O uso de ferramentas lúdicas no processo de formação dos discentes de Farmácia

Manoel Augusto Freitas Santos
Farmacêutico formado pela Universidade Federal do Vale do São Francisco (Univasf), Colegiado de Farmácia (CFARM).
✉ manoel.freitas2009@hotmail.com

Angely Anny de Castro Alencar
Enfermeira, Mestre pela Universidade Federal do Vale do São Francisco (Univasf), Programa de Pós-Graduação em Extensão Rural (PPGEXR - Univasf)
✉ angely.alencar@discente.univasf.edu.br

Rafael Pedro de Souza Nascimento
Graduando da Universidade Federal do Vale do São Francisco (Univasf), colegiado de Medicina (CMED).
✉ rafinhapedro116@gmail.com

Raimunda Pereira da Silva
Pedagoga, Mestre, Doutoranda da Universidade Federal do Vale do São Francisco (Univasf), Programa de Pós-graduação em Agroecologia e Desenvolvimento Territorial (PPGADT).
✉ raimundaps88@gmail.com

Braz José do Nascimento Júnior
Cirurgião-Dentista, Doutor, Docente da Universidade Federal do Vale do São Francisco (Univasf), Colegiado de Farmácia (CFARM); Programa de Pós-Graduação em Extensão Rural (PPGEXR); Vice Coordenador do Programa de Pós-graduação em Agroecologia e Desenvolvimento Territorial (PPGADT) e Coordenador do Grupo de Estudo em Plantas Medicinais e Atividades Lúdicas na Educação em Saúde (GEPALES Vale).
✉ braz.jose@univasf.edu.br

Recebido em 12 de setembro de 2023 **Aceito em 16 de janeiro de 2024**

Resumo:
Compreende-se que a formação do profissional de farmácia, parte do paradigma tecnicista, no qual suas competências são limitadas a comunicação formal e expositiva. A fim de mudar esse cenário, as instituições de ensino poderiam adotar metodologias lúdicas na formação de profissionais da saúde. Algumas dessas ferramentas como o teatro, literatura de cordel e músicas educativas podem ser úteis no processo de ensino-aprendizagem. Nesse sentido, o objetivo deste artigo é descrever as experiências na utilização desses recursos lúdicos por acadêmicos de farmácia em uma instituição de ensino. Trata-se de um estudo observacional, transversal, qualitativo, de caráter exploratório e descritivo, no qual participaram 15 discentes do curso de farmácia. O projeto foi submetido à apreciação pelo CEP e a pesquisa só se iniciou após a emissão do parecer consubstanciado favorável[1], CAAE 45708621.4.0000.8267. Os dados obtidos nas entrevistas foram verificados seguindo a técnica de

[1] Este artigo é oriundo de uma **monografia** de Graduação em Farmácia: http://www.univasf.edu.br/~tcc/00001f/00001f65.pdf. **Título:** O uso de ferramentas lúdicas no processo de formação dos discentes de Farmácia. **IES:** Universidade Federal do Vale do São Francisco (Univasf). **ANO:** 2021. **ORIENTADOR:** Braz José do Nascimento Júnior.

análise de conteúdo proposta por Minayo, na qual as falas são categorizadas e organizadas em sessões. Constatou-se com esse estudo, a importância da utilização de ferramentas lúdicas no processo de ensino-aprendizagem, a valorização desse método pelos estudantes e a maior facilidade na absorção dos conteúdos para os participantes. No entanto, apesar das vantagens apontadas, observa-se que ainda são insipientes as estratégias de implantação de ferramentas lúdicas no processo de formação dos discentes de farmácia.
Palavras-chave: Aprendizado Ativo, Ludicidade, Literatura de cordel, Encenação, Música.

The use of playful tools in the training process of Pharmacy students

Abstract:
It is understood that the training of the pharmacy professional starts from the technicist paradigm, in which their competences are limited to formal and expository communication. To change this scenario, educational institutions could adopt playful methodologies in the training of health professionals. Some of these tools such as theater, chapbook and educational music can be useful in the teaching-learning process. In this sense, the objective of this article is to describe the experiences in the use of these playful resources by pharmacy students in an educational institution. This is an observational, cross-sectional, qualitative, exploratory, and descriptive study, in which 15 students from the pharmacy course participated. The project was submitted for consideration by the CEP and the research only started after the issuance of a favorable opinion, CAAE 45708621.4.0000.8267. The data obtained in the interviews were verified following the content analysis technique proposed by Minayo, in which the speeches are categorized and organized into sessions. It was verified with this study, the importance of using playful tools in the teaching/learning process, the appreciation of this method by the students and the greater ease in the absorption of the contents for the participants. However, despite the mentioned advantages, it is observed that strategies for the implementation of recreational tools in the training process of pharmacy students are still incipient.
Keywords: Active Learning, playfulness, Literature of twine, Staging, Music.

El uso de herramientas lúdicas en el processo formativo de los estudiantes de Farmacia

Resumen:
Se entiende que la formación del profesional de farmacia parte del paradigma tecnicista, en el que sus competencias se limitan a la comunicación formal y expositiva. Para cambiar este escenario, las instituciones educativas podrían adoptar metodologías lúdicas en la formación de profesionales de la salud. Algunas de estas herramientas como el teatro, la literatura de cordel y la música educativa pueden ser útiles en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En ese sentido, el objetivo de este artículo es describir las experiencias en el uso de estos recursos lúdicos por estudiantes de farmacia en una institución educativa. Se trata de un estudio observacional, transversal, cualitativo, exploratorio y descriptivo, en el que participaron 15 estudiantes de la carrera de farmacia. El proyecto fue sometido a consideración del CEP y recién se inició la investigación luego de la emisión del dictamen favorable, CAAE 45708621.4.0000.8267. Los datos obtenidos en las entrevistas fueron verificados siguiendo la técnica de análisis de contenido propuesta por Minayo, en la cual los discursos son categorizados y organizados en sesiones. Se verificó con este estudio, la importancia del uso de herramientas lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, la apreciación de este método por parte de los estudiantes y la mayor facilidad en la absorción de los contenidos para los participantes. Sin embargo, a pesar de las ventajas mencionadas, se observa que las estrategias para la implementación de herramientas lúdicas en el proceso de formación de los estudiantes de farmacia aún son incipientes.
Palabras clave: Aprendizaje activo, Alegría, Literatura de bramante, Puesta en escena, Música.

INTRODUÇÃO

A história da farmácia e da medicina é tão antiga quanto o desenvolvimento da humanidade. Desde os primórdios, para tratar doenças e feridas, o homem recorria aos costumes religiosos, às mágicas e aos preparos com produtos naturais. O boticário (farmacêutico) era uma figura presente nas famílias de seus assistidos, sendo denominado como profissional de cabeceira. Mais à frente, as inovações de Galeno (131-200 d. C.), sistematizaram as matérias primas necessárias à preparação dos medicamentos como nunca tinha sido feito. Depois, com a chegada da revolução farmacológica do século XX, avanços em diferentes áreas laboratoriais permitiram aos farmacêuticos adquirirem características tecnicistas. Infelizmente, a busca excessiva por tecnologia e o desenvolvimento de novos fármacos, entretanto, foram fatores que distanciaram o farmacêutico de seu cotidiano de assistência (CABRAL e PITA, 2015).

