

The logo for the journal RUEP (Revista UNILUS Ensino e Pesquisa) features the lowercase letters 'ruep' in a bold, white, sans-serif font, centered within a solid black rectangular background.

Revista UNILUS Ensino e Pesquisa
v. 17, n. 49, out./dez. 2020
ISSN 2318-2083 (eletrônico)

CARLOS EDUARDO BEZERRA DE MEDEIROS

*Universidade Federal do Rio Grande do Norte,
UFRN, Natal, RN, Brasil.*

DANY GERALDO KRAMER

*Universidade Federal do Rio Grande do Norte,
UFRN, Natal, RN, Brasil.*

*Recebido em dezembro de 2020.
Aprovado em dezembro de 2020.*

HANGMAN GAME NA AULA DE FARMACOLOGIA: RELATO DE EXPERIÊNCIA

RESUMO

A farmacologia envolve o estudo dos mecanismos de ação, efeitos colaterais e aspectos clínicos da administração de medicamentos, sendo complexa e ministrada em sua maioria por aulas expositivas, que não favorecem a aprendizagem dos alunos. Assim, metodologias ativas, como jogos educativos, se fazem importantes, como o uso do Hangman Game. Assim, objetivou-se descrever o relato de experiência sobre o uso do Hangman Game no ensino de farmacologia. Este é um relato de experiência sobre o uso da metodologia ativa no ensino-aprendizagem de farmacologia em uma faculdade pública do nordeste do Brasil. Foi utilizado o hangman game, com uma definição de termo, onde os alunos (pares) deveriam associar a uma a palavra secreta, em até 2 minutos. Foram discutidos tópicos sobre hipoglicemiantes e anti-hipertensivos. Os estudantes relataram aceitação e entusiasmo, pois foram capazes de atuar em uma atividade motivadora e divertida. Acontece que, o jogo é uma forma de aprendizado interativo que oferece uma variedade de experiências educacionais dinâmicas e informativas.

Palavras-Chave: farmacologia; ensino; hangman; game; experiência.

HANGMAN GAME IN PHARMACOLOGY CLASS: EXPERIENCE REPORT

ABSTRACT

Pharmacology involves the study of the mechanisms of action, side effects and clinical aspects of drug administration, being complex and mostly taught by lectures, which do not favor students' learning. Thus, active methodologies such as educational games become important, such as the use of Hangman Game. Thus, the objective was to describe the experience report on the use of Hangman Game in pharmacology teaching. This is an experience report on the use of active methodology in pharmacology teaching and learning in a public college in northeastern Brazil. The hangman game was used, with a term definition, where students (pairs) should associate the secret word within 2 minutes. Hypoglycemic and antihypertensive topics were discussed. Students reported acceptance and enthusiasm as they were able to perform in a motivating and fun activity. Turns out, the game is a form of interactive learning that offers a variety of dynamic and informative educational experiences.

Keywords: pharmacology; teaching; hangman; game; experience.

Revista UNILUS Ensino e Pesquisa
Rua Dr. Armando de Salles Oliveira, 150
Boqueirão - Santos - São Paulo
11050-071
<http://revista.lusiada.br/index.php/ruep>
revista.unilus@lusiada.br
Fone: +55 (13) 3202-4100

INTRODUÇÃO

A farmacologia envolve o estudo dos mecanismos de ação, efeitos colaterais e aspectos clínicos da administração de medicamentos. Sendo requerido dos estudantes dos cursos da área biomédica assimilação desses conhecimentos básicos para se garantir eficácia terapêutica e segurança clínica aos pacientes. Esta disciplina é considerada por muitos discentes como complexa e difícil, gerando barreiras à aprendizagem, sendo desta forma, importante a oferta de alternativas pedagógicas que favoreçam o ensino-aprendizagem (KRAMER et al., 2018; BRYANT et al., 2018; LEE et al., 2018).

A maioria dos cursos de farmacologia é ministrada em aulas expositivas, tendo como docente o papel de mero ministrante de conteúdo, e o discente como simples ouvinte. Desta forma, a utilização de atividades lúdicas, como jogos educativos, se faz importante (BRYANT et al., 2018; VALLADARES et al., 2018; AYNLEY, 2018).

O jogo educacional é uma técnica que pode melhorar o aprendizado, estimulando o interesse e a motivação do aluno por meio de interações sociais com o conteúdo educacional. Do ponto de vista teórico, o jogo educacional em grupo como estratégia de aprendizado ativo incorpora aspectos da teoria do aprendizado experimental, teórico, social e lúdico (KAYLOR, 2016; CAJO et al., 2017; KRAMER et al., 2018).

O Hangman Game é uma das possibilidades de atividade lúdica a ser utilizado no ensino da farmacologia. Este jogo é caracterizado por apresentar sentenças na qual o participante deverá adivinhar através de uma palavra-chave a resposta, em um tempo pré-definido. Esse tipo de jogo permite, através de inovações no ensino, reforço de um material previamente coberto, a compreensão de conceitos e, ao mesmo tempo, motivar os participantes, contribuindo para o desenvolvimento de pensamento crítico, comunicação, aprendizado cooperativo e promover a formação de conceitos (TESANOVIC; MITROVIC, 2018; KRAMER et al., 2018).

