



A INFLUÊNCIA DA GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DO CUIDADO FARMACÊUTICO

Manuella Correia de Moraes Neves¹, Camila de Albuquerque Montenegro²

RESUMO

A gamificação, inova o ensino aprendizagem, tornando-o dinâmico e engajador na arquitetura de estratégias diante de um desafio proposto, para culminar na solução e concretizar o objetivo do jogo. A pesquisa teve como objetivo identificar e desenvolver o projeto lúdico adequado aos estudantes do curso de graduação em Farmácia, da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cuité/PB, a fim de verificar a influência da gamificação no ensino-aprendizagem. Trata-se de um estudo transversal, descritivo, prospectivo com análise qualitativa, realizado com discentes maiores de 18 anos, matriculados na disciplina de Atenção farmacêutica, aptos a responderem o instrumento de coleta de dados (questionário) no *google* formulário composto por três partes: aspectos sociodemográfico e econômico; uso de recursos tecnológicos; ensino e jogos. A pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa (CEP)/ CES/ UFCG (parecer: 5.064.388). As respostas dos 16 discentes ao questionário impulsionaram as decisões das características do “*Clinic Game*”, que apresenta três cenários de prática desenhados no Canva®: 1) analfabeto com uma prescrição de três medicamentos sem saber como usar; 2) idoso com dificuldades para dormir por ter que ir ao banheiro, várias vezes, à noite e 3) paciente inconformada alega que levou o medicamento errado, requisitando que o discente/jogador dê o desfecho para tais ocorrências. Foi projetado o jogo “*Clinic Game*”, que será validado e aperfeiçoado, após análise da jogabilidade e da usabilidade (PIBIC vigência 2023).

Palavras-chave: jogabilidade; aprendizado, professor.

¹Graduanda em Farmácia, Unidade Acadêmica de Saúde, UFCG, Campina Grande, PB, e-mail: manuella.correia@estudante.ufcg.edu.br

²Farmacêutica, UFPB, Doutora, Unidade Acadêmica de Saúde, UFCG, Cuité, PB, e-mail: camila.albuquerque@professor.ufcg.edu.br



A INFLUÊNCIA DA GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DO CUIDADO FARMACÊUTICO

ABSTRACT

Gamification innovates teaching and learning, making it dynamic and engaging in the architecture of strategies in the face of a proposed challenge, to culminate in the solution and achieve the objective of the game. The research aimed to identify and develop a playful project suitable for undergraduate Pharmacy students at the Federal University of Campina Grande (UFCG), *Cuité/PB campus*, in order to verify the influence of gamification on teaching and learning. This is a cross-sectional, descriptive, prospective study with qualitative and quantitative analysis, carried out with students over 18 years of age, enrolled in the Pharmaceutical Care discipline, able to answer the data collection instrument (questionnaire) in the google form composed of three parts: sociodemographic and economic aspects; use of technological resources; teaching and games. The research was approved by the Research Ethics Committee (CEP)/ CES/ UFCG (opinion: 5,064,388). The responses of the 16 students to the questionnaire boosted the decisions of the characteristics of the “*Clinic Game*”, which presents three practice scenarios designed in Canva®: 1) illiterate with a prescription of three drugs without knowing how to use it; 2) elderly with difficulty sleeping due to having to go to the bathroom several times at night and 3) a dissatisfied patient claims that he took the wrong medication, requesting that the student/player give the outcome for such occurrences. The game “*Clinic Game*” was designed, which will be validated and improved, after analyzing the gameplay and usability (PIBIC effective 2023).

Keywords: gameplay; learning, teacher.