A Lei nº 13.021/14, publicada dia 11 de agosto de 2014, que entre outros pontos, aborda sobre a obrigatoriedade da presença permanente do farmacêutico nas farmácias de qualquer natureza, comunitária, hospitalar e saúde da família (BRASIL, 2014). Todavia, ainda existe uma dificuldade comunicativa por parte dos profissionais, isso porque há uma discrepância entre formação e realidade profissional, daí então a necessidade de uma formação voltada para o cuidado, com caráter humanístico, não apenas para facilitar a comunicação entre os pares, mas principalmente com a comunidade (ALMEIDA e FERRAZ, 2008).

Sendo assim, o lúdico, como metodologia ativa, pode humanizar o processo de ensino-aprendizagem por trazer descontração e interação, remetendo ao prazer e ao bem-estar, com isso, trazendo melhorias nos aspectos educacionais e de comunicação. Para Luckesi (2015), o adulto também aprende com o lúdico, pois este realiza a prática de modo semelhante ao da criança, vinculando o prazer à ação do aprender. Uma característica fundamental das atividades lúdicas é o aprender ativamente, nesse sentido, entende-se que "brincar" proporciona aos indivíduos adultos uma forma de vivenciar o passado, através de uma metáfora que pode ser adaptada a sua idade.

Falando do lúdico para adultos, os jogos e os modelos didáticos estão bem difundidos no meio acadêmico e entre os adolescentes, jovens e população em geral em ações de educação em saúde. Corroborando com isso, Casagrande *et. al.* (2021), desenvolveram um modelo didático para os pacientes com Leucemia Mieloide Crônica (LMC), com o objetivo de

auxiliar na melhoria das taxas de adesão ao tratamento farmacológico. O material educativo sobre o tratamento medicamentoso da LMC foi disponibilizado na sua versão definitiva, que possui 14 páginas e 15 ilustrações e pode ser acessado livremente através do endereço eletrônico: http://doi.org/10. 5281/zenodo.3971163.

Para Pimentel *et al.* (2021), os jogos didáticos são ferramentas bem utilizadas na educação em saúde, já que podem contribuir com a problematização, através da valorização dos saberes populares e do estímulo à ação popular no planejamento e nas tomadas de decisões na busca de soluções para os problemas de saúde, em especial, a prevenção às arboviroses, causadas pelo *Aedes aegypti*.

Nascimento-Júnior *et. al.* (2016) sugerem que os profissionais da saúde utilizem, preferencialmente, a metodologia lúdica em suas atividades educativas, devido ao fato da ferramenta estimular a diversão, a criatividade, a interação e novas formas de aprendizado, enriquecendo as experiências escolares. Esses autores também recomendam a utilização de ferramentas lúdicas diversas, como teatro popular, literatura de cordel, músicas educativas e paródias musicais.

Um estudo com alunos da área de saúde que utilizou o teatro como ferramenta geradora de conhecimento no ambiente de aprendizagem hospitalar, através das práticas de simulações com o auxílio de textos clássicos, apresentações de performances, “palhaçarias”, cenas curtas, peças infantis, peças para prevenção de acidentes, improvisações sobre os procedimentos e protocolos do Ministério da Saúde, até montagem de cenas sobre o cotidiano do médico residente, entre outras, comprovou a eficiência do teatro no ensino superior em saúde (MASTEY, 2018). A autora conclui que a prática de teatro na saúde tende a crescer, mesmo que a arte e a ciência sejam formas de conhecimento que lançam mão de métodos e estratégias diferentes, é possível mostrar historicamente que o diálogo entre ambas é extremamente profícuo, inclusive já está existindo.

A literatura de cordel é uma metodologia lúdica que, através da escrita em versos, busca informar, cativar e aguçar a imaginação de quem lê ou escreve as mais diferenciadas histórias informais e que atinge variados públicos. Por suas características de comunicação lúdica, dinâmica e criativa, o cordel é uma ferramenta de ensino que auxilia no aprendizado. Para Almeida; Massarani e Moreira (2016), a literatura de cordel apresenta, em seu conjunto,

uma imagem ambivalente da ciência, ora exaltando os feitos científicos e seus autores, ora oferecendo um olhar crítico sobre o desenvolvimento tecnológico. Os autores sugerem que a convergência da ciência e da literatura de cordel tem potencial para aproximar a cultura científica da cultura popular, além de fomentar um pensamento crítico sobre as relações entre ciência e sociedade, sendo, portanto, uma ferramenta interessante de educação em saúde e popularização da ciência.

Outra ferramenta lúdica para as novas modalidades de ensino são as músicas educativas e as paródias musicais. Uma música educativa é aquela que é composta com o objetivo de ensino, podendo ser uma canção inédita ou uma paródia musical. Para Xavier (2014), o uso da música é um exercício interessante para demonstrar, representar e aplicar conteúdos teóricos, sendo uma forma criativa e crítica de aprendizagem prática. Para Paim e Santis (2018), as paródias são auxiliadoras no processo de ensino-aprendizagem em qualquer realidade de sala de aula. As letras podem ser construídas com os alunos, promovendo assim, uma aprendizagem mais participativa e significativa, na qual, pressupõe os conhecimentos prévios que os alunos possuem e que auxiliaram na construção das estruturas mentais. Fazer paródias permite descobrir e redescobrir os conhecimentos, através de uma aprendizagem prazerosa e eficaz.

Diante do que foi exposto, o objetivo deste artigo é descrever as experiências com ferramentas lúdicas por graduandos de farmácia em uma instituição de ensino superior.

METODOLOGIA / MATERIAL E MÉTODOS

Delineamento do estudo

A pesquisa foi trabalho de conclusão de curso (TCC), estudo qualitativo, observacional e transversal, de caráter exploratório e descritivo, no qual participaram discentes do curso de farmácia da Universidade Federal do Vale do São Francisco (Univasf).

Características da amostra e recrutamento

Participaram 15 graduandos voluntários que, espontaneamente se dispuseram a colaborar, matriculados no curso de farmácia da Univasf. O critério para o convite foi ter participado do projeto de extensão LUDARTE. A razão da escolha dos alunos serviu para comparação da metodologia convencional com a modalidade lúdica. A seleção dos participantes se deu por amostragem não probabilística, do tipo amostragem por conveniência, ou seja, os participantes eram abordados e convidados a participar da pesquisa e recebem uma numeração, sem a realização de sorteios (MARTINS e DOMINGUES, 2011). Os discentes foram convidados via mensagem enviada por *e-mail* ou pela multiplataforma de mensagens instantâneas e chamadas de voz para *smartphones e WhatsApp*.

O LUDARTE é um projeto de extensão que trabalha temas da saúde com a utilização do teatro popular, da literatura de cordel e das músicas educativas. As ações do projeto são realizadas por alunos de graduação em farmácia da Universidade Federal do Vale do São Francisco (Univasf) e o público-alvo são os estudantes de escolas públicas de Petrolina-PE e Juazeiro-BA. Esse projeto defende que:

> A função da universidade não está limitada às suas fronteiras físicas, o ensino e a pesquisa precisam de divulgação comunitária, para que através da extensão universitária, as pessoas sejam beneficiadas. Para isso, a academia deve cumprir o papel de construtora do conhecimento para sociedade, sem deixar de incluir o saber popular, essencial para transformação do paradigma impositivo unilateral, no qual, os pesquisadores e educadores são os únicos detentores do conhecimento (NASCIMENTO-JÚNIOR *et al.*, 2021, p. 8).

