

## GAMIFICAÇÃO NO ENSINO SUPERIOR DE FARMÁCIA: UMA PROPOSTA DE JOGO DE TABULEIRO

Paulo Américo Matos Almeida<sup>1</sup>, Matheus da Silva Ferreira<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Estudante do curso de Bacharelado em Farmácia (FAMAM), paulloamerico@gmail.com; <sup>2</sup> Mestre em química aplicada (UNEB) FAMAM, mths.far@gmail.com.

O impacto das mudanças sociais, econômicas, políticas, culturais e tecnológicas colocam o ensino e aprendizagem sob uma nova perspectiva, saindo de um cenário rígido e tradicional onde a transmissão de conhecimentos corresponde à uma metodologia conteudista onde a memorização toma papel central para um cenário mais fluido e dinâmico que se caracteriza pela impermanência e imprevisibilidade. A partir desse novo contexto vê-se necessária a revisão das relações entre as relações docente-estudante-conhecimento e com as metodologias de ensino. As metodologias ativas de ensino chegam com a proposta de por o estudante no papel central de sua educação, motivando e proporcionando sua autonomia, capacitando-o à construir o conhecimento juntamente com os docentes. A “gamificação” (do original inglês: *gamification*) diz respeito a um conceito em que se permite a aplicação de elementos e conceitos de jogos, tradicionais ou eletrônicos, que devido ao seu potencial de engajamento, influência e motivação, em situações não relacionadas aos jogos como, por exemplo, a área da educação. Esse trabalho possui como objetivo geral a avaliação do processo de aprendizagem da farmacologia a partir da utilização de um jogo de tabuleiro dos estudantes de farmácia e tendo como objetivos específicos a criação de um jogo de tabuleiro voltado para o ensino de farmacologia, a aplicação desse jogo aos estudantes da área das ciências da saúde e a aplicação de questionários de avaliação do desempenho do jogo. A metodologia desse trabalho consiste na elaboração de um jogo de tabuleiro de perguntas e respostas contendo elementos lúdicos no tabuleiro para melhor incentivo dos alunos ao aprendizado da farmacologia por meio desse jogo, tais perguntas serão baseadas em situações e conceitos de farmacocinética e farmacodinâmica onde haverá perguntas de múltipla escolha e perguntas subjetivas em diferentes níveis que irão acompanhar a progressão dos jogadores pelo tabuleiro. Posteriormente serão aplicados questionários de desempenho do jogo e do aproveitamento deste pelos jogadores, esperando-se validar o jogo como uma ferramenta de ensino-aprendizagem para estudantes de farmacologia, na busca por um ensino mais dinâmico e estimulante para os estudantes.

**Palavras-chave:** Metodologias Ativas de Ensino. Gamificação. Farmacologia.