gamificação sobre o aprendizado ( $n = 7 - 100\%$ ), tornando o ensino-aprendizagem do Cuidado farmacêutico mais atrativo e dinâmico ( $n = 7 - 100\%$ ), tendo a característica mais marcante o aprendizado enquanto joga ( $n = 7 - 100\%$ ). A respeito das habilidades e competências que consideraram terem desenvolvido enquanto jogavam, citaram tomada de decisão ( $n = 6 - 85,71\%$ ), foco em soluções ( $n = 5 - 71,43\%$ ) e raciocínio rápido ( $n = 4 - 57,14\%$ ). Com relação a jogabilidade, o *Clinic game* foi eficiente na aprendizagem e prática do conteúdo e



relacionaram o que aprenderam com a realidade ( $n = 7 - 100\%$ ); a experiência adquirida no jogo contribuiu para um melhor desempenho na prática ( $n=6 - 87,71\%$ ); o jogo estimulou a atenção ( $n=7 - 100\%$ ) e a variação da forma, conteúdo e atividades ajudou a manter a atenção e motivação ( $n=5 - 71,43\%$ ). O “*Clinic game*” foi validado e acredita-se que a inserção do jogo no cotidiano pedagógico dos estudantes de graduação em Farmácia aperfeiçoe o ensino e gere dados para fundamentar e incentivar a adoção da metodologia por outros, o que possibilita aprimorar habilidades e transformar condutas e comportamentos na formação do farmacêutico, além de acentuar a qualidade do ensino de nível superior.

**Palavras-chave:** jogos; jogabilidade; aprendizado; professor.

<sup>1</sup>Graduanda do Curso de Farmácia, Unidade Acadêmica de Saúde, Centro de Educação e Saúde, UFCG, Cuité, PB, e-mail: manuella.correia@estudante.ufcg.edu.br

<sup>2</sup>Doutora, Professora do magistério superior, Unidade Acadêmica de Saúde, Centro de Educação e Saúde, UFCG, Cuité, PB, e-mail: camila.albuquerque@professor.ufcg.edu.br