Critérios de elegibilidade

Inclusão: Ser estudante com matrícula ativa no curso de farmácia na Univasf; tinha utilizado qualquer ferramenta lúdica no seu processo de formação acadêmica; tinha participado do projeto LUDARTE e não era menor de idade.

Exclusão: Os que não se enquadravam no público-alvo; estar em condições que interfiram nas atividades laborais (alcoolizado, drogado, de licença médica por transtornos psíquicos).

Método utilizado

O método escolhido para coleta de dados foi a entrevista. As entrevistas foram realizadas via conferência *online* individual conduzida pelo discente responsável e seu orientador, através da plataforma gratuita de videoconferência, *Google Meet*. Os entrevistadores utilizaram um instrumento de coleta de dados específico, contendo 18 perguntas relativas ao conhecimento e utilização de ferramentas lúdicas no processo de formação farmacêutica do discente. O tempo para cada entrevista foi de aproximadamente 20 minutos. As entrevistas foram gravadas, após a assinatura do termo de cessão de imagem e voz pelo participante.

O questionário continha perguntas abertas sobre dados socioeconômicos, metodologia educacional convencional e ativa, utilização de ferramentas lúdicas na formação do farmacêutico, semestre letivo e perguntas específicas para os participantes do projeto LUDARTE. Também tiveram algumas perguntas de opinião pessoal como, por exemplo: "É possível utilizar ferramentas lúdicas no processo de ensino no curso de farmácia? Por quê?", "O que você entende sobre atividades lúdicas no ensino?".

Após a aceitação em participar da pesquisa, o entrevistado assinou um TCLE, através de um formulário *online* contendo o número de CPF, nome completo e e-mail. O TCLE assinado foi disponibilizado para o participante da pesquisa. Esse documento continha explicações relevantes, esclarecendo os participantes quanto aos objetivos, confiabilidade e privacidade dos participantes, relevância, riscos aos quais eles estariam expostos e os benefícios do estudo, além do caráter voluntário da participação.

Análise dos dados

Após a transcrição das entrevistas, os dados obtidos foram verificados por técnica de análise de conteúdo baseadas em Minayo (2001), que segundo a autora, deve-se incluir a análise de informações sobre o comportamento humano na pesquisa, essas podem ser utilizadas para uma variedade de aplicações, e tem duas funções: verificar hipóteses ou problemas e descobrir o conteúdo por trás da resposta. O processo começa com a fase denominada exploratória, em que é sugerida a pergunta norteadora que em conjunto com os objetivos nortearão a pesquisa. Em seguida, estabelece-se o trabalho de campo, etapa que

combina entrevistas, observações e bibliografia. Essa etapa tem fundamental importância exploratória, e serve de confirmação ou refutação de hipóteses e construção de teorias. Por fim, é realizado o tratamento do material adquirido nas outras fases, subdividindo-se no seu interior em: ordenação, classificação e análise propriamente ditas. O tratamento do material produz o confronto entre a abordagem teórica e o que a investigação de campo propõe como contribuição.

Garantias éticas

O projeto foi submetido e aprovado pelo CEP, com CAAE: 45708621.4.0000.8267 e número do parecer: 4.795.007. Foram cumpridas as Resoluções 466/2012 e 510/2016 que regulamentam a pesquisa em seres humanos. O uso de códigos de identificação garantiu a confiabilidade, confidencialidade e privacidade das identidades dos participantes. Além disso, foi garantida a autonomia para a recusa de participação e o direito de desistência da pesquisa a qualquer momento. Se houvesse algum dano desencadeado pela pesquisa, todos os participantes teriam direito a assistência integral e imediata, pelo tempo necessário no hospital universitário da instituição.

Em relação à remuneração e formas de indenização, informou-se que os pesquisadores seriam responsáveis financeiramente por quaisquer danos decorrentes da pesquisa. Os participantes não receberam nenhuma remuneração pela participação. Também não precisaram ser indenizados, mas se fosse necessário, os pesquisadores seriam os responsáveis.

A pesquisa apresentou risco mínimo de dano psicológico ou desconforto nos grupos estudados, pois não se utilizou nenhuma intervenção ou modificação intencional nas variáveis fisiológicas, psicológicas e sociais dos indivíduos que participaram do estudo. Os riscos foram mitigados através da capacitação do aluno pesquisador para realização de entrevistas neutras, em ambiente reservado, sem a emissão de juízo de valor para não gerar nenhum constrangimento psicológico por parte dos entrevistados.

Os benefícios aos participantes foram indiretos, nesse sentido, os conhecimentos gerados poderão servir para melhoria do processo de ensino-aprendizagem e, com isso, contribuir na melhoria da formação de estudantes de farmácia e outros cursos da saúde.

RESULTADOS

Na tabela 1 estão descritas as informações referentes à amostra da pesquisa. No total foram entrevistados 15 discentes do curso de farmácia da Univasf, com idades variando de 20 a 35 anos (média = 23,2 anos). Em relação ao gênero, 66,6% entrevistados eram do sexo feminino e 33,4%, do sexo masculino. Em relação à renda familiar, 80% dos participantes afirmaram que compartilhavam com a sua família de 1 a 3 salários-mínimos mensais. Quanto ao período (semestre letivo matriculado), 13,3% estavam no 4º período, 26,6% cursavam o 5º período, 13,3% estavam no 7º período, 13,3% cursavam o 8º período e 33,3% estavam no 9º período. Em relação à religião, 53,33% eram protestantes, 33,33% eram católicos e 13,34% não tinham religião.

Tabela 1 – Perfil sociodemográfico dos discentes entrevistados.

Participante	Sexo	Idade (em anos)	Período (semestre letivo)	Renda (Salários-Mínimos)	Religião
A	Feminino	35	8º	+ de 3 SM	Protestante
B	Feminino	24	9º	1 a 3 SM	Católica
C	Feminino	24	7º	+ de 3 SM	Protestante
D	Feminino	22	9º	1 a 3 SM	Protestante
E	Feminino	27	9º	1 a 3 SM	Sem religião
F	Feminino	22	4º	1 a 3 SM	Protestante
G	Feminino	22	5º	1 a 3 SM	Católica
H	Masculino	24	9º	1 a 3 SM	Protestante
I	Masculino	33	7º	+ de 3 SM	Protestante
J	Masculino	23	8º	1 a 3 SM	Protestante
K	Masculino	24	9º	1 a 3 SM	Sem religião
L	Feminino	24	5º	1 a 3 SM	Católica
M	Feminino	22	5º	1 a 3 SM	Católica
N	Feminino	20	5º	1 a 3 SM	Protestante
O	Masculino	20	4º	1 a 3 SM	Católica

Fonte: Próprios autores.

Em relação à pergunta sobre as metodologias de ensino, o que você acha das metodologias convencionais? As respostas foram as seguintes.

> A: "Uma forma meio engessada, ela não permite sair um pouco do pensamento, do segmento, pois tem que ser tudo naquela linha, sem nem nenhuma novidade".
>
> B: "São muito ultrapassadas, deveriam ser mais flexíveis".

