

JOGO DIDÁTICO COMO AGENTE FACILITADOR DE ENSINO APRENDIZAGEM EM FARMACOGNOSIA

Ranieri Sales de Souza Santos¹; Cinara Vidal Pessoa²

¹Discente do Curso de Farmácia do Centro Universitário Católica de Quixadá.
E-mail: ranisales2@gmail.com

²Docente do Curso de Farmácia do Centro Universitário Católica de Quixadá.
E-mail: cinarapessoa@unicatolicaquixada.edu.br

RESUMO

A Farmacognosia envolve o estudo da identificação de drogas vegetais por caracteres morfológicos e anatômicos, de sua origem e formas de produção, controle da qualidade, composição química, elucidação estrutural e conhecimento das propriedades físico-químicas das substâncias ativas, bem como o estudo de suas propriedades farmacológicas e toxicológicas. De acordo com os mais variados métodos utilizados no estudo da Farmacognosia, os jogos apresentam-se como excelente recurso didático pedagógico durante o processo de ensino aprendizagem desde o momento em que possibilitam o conhecimento de forma lúdica e prazerosa. Desta forma, na procura de uma alternativa que facilite a compreensão dos conhecimentos da disciplina de Farmacognosia, o presente trabalho tem como objetivo construir e validar um jogo do tipo tabuleiro para auxiliar no processo ensino aprendizagem da disciplina de farmacognosia. Trata-se de um estudo de caráter metodológico do tipo desenvolvimento que será realizado no período de setembro a novembro de 2019 no Centro Universitário Católica de Quixadá – UNICATÓLICA. Serão seguidas as seguintes etapas para a construção da tecnologia: levantamento bibliográfico, assuntos relevantes envolvendo a disciplina serão selecionados para serem abordados no jogo; seleção das imagens, estas serão fundamentadas através de pesquisa em páginas eletrônicas para a criação de ilustrações originais por um designer gráfico e finalmente produção da tecnologia educacional. O jogo educativo será composto por: um tabuleiro com as casas, cartões perguntas, casas coringas, dados, marcadores de posicionamento dos jogadores e manual de instruções contendo as normas do jogo. Para validar o conteúdo e aparência participarão 05 especialistas na área de plantas medicinais selecionados por meio de bola de neve. Os juízes especialistas que atingirem pontuação mínima de 05 pontos participaram do estudo. Estes avaliarão por meio de um instrumento para validação os seguintes itens: Objetivos, Estrutura e Apresentação e Relevância do constructo. Após a avaliação do jogo pelos juízes será calculado o Índice de validade de conteúdo. A pesquisa será submetida ao Comitê de Ética da UNICATÓLICA através da plataforma Brasil, seguindo as exigências da Resolução nº 466, de 12 de dezembro de 2012. No entanto, o mesmo já teve uma pré-validação no semestre 2018.2 e 2019.1. Esperando assim, que o jogo educativo seja confiável, válido e capaz de ser devidamente utilizado como recurso didático pedagógico para a disciplina de Farmacognosia, contribuindo para a efetivação da aprendizagem dos acadêmicos de farmácia que a cursarão. Vale ressaltar que os recursos didáticos são apenas um meio de se chegar aos objetivos e cabe ao professor planejar o momento e a forma de usá-los.

Palavras-chave: Aprendizagem. Farmacognosia. Jogos Educativos. Validação.