

## **Metodologia ativa: uma ferramenta para o aprendizado durante a residência multiprofissional em farmácia**

Amanda Caroline de Toledo  
ac-toledo@live.com

Graziele Francine Franco Mancarz,  
Kharol Neves, Luana T. Kotrik, Marinei Ricieri, Yeo Jim Kinoshita Moon

O avanço tecnológico e a velocidade com que as informações se atualizam e circulam no mundo fez com que o modelo de ensino se renovasse e tornasse mais eficiente, sendo necessário desenvolver novas metodologias educacionais, como as metodologias ativas. A premissa desta prática é que o aluno passa a ser o protagonista da sua própria aprendizagem. Esse relato exemplifica a metodologia aplicada à Residência Multiprofissional em Saúde da Criança e do Adolescente, no eixo da farmácia durante as tutorias acadêmicas realizadas ao longo do programa. Nos meses de maio, junho e agosto, cada residente trouxe um tema para explanação e debate relacionado ao campo de atuação. A ideia é que o tema deveria ser introduzido de modo ativo, sem a utilização de recursos tradicionais, como apresentação em Power point, por exemplo. A primeira metodologia utilizada foi o design thinking, que, através de uma problemática envolvendo o uso de medicamento durante a amamentação, teve como objetivo o desenvolvimento de uma solução criativa e eficiente, enquanto desenvolvia habilidades para lidar com o uso de medicamentos durante a gestação, amamentação e por neonatos. O segundo encontro utilizou o método de gamificação, sendo um tabuleiro a ferramenta para abordar temas envolvendo balanço hídrico. Os jogadores jogavam o dado para decidir quem responderia a pergunta e, uma vez que a resposta estivesse correta, avançavam de casa, sendo o vencedor aquele que chegasse ao final primeiro. O terceiro tema trouxe a discussão sobre tipos de choques (séptico, cardiogênico, neurológico, hídrico), e se deu através de um jogo da memória no qual cada sistema orgânico possuía seu par de consequência fisiológica durante o choque, sendo o ganhador aquele que acertasse o maior número de pares. Todos os encontros duraram em média 3 horas e, após cada atividade, discutimos sobre o grau de aprendizagem e a comparação caso as aulas fossem somente expositivas. Concordamos em unanimidade que a atenção e o nível de concentração são muito maiores quando protagonizamos a atividade do que quando somente ouvimos passivamente sobre o tema.

**PALAVRAS-CHAVE:** metodologia ativa, design thinking, gamificação

### **REFERÊNCIAS:**

1. Antunes Junior, O. D. R., Mattge, G., Krause, D. F. I., & Pensin, T. G. (2021). Os desafios do ensino inovador: a percepção de alunos de Farmácia em relação às metodologias ativas de aprendizagem. *Pesquisa E Debate Em Educação*, 11(2), 1–21, e32950. <https://doi.org/10.34019/2237-9444.2021.v11.32950>
2. Lopes, Janaína Maciel et al. Self-Efficacy of Medical Students in Two Schools with Different Education Methodologies (Problem-Based Learning versus Traditional). *Revista Brasileira de Educação Médica* [online]. 2020, v. 44, n. 2 [Acessado 4 Setembro 2022], e047. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/1981-5271v44.2->

20190187.ING <https://doi.org/10.1590/1981-5271v44.2-20190187>>. Epub 17 Abr 2020. ISSN 1981-5271. <https://doi.org/10.1590/1981-5271v44.2-20190187>.ING.

3. Ávila, Maria Olinda Nogueira et al. Balanço hídrico, injúria renal aguda e mortalidade de pacientes em unidade de terapia intensiva. *Jornal Brasileiro de Nefrologia* [online]. 2014, v. 36, n. 3 [Acessado 4 Setembro 2022] , pp. 379-388. Disponível em: <<https://doi.org/10.5935/0101-2800.20140054>>. ISSN 2175-8239. <https://doi.org/10.5935/0101-2800.20140054>.