> C: "Eu acho muito vaga, não acho que é menos completa, é necessária a participação do aluno também. Só o professor falando e o aluno ouvindo é muito vago".
>
> E: "Não são muito dinâmicas, não são muito didáticas, não são muito atrativas [...] os professores precisam estudar outras metodologias, como as lúdicas para que o ensino possa ser mais atrativo".
>
> F: "Acredito que é uma maneira muito sistemática e metódica, que para certos alunos funcionam, mas para outros que têm outro tipo de aprendizado, que aprendem de uma forma mais lúdica e prática não funciona".
>
> M: "Eu acho pouco proveitoso, porque é muito técnica e muito automática".

Ao responderem o questionamento relacionado ao entendimento das metodologias ativas de ensino, ficou evidente o conhecimento dos discentes sobre o assunto.

> A: "Eu penso que seja algo que permite uma maior participação do aluno, lhe dar mais oportunidades para criar e pensar, do que exatamente só aquilo: o professor fala e eu concordo, o professor fala e eu aceito".
>
> C: "É uma metodologia que tanto o aluno como o professor irão trocar informação de forma recíproca, que vai favorecer a ambos".
>
> F: "É um tipo de abordagem de ensino diferencial, em que o aluno não fica de maneira passiva, mas de maneira ativa ele procura transmitir o que está aprendendo de uma maneira mais lúdica, de maneira mais perto dele, sai dos livros, daquela abordagem mais habitual, mais formal, em que o aluno busca uma maneira dele mesmo entender e compreender para que ele possa passar [...]".
>
> H: "O aluno participa ativamente da construção do conhecimento, você não recebe o conhecimento, você o constrói".
>
> M: "Entendo que seja novos métodos de ensino, mais dinâmicos, que tenho maior facilidade de aprendizado".
>
> O: "Quando o aluno é o protagonista do assunto, ele estuda antes, desenvolve atividades e questionamentos para a aula, tem uma participação mais ativa na aula".

As falas a seguir, discorrem sobre o conceito do lúdico para os entrevistados. É possível notar que os conceitos teóricos e científicos comungam nas falas apresentadas pelos participantes da pesquisa:

> A: "Algo que você consegue transformar o estudo em arte, levar de forma diferenciada aquele conhecimento, transmitir o conteúdo de forma diferenciada".
>
> C: "São atividades em que utilizamos teatro, cordel, paródias para passar o conteúdo, uma maneira muito boa de aprender, pois se utiliza a parte visual e nossas partes sensitivas para aprender".

> F: “Seriam as várias formas da arte, no contexto do teatro, da música, da dança, da expressão em si, seria as várias formas de utilizar a arte voltada para o ensino pedagógico”.
>
> I: “Acredito que o lúdico seja algo em que unimos o prazeroso com o processo de ensino, acredito que a união dos dois traz uma diferença significativa”.
>
> O: “É um conjunto de atividades que são mais dinâmicas e mais abrangentes, visando um melhor entendimento para fornecer conhecimentos às pessoas”.

Quando questionados se seria possível utilizar as ferramentas lúdicas no processo de formação do farmacêutico, os entrevistados acharam que era possível e fundamental a utilização dessas estratégias pedagógicas. As principais falas foram as seguintes:

> A: “Sim, é possível e até uma forma de aprendizado que não se esquece facilmente. Serve para fixar bem o conteúdo. Uma forma bem proveitosa de reter o conteúdo. Coisas que eu fiz no início do curso de forma lúdica eu lembro até hoje, uma forma de fixar o conteúdo para a vida”.
>
> C: “Sim, porque é mais fácil ativar a memória através das artes, estimula a memória do aluno para absorver mais o assunto, o assunto não é dado de uma forma metódica, acaba sendo dado de uma forma ilustrativa que facilita o aprendizado”.
>
> E: “Com certeza. Porque o aluno usando essa ferramenta, usando o lúdico, o aluno vai desenvolver e aprender novas competências, como decidir alguma coisa, planejar, selecionar, vai desenvolver a habilidade e também vai ter uma interação maior. Porque, por exemplo, o estudante que está ali vai sair um profissional e esse profissional tem que saber lidar com um paciente, com uma pessoa que ele vai atender. Então acho que o lúdico ajuda muito a detectar uma singularidade do paciente”.
>
> G: “Sim é possível, porque pra gente é uma forma de estímulo para que possamos pensar mais e ter um olhar mais crítico, um olhar voltado para o lado humano, para o paciente, tanto que a gente aprende melhor, pois querendo ou não, nos dedicamos mais ao usar o lúdico”.

O lúdico pode ser bem utilizado em muitos casos. Essa premissa está precisa em algumas falas dos entrevistados:

> B: “Acredito que sim, o lúdico pode ser usado, com muita criatividade”.
>
> H: “Sim, porque sendo prática ou teórica, eu acredito que é possível, porque é uma forma de ilustrar a teoria que você está vendo, então é possível”.
>
> I: “Sim, pois é uma forma diferente de expor o conhecimento e que chama a atenção, então a atividade lúdica veio para somar, e digo mais que se determinados professores utilizarem em suas disciplinas somente a metodologia convencional, penso que parte do conhecimento que iríamos aprender seria perdida, porque ele não abordou a disciplina de uma forma diferente, pois qualquer coisa lúdica, por mais simples que seja que me chame à atenção, é uma forma de guardarmos melhor o conhecimento”.

Ainda, corroborando com as respostas anteriores, foi questionada a importância das ferramentas lúdicas na formação do farmacêutico.

> B: "Eu acredito que ele sai como um profissional muito mais versátil, ele não vai sair com o pensamento engessado e ter apenas uma opção para resolver algum problema, ele vai ter várias manobras e estratégias para desenvolver diversas atividades e até na interação com outros profissionais, acho que a questão do lúdico trabalhado na graduação contribui bastante com um trabalho em conjunto, com parceria".
>
> N: "Eu acredito que isso pode transformá-lo em um profissional mais humanizado, ele não vai se apegar apenas a cálculos, a coisas complicadas, por exemplo, farmacologia. Ele consegue não se apegar apenas a isso e se tornar um profissional mais humanizado".

Levantou-se um questionamento sobre o impacto das ferramentas lúdicas durante a graduação em farmácia. Como resposta à pergunta, os participantes responderam de forma positiva sobre o impacto do lúdico em suas formações:

> F: "Me trouxe uma melhor desenvoltura e comunicação, principalmente a parte da comunicação, de você poder passar o conteúdo que você sabe de forma simples".
>
> G: "Foi muito positivo, às vezes eu não gostava, mas eu percebi que absorvia o assunto melhor, eu aprendia melhor, entendia melhor quando tinha alguma ferramenta lúdica. Porque você acaba se esforçando muito mais para fazer aquilo do que com as provas ou até mesmo seminário".
>
> I: "Acho muito importante, pois quando estamos fazendo um curso na área de saúde, tratamos de pessoas, pessoas essas que têm sentimentos".

A criatividade é um fator diferencial e relevante na futura profissão farmacêutica de cada discente, ganhando destaque nas falas dos entrevistados.

