



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

Manuella Correia de Moraes Neves¹, Camila de Albuquerque Montenegro²

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 ($n = 6 - 85,72\%$), significativa 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.

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

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