Diante disso, o presente trabalho tem como objetivo relatar a aplicação de uma atividade lúdica durante a aula de Farmacologia dos cursos de Nutrição e Enfermagem da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN) através do uso do Hangman- game.

METODOLOGIA

Trata-se de um estudo descritivo com abordagem qualitativa com o objetivo de relatar a intervenção pela monitoria de Farmacologia feita em sala de aula nas turmas de Enfermagem e Nutrição. Sendo para tanto utilizada a atividade lúdica Hangman Game, na qual os estudantes eram divididos em dupla e tinham dois minutos para responder as sentenças, tendo-se o tempo marcado com temporizador (Figura 01).

Figura 01: Hangman game e temporizador utilizado.




Foram utilizadas para a execução do Hangman-Game 10 sentenças diretas sobre hipoglicemiantes e anti-hipertensivos, com grupos quadrados indicando a quantidade de letras que continha a palavra secreta. Foi dado um prazo de dois minutos para os participantes discutirem entre si, sem consulta em livros e internet, qual resposta correta. Não houve punição pelos erros. No final das perguntas somaram-se os pontos e ganhou aquele com maior resultado.

RESULTADOS

As duplas de estudantes receberam instruções acerca do jogo seguida da entrega da uma ficha de resposta (Figura 02). Seguindo-se da liberação das definições dos termos para início do jogo.

Figura 02: Atividade lúdica em sala e ficha de respostas utilizada.




JOGO DE FARMACOLOGIA
DISCENTES:

1.																				
2.																				
3.																				
4.																				
5.																				
6.																				
7.																				
8.																				
9.																				
10.																				

Os tópicos apresentados nas definições de termos, englobaram sobre hipoglicemiantes e anti-hipertensivos, conforme exemplificados na tabela 01.

Tabela 01: Definição dos termos e palavras chaves usados no hangman game.

Definição do termo	Palavra secreta
Trata-se de uma contraindicação ao uso de beta-bloqueadores (propranolol)	ASMA
É uma classe de hipoglicemiante oral, onde os medicamentos estimulam a secreção de insulina, tendo-se como exemplo a clorpropamida	BIGUANIDAS
A noradrenalina pode atuar sobre os vasos periféricos acarretando em	VASOCONSTRICÇÃO
É um diurético leva a perda de potássio, de forma que o paciente possa apresentar zumbido, dor abdominal e fraqueza muscular	FUROSEMIDA
Trata-se de uma reação adversa ao uso de insulina, onde pode ocorrer atrofia ou hipertrofia do tecido adiposo no local de aplicação	LIPODISTROFIA

DISCUSSÕES

O jogo vem da palavra Ludus, isto é, diversão e brincadeira, mesclando-se tanto com a natureza humana que ele reflete não apenas sua psicologia, mas também aspectos culturais, sociológicos e antropológicos (MOURA et al., 2019; MOURA; PAIXÃO, 2019).

Quando associado ao processo de ensino-aprendizagem, o jogo contribui para criar um ambiente de competição saudável possibilitando ao aluno um desenvolvimento cognitivo além de descobrir, aprender e desenvolver habilidades necessárias para bom desempenho no mercado de trabalho. Sendo, portanto, uma ferramenta, importante para a monitoria acadêmica, pois contribui para consolidar o conteúdo aprendido em sala de aula, estímulo ao trabalho em equipe e exercício de iniciação a docência pelo monitor (COSTA et al., 2016; SPANN et al., 2019).

Durante aplicação das atividades pôde-se constatar que o hangman game contribuiu para a sedimentação do conteúdo previamente ministrado, com diversos pontos positivos, semelhante ao observado Maluo et al (2019) e Pusparini (2019), na qual as metodologias aplicadas apresentam-se divertidas e dinâmicas, e a autoaprendizagem do aluno é possibilitada juntamente com o trabalho cooperativo, criativo e gerenciamento de tempo.

Outra observação desta experiência é que alguns alunos inicialmente demonstraram descrédito quanto aos jogos educativos, porém, durante a aplicação da atividade observamos uma grande interação entre a equipe e o hangman game, frente aos desafios apresentados.

No geral, os alunos acharam o hangman game agradável e interessante, pois rompe a monotonia acadêmica, oferecendo um processo de ensino-aprendizagem criativo, aos métodos tradicionais expositivos apresentados no ensino da farmacologia, podendo colaborar para um melhor desempenho acadêmico destes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso do Hangman-game no ensino da farmacologia apresentou-se importante, permitindo se desenvolver atividades descontraídas, o trabalho em equipes, sem perder o objetivo do aprendizado, além do mais são ferramentas de baixo custo e acessíveis.