> A: "[...] é muito interessante que ele seja criativo, pois ele vai ter muito mais oportunidade e também a forma de lidar com várias situações que podem surgir no trabalho, se ele for criativo ele vai ser um profissional mais preparado para o mercado".
>
> C: "Sim, sempre vamos nos deparar com paciente que tem dificuldades, não alfabetizados e de certa forma, teremos que passar informação de maneira mais compreensível e lúdica. Por exemplo, na farmácia clínica não podemos passar o assunto para o paciente de uma forma complexa e sim com um linguajar mais fácil".
>
> F: "[...] o mercado de trabalho para o farmacêutico está muito exigente, [...] então o profissional tem que ser criativo para poder atrair o paciente e ganhar mais importância e funcionalidade".

Sobre as vantagens e desvantagens oferecidas pelas atividades lúdicas, também foram pautas nas respostas dos entrevistados.

> E: "Uma vantagem é que de uma forma geral, o lúdico vai ressignificar as atividades cotidianas na prática em saúde, ressignifica tudo sabe? Uma desvantagem é que, às vezes, o aluno pode achar que é besteira, que é um desperdício e não querer colaborar com essa metodologia, com esse aprendizado, com essa ferramenta, aí se torna meio chato".
>
> F: "A vantagem seria a facilidade de aprendizado e melhora a nossa forma de se expressar e de se comunicar. Já uma desvantagem é a dedicação e o tempo, pois nem sempre o aluno tem o tempo necessário para desenvolver o lúdico".
>
> J: "A maior vantagem é na facilitação da assimilação do conteúdo, fica mais fácil. A desvantagem é que temos que dedicar muito tempo, para que seja efetivo".
>
> K: "Uma vantagem seria o desenvolvimento pessoal e melhor fixação das informações e conteúdo. A desvantagem é a má execução do sistema e metodologia da ferramenta escolhida. Os alunos não levam a sério e pensam que é nota de graça, então fazem de qualquer jeito e de forma simplificada, o que não gera aprendizado".
>
> M: "A vantagem é que você consegue absorver mais rápido alguns conteúdos pelos métodos de aprendizagem e a desvantagem é o tempo para ensaiar e fazer um trabalho bem-feito".

Os entrevistados não concordaram que a formação farmacêutica deva ser voltada apenas para o caráter técnico.

> B: "Não, ele tem que ser técnico, porém precisa saber lidar com diferentes pessoas, pessoas que têm um nível de escolaridade menor, com crianças, com todo o público".
>
> F: "Não, porque além da função burocrática que é bastante importante, a parte clínica também é crucial, pois sabemos que algumas interações ou reações adversas o farmacêutico consegue descobrir, pois ele detém esses saberes, ou até se a forma que ele armazena o medicamento, quem saberá tirar as dúvidas é o farmacêutico. Portanto, só ser um profissional técnico não é o bastante".
>
> J: "Não, jamais, um profissional engessado e técnico, pois não proporciona ao seu paciente uma vivência com aquela informação que quer passar. Então, quanto menos técnico e teórico for, mais fácil vai passar seu conhecimento para o paciente".

Outro ponto importante que se destaca nas entrevistas é a importância da comunicação do farmacêutico com a sociedade, uma das características que podem ser derivadas do uso das ferramentas lúdicas.

> D: "Sim, porque ele trabalha não apenas com medicamentos, né? ele trabalha com saúde, trabalha com pessoas, então ele precisa saber se comunicar de forma que o seu produto principal que é o medicamento consiga alcançar as pessoas da melhor forma possível".

> E: “Sim. Se comunicar bem e se comunicar em uma linguagem adequada a cada pessoa”.
>
> H: “O farmacêutico precisa saber se comunicar, pois, a comunicação é à base de tudo, para que ele possa fazer o seu trabalho de uma forma que as pessoas entendam o que ele está falando”.
>
> I: “Sim, pois entre as várias áreas que o farmacêutico pode atuar, ele precisa ter um posto de líder, com isso, o seu ato comunicativo tem que contribuir com isso”.

Quando questionados se o projeto LUDARTE contribuiu na formação em farmácia, as respostas foram as seguintes:

> A: “Para mim o projeto LUDARTE é como se você conseguir levar um pouco do seu conhecimento para pessoas de fora da universidade. Nós começamos como algo pequeno que foi ganhando espaço. Em todos os lugares que passamos obtivemos bons resultados. Acredito que as pessoas que foram alcançadas pelo projeto, ouviram, viram e assistiram, ficaram com algo gravado que não esqueceram mais, algo importante para sua vida que nós transmitimos através das várias formas de arte. Então você será visto e seu trabalho também. Você transmite seu conhecimento para fora da universidade, então eu acredito que é uma grande satisfação fazer isso”.
>
> C: “Em diversos assuntos, porque como o LUDARTE abrange várias temáticas, temos que nos aprofundar nos assuntos que já estudamos em disciplinas para passar de forma mais fácil. Permite (o projeto) que a gente passe vários assuntos para alunos do ensino médio, que muitas vezes eles não sabiam ou que não davam tanta importância”.
>
> E: “O LUDARTE [...] eu participei muito tempo do LUDARTE né? muitos anos e me ajudou muito, como eu já falei, na minha timidez e assim, de uma forma geral é muito, como é que eu posso dizer muito interessante levar o conhecimento que a gente estuda por seis meses, vários assuntos, determinados assuntos, por exemplo, assuntos importantes como drogas como sexo sem proteção. A gente estuda e leva esse conhecimento para a comunidade, para crianças, para adolescentes para eles tentarem entender. Eu acho que isso é maravilhoso, sabe?”.
>
> F: “O LUDARTE me ajudou muito em matérias que sentia dificuldade, principalmente fisiologia e farmacologia. Eu consegui ter um aprendizado mais didático e acessível, em que conseguir entender e assimilar algumas coisas que em sala de aula não conseguia. Melhorou a minha comunicação, a minha desenvoltura e criatividade”.
>
> G: “O LUDARTE contribuiu em um olhar mais aguçado para a sociedade, um olhar para os adolescentes que precisam de informação, para os pacientes também, porque a gente trata muito da humanidade. Trata dos assuntos que as pessoas não sabem e levamos informação. Eu aprendi muito com isso. Pra gente voltar muito nosso olhar para essa parte”.
>
> I: “O LUDARTE foi significativo, porque foi uma forma que o grupo apresentou a atuação de vários medicamentos e drogas no SNC do ser humano. Sei que esse conteúdo irei levar para fora dos muros da universidade. O LUDARTE me fez criar um senso de compreensão quando me deparava com algumas situações que debatíamos no projeto, a exemplo da depressão e dos vícios”.

