

## Trabalho apresentado no 22º CBCENF

**Título:** CONSTRUÇÃO DO JOGO “PASSA OU REPASSA FARMACOLÓGICO” NA MONITORIA DE FARMACOLOGIA

**Relatoria:** HUDSON FILIPE BARROS RAMOS

Vera Lucia Teobaldo Damasceno Uchoa

**Autores:** LIVIA MARIA TEOBALDO DAMASCENO

Natassia Lopes Cunha

**Modalidade:** Pôster

**Área:** Tecnologias, Pesquisa, Cuidado e Cidadania

**Tipo:** Pesquisa

**Resumo:**

**INTRODUÇÃO:** Existem diversos métodos de ensino que foram criados visando inserir o aluno no processo de aprendizagem transformando o aluno no protagonista que constrói seu próprio conhecimento. A monitoria atua de forma ativa conjuntamente com o professor observando sobre o processo de ensino-aprendizagem, além de planejar ações para melhoria do aprendizado dos alunos, orientação aos acadêmicos, bem como promover a discussão dos temas propostos da disciplina. Os jogos educacionais são uma importante ferramenta pedagógica. Esse tipo de atividade é considerado uma grande aliada no processo ensino-aprendizagem da área da saúde, tornando o indivíduo capaz de produzir um ambiente facilitado para o aprendizado. **OBJETIVO:** descrever a construção de um jogo na monitoria de Farmacologia chamado “passa ou repassa farmacológico”. **METODOLOGIA:** Trata-se de um estudo metodológico para criação de jogos educativos. **RESULTADOS:** O resumo teve como resultado a construção do jogo passa ou repassa farmacológico. O docente deve, antes de iniciar a construção de um jogo educativo, estabelecer o conteúdo que será abordado, problematizar o conteúdo de determinar os objetivos que devem ser alcançados pelos discentes. Sem tais elementos, o jogo não será capaz de agregar relevância significativa no aprendizado dos acadêmicos. Procedeu-se com a revisão de literatura sobre a utilização de jogos educativos, especialmente focado na disciplina de Farmacologia Geral. Foi realizada à fim de identificar possíveis tecnologias já elaboradas e possíveis falhas que poderiam ser sanadas antes da elaboração do jogo. Na elaboração do jogo, foram consideradas diversas características como: Layout, conteúdo, linguagem, organização e aprendizagem. O jogo será levado aos acadêmicos através de projeção com Datashow e apresentação com PowerPoint® e foi confeccionado um suporte de madeira de 1,0m X 0,5m X 0,1m contendo duas lâmpadas com 2 interruptores que o alunos deverão acionar para poder responder às questões. **CONCLUSÃO:** É possível afirmar que o aprender com jogos precisa ser visto enquanto processo construtivo, pois propicia ao aluno a estimulação do senso crítico, além de construir um ambiente de cooperação através de comprovação de ideias dos alunos por meio da aplicação da metodologia. Por isso, futuramente será realizado um estudo quantitativo para demonstrar a eficácia da metodologia criada.