Dessa forma, houve grande aceitação e entusiasmo dos alunos com o uso dessa metodologia educacional com reforço dos conteúdos já ministrados, e o quebra do paradigma, que a farmacologia é uma disciplina complexa e difícil.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Alvaro Marcel Palomo. A história dos jogos e a constituição da cultura lúdica. Periódicos Udesc, Santa Catarina, v. 14, n. 2, p.1-15, out. 2015.
- AYNSLEY, S. A.; NATHAWAT, K.; CRAWFORD, R. M. Sarah A. Crawford. Evaluating student perceptions of using a gamebased approach to aid learning: Braincept Higher Education Pedagogies 2018, VOL. 3, NO. 1, 478-489
- BRYANT, S. G.; CORREL, J. M.; BRYABT, S. G. Fun With Pharmacology: Winning Students Over With Kahoot! Game-Based Learning. Journal of Nursing Education. 2018;57(5):320
- CAJO, B. G. H.; ALULEMA, A. G. M.; CAJO, I. M. H. Estrategias didácticas para potenciar el aprendizaje de Farmacología clínica. Rev haban cienc méd vol.16 no.3 La Habana may.-jun. 2017.
- COSTA, C.; TYNER, K.; HENRIQUES, S.; SOUSA, C. A Review of Research Questions, Theories and Methodologies for GameBased Learning. Journal of Content, Community & Communication. Vol. 4 Year 2, Dec - 2016
- DOMANSKI, C. , "Activity - Python LISTS - "Hangman game"" CUNY Academic Works, N. 2, V. 3. (2019).
- KAYLOR, S. K. Fishing for Pharmacology Success: Gaming as an Active Learning Strategy. Journal of Nursing Education. 55(2): 119, 2016.
- KRAMER, D. G.; PINHEIRO, J. G. O.; SILVA, G. S. E. Active Learning in Pharmacology Teaching: a Report of Experience. American Journal of Educational Research, 2018, Vol. 6, No. 11, 1586-1588
- LEE, C. Y; WHITE, P. J.; MALONE, D. T. Online educational games improve the learning of cardiac pharmacology in undergraduate pharmacy teaching. Pharmacy Education, 18 (1) 298-302, 2018.
- LIMA, V. V. Espiral construtivista: uma metodologia ativa de ensino-aprendizagem. Interface-Comunicação, Saúde, Educação. 21 (61) Apr-Jun, 2017.
- MASULO, T. S.; ANDRADE, L. S.; MATA, D. R.. Gamification as a tool for medical education in anatomy: A preliminary study. The FASEB Journal, Vol. 33, No. 1_supplement, 2019
- MOURA, C. R.; PAIXÃO, S. A. S. Os jogos e brincadeiras: a importância da ludicidade no ambiente da educação infantil. Caderno Intersaberes - v. 8 n. 15 - 2019
- MOURA, L. S. N.; OLIVERIRA, M. K.; SAMPAIO, M. C. V. A contribuição do lúdico para melhoria do processo de ensino e aprendizagem dos alunos do Ensino Fundamental. Revista Internaciotal de apoyo a la inclusion. Vol. 5 Núm. 3 (2019)
- PAIVA, Marlla Rúbya Ferreira et al. METODOLOGIAS ATIVAS DE ENSINO APRENDIZAGEM:: REVISÃO INTEGRATIVA. Sanare, Sobral, v. 15, n. 2, p.145-153, jun. 2016.
- PEREIRA, Ana Luísa Lopes. A Utilização do Jogo como recurso de motivação e aprendizagem. 2013. 132 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de História, Universidade do Porto, Porto, 2013.
- PRONT, L.; MULLER, A.; KOSCHADE, A.; HUTTON, A. Gaming in Nursing Education A Literature Review. Nursing Education Perspectives: January/February 2018 - Volume 39 - Issue 1 - p 23-28

PUSPARINI, I. Improving Vocabulary of Soepraoen Health Academy Student Throught Multimedia in the Classroom Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, dan Sosial Budaya Volume 25, Nomor 1, 2019

QUIRINO, Thalyta Machado Fróes; CAMPOS, Carmen Cristina Viegas; OSHIMA, Rosemary Midori Sugita. O Uso de Jogos no Ensino Superior Como Estratégia Pedagógica. Tecnologias na Educação, Maranhão, v. 22, n. 9, p.1-9, out. 2017.

SANTOS, M. J.; MIGUEL, M.; DIOS, A. Q.; ENCINAS A. H. Looking for the Antidote for Contaminated Water: Learning Through an Escape Game. IN: 10th International Conference on European Transnational Education (ICEUTE 2019) pp 217-226 2019

SPANN, C. A.; SHUTE, V. J.; RAHIMI, S.; MELLO, S. K. The productive role of cognitive reappraisal in regulating affect during game-based learning. Computers in Human Behavior Volume 100, November 2019, Pages 358-369

TESANOVIC, S.; MITROVIC, P. Development of the Game Hangman in Assembly Programming Language. Telfor Journal, Vol. 10, No. 2, 2018.

VALLADARES, V. O.; SALGADO, F. A.; MONTES, L. H. Juego de roles como método de enseñanza de Farmacología para estudiantes de la carrera de enfermería. Educacion médica. V. 3. 2018.