> K: "Para que possamos fazer um trabalho bem-feito, você precisa estudar e o LUDARTE traz isso. Antes a gente já fazia em algumas matérias, mas com certeza no LUDARTE conseguimos fazer de forma mais elaborada, levar conhecimento e informação para um público de fora. Um dos maiores diferenciais foi criar um espírito de liderança e construir trabalhos mais bem feitos. Outro ponto foi trabalhar com pessoas que não eram do curso de farmácia, a troca de informação contribui para nossa formação".
>
> M: "Além de conhecer e ter mais contato com público, porque como curso de farmácia é mais voltado para o laboratório, para o lado técnico, o LUDARTE proporcionou a gente, ter contato com mais pessoas e principalmente, conhecer outros ambientes, além de ter uma integralização de vários períodos do curso, com o mesmo objetivo, que era: aprender e repassar o conteúdo".
>
> N: "Abriu os meus olhos para as possibilidades do que pode ser feito dentro do curso, além de estar só lendo, estudando e fazendo provas. É um diferencial que eu vou ter dentro da universidade, também abriu os meus olhos no sentido de ver as diferentes realidades, porque a gente tem informação em todos os cantos. O que a gente quer, a gente tem na mão, mas outras pessoas não têm acesso a essa informação, então, o projeto leva essa informação para outras pessoas, isso é muito importante".
>
> O: "O LUDARTE foi o primeiro contato que tive com essa troca de conhecimento técnico, científico e popular, em uma forma lúdica, que passa uma mensagem, que as pessoas vão memorizar que vão entender. O projeto me trouxe perspectivas novas. Eu não tinha esse conhecimento de como transformar o meu conhecimento técnico e destrinchar da melhor forma possível para que ele possa ser entregue para diversas pessoas".

DISCUSSÃO / ANÁLISE DE DADOS

O perfil sociodemográfico predominante dos 15 alunos participantes foi de sexo feminino, com idade média de 23,2 anos, de baixa renda familiar. Esses resultados são semelhantes aos de Nardelli *et al.* (2013) que pesquisaram o perfil dos ingressos em cursos da saúde na Universidade Federal do Triângulo Mineiro (UFTM). Os autores entrevistaram 124 alunos, a maioria era do sexo feminino, com idades variando de 18 a 24 anos e de baixa renda familiar. Percebe-se que esse perfil é muito comum nas universidades públicas brasileiras, apesar da grande diversidade, regionalidade e dos contextos e estruturas acadêmicas específicas. Nesse sentido, é importante dar condições para que esses estudantes possam se manter em seus cursos, através de políticas de equidade, de assistência estudantil e da ampliação no número de vagas nas instituições públicas de ensino.

Para os alunos entrevistados, as metodologias de ensino tradicionais ou convencionais, estavam ultrapassadas e não atendiam às necessidades dos alunos. A forma tradicional está baseada nas aulas expositivas, com avaliações teóricas e práticas, sem colocar

o aluno como ativo no processo, deixando-o numa posição passiva, de mero assimilador de conteúdo. Nesse sentido, este modelo de ensino pode fazer com que...

> ...o aluno se sinta ineficiente e que o próprio saber perca seu sentido, visto que o aprendizado se resume a memorização mecânica e adequação do aluno, e não a contextualização e reflexão do agente no meio em que vive. Através do material teórico consultado, pode-se esclarecer a importância de intervenções educacionais libertadoras no processo de educação. O fundamental dessas intervenções é elevar os níveis de consciência, autonomia e criticidade dos indivíduos, de modo a levá-los a um caminho de transformação, munida de reflexão, acerca de suas práticas: a práxis humana (TEIXEIRA, 2018, p. 102).

Os participantes demonstraram que tinham conhecimentos sobre metodologias ativas de ensino. Na visão deles, essa modalidade permite a participação do aluno, valoriza as trocas de conhecimentos, tem sistemática dinâmica e se constitui numa maneira ativa e lúdica no processo de ensino-aprendizagem. A principal técnica de metodologia ativa é o PBL (*Problem Based Learning*).

O método PBL se baseia na resolução de um problema para estimular o educando, levando-o a compreensão do problema e quais serão os caminhos utilizados na solução com base no conhecimento científico. É uma estratégia pedagógica que possibilita aos estudantes abordarem problemas em grupo e com a supervisão de um tutor (docente) com o objetivo de adquirirem conhecimentos especializados (LUCHESI; LARA; SANTOS, 2022).

Para Jesus *et al.* (2017), é importante que os docentes de cursos de graduação em Farmácia, tanto na metodologia ativa quanto na metodologia tradicional, conheçam as preferências de aprendizagem dos seus alunos, bem como verifiquem quais os estilos de aprendizagem predominantes e quais mais favorecem o desenvolvimento de competências nos discentes.

Para os entrevistados, o conceito do lúdico foi colocado como forma de transformar o estudo em arte, uma maneira boa para aprender de forma prazerosa, utilização de arte como os jogos, o teatro, a música, a dança e a literatura de cordel. Percebe-se que os alunos entrevistados possuíam bom conhecimento sobre ludicidade, no que diz respeito ao ato de aprender brincando, com espontaneidade e criatividade. Nesse sentido, o lúdico é um dos possíveis mediadores do processo de ensino-aprendizagem, pois ele pode...

> ...proporcionar a mediação da aprendizagem, estimulando a compreensão do assunto de forma prazerosa, à reflexão sobre o conhecimento adquirido e a formação de relações entre o conhecimento proporcionado pelo lúdico e a realidade vivenciada, que engloba os aspectos comportamentais individuais e coletivos (COSCRATO; PINA e MELLO, 2010, p. 263).

Os resultados mostraram que os discentes entrevistados reconheciam que o uso de recursos lúdicos era uma importante ferramenta no ensino em farmácia e que as experiências que tiveram com essa metodologia estavam influenciando positivamente suas vidas, em relação aos aspectos de comunicação, de criatividade e no aprendizado significativo. Esses achados correspondem ao que tem sido publicado sobre a relação do farmacêutico atual com o lúdico, já que existem muitos desafios aos profissionais de saúde na atualidade, por isso:

> Não basta possuir conhecimento técnico sobre os assuntos que permeiam sua especialidade, como no caso do farmacêutico com assuntos relacionados ao medicamento. Para dialogar com a comunidade, por meio da educação em saúde, é necessário favorecer aprendizagens significativas, desenvolver estratégias com participação ativa e de forma lúdica, de modo a incentivar trocas de saberes entre o profissional e a comunidade, e assim contribuir para o uso seguro do medicamento (BRANDÃO *et al*., 2019, p. 189).

As atividades lúdicas podem contribuir no relaxamento e descontração, quebrando a seriedade do ambiente acadêmico e trazendo mais saúde física e psicológica. Sobre isso, os autores registram uma experiência com a utilização da música, na forma de Karaokê com estudantes de farmácia:

> Os calouros foram o alvo dessa iniciativa por conta da mudança abrupta em suas rotinas devido à entrada em um curso de período integral. A mudança de estilo de vida, muitas vezes de modo abrupto, provoca intensas alterações hormonais: elevados índices de cortisona e de adrenalina são lançados no organismo que, para se liberar, acaba intensificando a atuação do sistema de defesa e, com o tempo ou quantidade de estresse no organismo, progressivamente vai deprimindo o sistema imunológico (BARROS; RAMOS; DOLABELA, 2021, p. 27217).

O teatro pode ser um agregador de ferramentas lúdicas diversas, pois a partir dele, a música, a paródia, a literatura de cordel e os jogos didáticos podem ser adicionados, tornando a experiência educativa ainda mais enriquecedora no processo de ensino-aprendizagem. Sendo assim, a dramatização é um recurso poderoso no ensino farmacêutico, já que através dela, a simulação, a imaginação, a criatividade e a improvisação podem ser instrumentos aliados no ensino das disciplinas básicas e profissionais, no serviço e no processo de extensão universitária. Sobre isso, os autores afirmam que...

