

ANÁLISE DO ENSINO DA FARMACOLOGIA NA ENFERMAGEM APOIADO NA TEORIA DOS SINTOMAS DESAGRADÁVEIS EMPREGANDO A GAMIFICAÇÃO

Instituição: Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul

Área temática: Ciências da Saúde

MELO, Josiane Rosa¹ (josianerosamelo@gmail.com); **RENOVATO**, Rogério Dias² (rrenovato@uol.com.br);

¹Discente da graduação da Enfermagem da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul.

²Doutor em Educação pela Universidade Estadual de Campinas.

RESUMO: Introdução: A farmacologia é de grande importância na formação do enfermeiro, pois essa confere a ele pleno domínio ao que tange ao tratamento farmacológico faz-se necessário a utilização de novas metodologias no ensino da farmacologia e as teorias de enfermagem ofertam para o ensino na graduação organização e ligação entre a realidade e o conteúdo teórico tornando-se aliadas ao aprendizado, o método da gamificação têm se destacado por oferecer momentos lúdico e divertidos ao momento do aprendizado. **Objetivos:** Analisar o ensino de farmacologia na enfermagem utilizando a teoria dos sintomas desagradáveis, por meio da gamificação. **Metodologia:** Trata-se de uma pesquisa de natureza interventiva, do tipo aplicação, realizada entre alunos do curso de enfermagem na Universidade Estadual de Mato Grosso Do Sul (UEMS), na cidade de Dourados/MS, que já haviam obtido aprovação na disciplina de Farmacologia aplicada à Enfermagem I. As etapas da pesquisa foram constituídas de planejamento onde foram trabalhados como embasamentos teóricos a teoria de enfermagem de Elizabeth Lenz a Teoria dos Sintomas Desagradáveis, a Farmacologia dos Antineoplásicos e a correlação entre os sintomas desagradáveis desencadeados pelo seu uso, a implementação interventiva da metodologia de ensino gamificação e análise da eficácia do processo aplicado. A coleta de dados deu-se por meio de rodas de conversa, gravadas e transcritas. Utilizando o referencial metodológico da Análise Textual Discursiva, e o referencial teórico, a Aprendizagem Significativa. O estudo contou com quatro encontros para a aplicação da intervenção educativa via plataforma virtual MEET a amostra por conveniência contou com a participação de 12 alunos mediante o parecer favorável do CESH sob o protocolo de aprovação nº 4.527.364. **Resultados:** Foi possível analisar pelas colocações dos alunos mediante suas falas que estratégia interventiva da gamificação possibilitou correlacionar com maior facilidade a farmacologia e a teoria de enfermagem, a cada game evidenciava-se maior interesse e compreensão dos assuntos abordados, com o jogo foi possível associar o aprendizado, rever e lembrar o que haviam acabado de aprender, o ambiente do game gerou o grande interação e competitividade entre os acadêmicos tornando assim o processo de aprendizado mais leve e instigante. **Conclusão:** Notou-se que o processo de ensino e aprendizado empregando a metodologia de gamificação favorece a fixação do que foi ensinado, ao jogar o aluno é exposto ao conteúdo novamente o game torna o aprendizado interativo e desafiador.

PALAVRAS-CHAVES: EDUCAÇÃO EM ENFERMAGEM, TEORIA DE ENFERMAGEM, ENSINO APRENDIZAGEM

AGRADECIMENTOS: Ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) por financiar esta pesquisa concedendo bolsa à primeira autora.