> ...nas mais diversas áreas da saúde o teatro pode ser usado e também com interprofissionais diversos, os ganhos obtidos são variados, entre os quais se destacam a satisfação, autoconfiança, conhecimento, empatia, realismo, diminuição do nível de ansiedade, conforto, comunicação, motivação, capacidade de reflexão e de pensamento crítico, bem como trabalho em equipe. As evidências demonstram a ampla possibilidade do uso da dramatização no contexto da saúde (NEGRI *et al*., 2017, p. 7).

Todos os 15 entrevistados relataram que o projeto LUDARTE foi marcante e positivo, pois permitiu um olhar para comunidade, deixando-os mais conhecedores da realidade social. Eles afirmaram que o projeto ajudou na capacidade comunicativa, na diminuição da timidez, na melhoria da assimilação de conteúdos, no desempenho acadêmico, na aquisição de habilidades de liderança, no entendimento de trabalho em equipe e que foi o primeiro contato para trocas de conhecimento científico, técnico e popular, através do lúdico.

Nesse sentido, o projeto LUDARTE vem cumprindo o seu papel social, já que na pesquisa realizada se comprovou a eficácia das suas ações extensionistas que são baseadas em...

> ...trocas entre universidade e sociedade de forma participativa e lúdica através do teatro popular, da literatura de cordel, da música e das paródias. Essa interação com a comunidade é muito importante no desenvolvimento do aprendizado nesses educandos, pois, entende-se a importância do diálogo e da parceria que a extensão proporciona na boa formação acadêmica, com um olhar abrangente, comparativo e reflexivo da sociedade (NASCIMENTO-JÚNIOR *et al*., 2021, p. 5).

CONCLUSÃO / CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo buscou descrever algumas das experiências acadêmicas dos graduandos em farmácia da Universidade Federal do Vale do São Francisco, ao utilizarem as atividades lúdicas como ferramenta de ensino-aprendizagem. Ao responderem os questionamentos, os estudantes reafirmaram a importância da presença do lúdico ao longo da graduação dos profissionais da saúde, sobretudo aos futuros farmacêuticos que, em geral, têm um currículo bastante técnico e a ludicidade traz leveza ao discente e proporciona uma formação humanizada.

O projeto LUDARTE tem parcela nesse entendimento dos alunos, visto que coloca os alunos em destaque e os ensina a se comportar frente aos diferentes tipos de públicos, proporciona uma ação mais humanizada aos discentes, futuros farmacêuticos. Através do

teatro, da literatura de cordel, das músicas e paródias, o LUDARTE leva conhecimento para adolescentes, jovens e adultos sobre uma variedade de assuntos da área da saúde. Os maiores beneficiários do projeto são os graduandos, que adquirem conhecimentos teóricos e práticos, buscam transmiti-los de forma lúdica e compreensível, simulando situações que encontrarão no dia a dia profissional.

Entretanto, apesar dos avanços, a ferramenta lúdica tem sido pouco usada e restrita a poucas disciplinas do curso. Também é importante destacar a baixa quantidade de estudos relacionados a essa metodologia de ensino no curso de farmácia e em outras profissões da área de saúde. Nesse sentido, torna-se necessário o incentivo a realização de novas pesquisas que relacionem essa temática. Dessa forma, seria possível compreender ou comprovar, que todas as características intrínsecas a esse tipo de estratégia são favoráveis ao processo de ensino-aprendizagem, conforme salientou o presente estudo, mostrando-se um veículo promissor para motivação, humanização, educação e promoção da saúde.

É importante destacar finalmente que, o uso do lúdico pode servir para reforçar a instrumentalidade didática, atendendo a obrigatoriedade da curricularização da extensão, como forma de facilitar o diálogo entre teoria e prática pedagógicas. Assim, o ensino fica contextualizado, beneficiando a comunidade, abrindo portas para pesquisas científicas (LEMOS *et al.,* 2022).

Recomendações, contribuições e limitações

Diante dos resultados obtidos nessa pesquisa, recomenda-se o uso da metodologia lúdica, com a utilização da dramatização, paródias musicais e literatura de Cordel, pois sendo assim, os conteúdos ensinados se tornam mais leves e mais fáceis de assimilação, pela oportunidade de colocá-los em prática de forma ativa e divertida.

Acredita-se que essa pesquisa contribuiu para fornecer uma opção didática no ensino de Farmácia e das demais profissões da saúde, servindo como ferramenta para implantação de atividades comunitárias que podem ajudar na curricularização da extensão, aliando o ensino e a pesquisa científica de forma indissociável.

As principais limitações na pesquisa foram: o número pequeno de participantes, de apenas um curso da área saúde e a dificuldade de comparação da metodologia lúdica com o método convencional, apesar dessa comparação não ser objetivo da pesquisa. Assim, seriam necessárias futuras pesquisas qualitativas e quantitativas que envolvessem instrumentos metodológicos comparativos, participação de outros cursos da saúde e outras instituições superiores de ensino.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, C.; MASSARANI, L.; MOREIRA, I. C. Representações da ciência e da tecnologia na literatura de cordel. Bakhtiniana: **Revista de Estudos do Discurso** [*online*], v. 11, n. 3, p. 5-25. 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/2176-457324278>. Acesso em: 16 de jan. de 2024.

ALMEIDA, L. P. V. G.; FERRAZ, C. A. Políticas de formação de recursos humanos em saúde e enfermagem. **Revista Brasileira de Enfermagem**, v. 61, n. 1, p. 31–35, 2008. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/reben/a/55qr3jpvtHhBMcCp5ZjHjYb/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 16 de jan. de 2024.

BARROS, A. S. M.; RAMOS, L. V. R.; DOLABELA, M. F. Atividades recreativas entre estudantes de farmácia: relato de experiência do programa de educação tutorial. **Brazilian Journal of Developmen**t, Curitiba, v.7, n.3, p. 27212-27220, 2021. Disponível em: <https://brazilianjournals.com/index.php/BRJD/article/view/26516/21020>. Acesso em: 16 de jan. de 2024.

BRANDÃO, M. F. B. O.; DIAS, Y. S. A.; SANTANA, A. C.; *et al.* **Farma Game: jogo de tabuleiro para promoção do uso racional de medicamentos**. Seminário de Tecnologias Aplicadas em Educação e Saúde, p. 182-190. 2019. Disponível em: <https://revistas.uneb.br/index.php/staes/article/view/8226>. Acesso em: 16 de jan. de 2024.

BRASIL. **República Federativa da União. Lei nº 13.021, DE 8 DE AGOSTO DE 2014. Dispõe sobre o exercício e a fiscalização das atividades farmacêuticas. Diário Oficial da União.**, 2014. Disponível em: <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/2014/lei-13021-8-agosto-2014-779151-normaatualizada-pl.pdf>. Acesso em: 16 de jan. de 2024.

CABRAL, C.; PITA, J. R. História Farmácia, Sinopse da Cronologia, **Centro de Estudos Interdisciplinares do Século XX da Universidade de Coimbra – CEIS20 (Grupo de História e Sociologia da Ciência e da Tecnologia**, p. 1–21, 16 jan. 2015. Disponível em: <https://www.uc.pt/ffuc/patrimonio_historico_farmaceutico/publicacoes/catalogosdeexposicoes/catalogo_sinopse.pdf>. Acesso em: 16 de jan. de 2024.

CASAGRANDE, V.; SPADELLA, M. A.; CHAGAS, E. F. B.; *et al.* Construção e validação de material educativo sobre tratamento farmacológico da Leucemia Mieloide Crônica. **Revista Sustinere**, v. 9, n. 2, p. 731-745, jul-dez. 2021. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/sustinere/article/view/55657/41094>. Acesso em: 16 de jan. de 2024.

COSCRATO, G.; PINA, J. C.; MELLO, D. F. Utilização de atividades lúdicas na educação em saúde: uma revisão integrativa da literatura. **Acta Paulista de Enfermagem**, v. 23, n. 2, p. 257–263, 2010. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ape/a/gJHVSgz4PNT6DJd5zNbdYMv/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 16 de jan. de 2024.

JESUS, E. M. S.; SANTOS, D. V.; VIEIRA, M. L. C.; *et al.* Metodologias de ensino e os estilos de aprendizagem na graduação em Farmácia: Um estudo piloto. **Revista *on line* de Política e Gestão Educacional**, v. 21, n. 1, p. 621-639, out./2017. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/rpge/article/view/9921/6799>. Acesso em: 16 de jan. de 2024.

LEMOS, S. M.; NETO, M. U.; SILVA, F. V.; *et al.* QUALIDADE E RELEVÂNCIA SOCIAL DA FORMAÇÃO PROFISSIONAL EM SAÚDE: para o controle social, duas faces da mesma questão. 1. Ed. Porto Alegre, RS : Editora Rede Unida, 2022. 121 p. Disponível em: <https://editora.redeunida.org.br/wp-content/uploads/2022/06/Livro-Qualidade-e-relevancia-social-da-formacao-profissional-em-saude-para-o-controle-social-duas-faces-da-mesma-questao.pdf>. Acesso em: 16 de jan. de 2024.

LUCHESI, B. M.; LARA, E. M. O.; SANTOS, M. A. **Guia prático de introdução às metodologias ativas de aprendizagem** [recurso eletrônico]. Campo Grande, MS : Ed. UFMS, 2022. Disponível em: <https://repositorio.ufms.br/bitstream/123456789/4667/6/4%20-%20GUIA%20PR%C3%81TICO%20DE%20INTRODU%C3%87%C3%83O%20%C3%80S%20METODOLOGIAS%20ATIVAS%20DE%20APRENDIZAGEM.pdf>. Acesso em: 16 de jan. de 2024.

LUCKESI, C. C. Ensinar, Brincar e Aprender. **Aprender - Caderno de Filosofia e Psicologia da Educação**, n. 5, p. 131–136, 2015. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/aprender/article/view/2466/2033>. Acesso em: 16 de jan. de 2024.

MARTINS, G. A.; DOMINGUES, O. **Estatística geral e aplicada**. 4. ed. rev. e ampl. São Paulo: Atlas, 2011.

MASTEY, R. J. **Simulação: Recursos do teatro em cursos de Medicina e Enfermagem**. 2018. 137 f. Dissertação (Mestrado em Teatro) - Universidade do Estado de Santa Catarina. Centro de Artes – CEART, Florianópolis - PR, 2018. Disponível em: <http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/dissertacoes_teses/dissertacao_raquel_julio_mastey.pdf>. Acesso em: 16 de jan. de 2024.

MINAYO, M. C. S. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 21. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2001.

NARDELLI, G. G.; GAUDENCI, E. M.; GARCIA, B. B.; *et al.* Perfil dos alunos ingressantes dos cursos da área da saúde de uma Universidade Federal. **Revista de Enfermagem e atenção à saúde** [Internet], v. 2, n. 1, p. 3-12. 2013. Disponível em: <https://seer.uftm.edu.br/revistaeletronica/index.php/enfer/article/view/405>. Acesso em: 16 de jan. de 2024.

NASCIMENTO-JÚNIOR, B. J.; MENEZES, T. V.; MOURATO, M. G. S.; *et al.* **Educação em saúde de adolescentes escolares nas formas expositivas e lúdicas: Drogas e DST. Revista Cereus,** v. 8, n. 2, p. 1-21, mai./ago. 2016. Disponível em: <http://ojs.unirg.edu.br/index.php/1/article/view/1132/455>. Acesso em: 16 de jan. de 2024.

NASCIMENTO-JÚNIOR, B. J.; SANTOS, M. A. F.; DIAS, D. M. F.; *et al.* LUDARTE: **Educação em saúde de estudantes de escolas rurais e urbanas através do teatro popular, músicas educativas e literatura de cordel. Espetáculo teatral: O amor é a resposta** (e-book) – Petrolina, PE: Univasf, 2021. Disponível em: <http://www.univasf.edu.br/~tcc/00001e/00001eb3.pdf>. Acesso em: 16 de jan. de 2024.

NEGRI, E. C.; MAZZO, A.; MARTINS, J. C. A.; *et al.* Simulação clínica com dramatização: ganhos percebidos por estudantes e profissionais de saúde. **Revista Latino-Americana de Enfermagem**, v. 25, e2916, p. 1-10. 2017. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rlae/a/QQxfsnbsqwYJCMmjRPp7xtB/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 16 de jan. de 2024.

PAIM, M. R.; SANTI, N. R. O uso de paródias como ferramenta didática para o ensino de Ciências/Biologia. **Revista Eletrônica Sala de Aula em Foco**, v. 7, n. 2, p. 107-115, 2018. Disponível em: <https://ojs.ifes.edu.br/index.php/saladeaula/issue/view/64/15>. Acesso em: 16 de jan. de 2024.

PIMENTEL, A. G.; SPIEGEL, C. N.; MOREL, A. P. M.; *et al.* CONCEPÇÕES DE EDUCAÇÃO EM SAÚDE NOS JOGOS DIDÁTICOS SOBRE AEDES AEGYPTI NO BRASIL: UMA REVISÃO INTEGRATIVA. **Investigações em Ensino de Ciências**, v. 26, n. 1, p. 285-304, 2021 Disponível em:

<https://pdfs.semanticscholar.org/395a/05608b551b810079184bbbd2f6964b6a4d3c.pdf>. Acesso em: 16 de jan. de 2024.

TEIXEIRA, L. H. O. A abordagem tradicional de ensino e suas repercussões sob a percepção de um aluno. **Revista Educação em Foco**, v. 10, p. 93-103. 2018. Disponível em: <https://portal.unisepe.com.br/unifia/wp-content/uploads/sites/10001/2018/08/009_A_ABORDAGEM_TRADICIONAL_DE_ENSINO_E_SUAS_REPERCUSS%C3%95ES.pdf>. Acesso em: 16 de jan. de 2024.

XAVIER, R. A. G. O uso de paródias em abordagens conceituais: vivência na formação inicial para a docência. **Anais do Seminário Internacional de Educação Superior: formação e conhecimento**, v. 7, n. 9, p. 26–28, 2014. Disponível em: <https://uniso.br/assets/docs/publicacoes/publicacoes-eventos/anais-do-sies/edicoes/edu-formacao-professores/47.pdf>. Acesso em: 16 de jan. de 2024.

Este trabalho está licenciado com uma Licença Creative Commons - Atribuição 4.0 Internacional.