

## A UTILIZAÇÃO DO *DESIGN THINKING* PARA A RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS NO CONTEXTO DA ASSISTÊNCIA FARMACÊUTICA

Andrea Queiroz Ungari 1

andrea.queiroz@baraodemaua.br

Carla Assad Lemos 2

carla.assad@baraodemaua.br

Valéria Cristina da Silva 3

valeria.silva@baraodemaua.br

Monica Maruno 4

monica.maruno@baraodemaua.br

Centro Universitário Barão de Mauá

A aprendizagem baseada em problemas (PBL, do inglês *problem based learning*) tem como propósito tornar o aluno capaz de construir o seu aprendizado por meio de problemas expondo-o a situações motivadoras. Os alunos poderão aprender praticando o que será a sua futura profissão, tornando-se profissionais ativos e com uma capacidade maior de resolver os problemas que surgirão no seu dia a dia. O professor posiciona-se como um mediador, estimulando os alunos a descobrir, interpretar e aprender novas situações. O objetivo foi propor a resolução de um

---

<sup>1</sup> Doutora e mestra pela Universidade de São Paulo (USP). Especialização em Avaliação de Tecnologias em Saúde pelo Ministério da Saúde, MS, Brasil. Graduada em Farmácia-Bioquímica pela Fundação Hermínio Ometto. Docente do Centro Universitário Barão de Mauá.

<sup>2</sup> Mestra em Ciências pela Faculdade de Ciências Farmacêuticas da USP Ribeirão Preto. Graduada em Farmácia-Bioquímica pela Faculdade de Ciências Farmacêuticas da USP Ribeirão Preto. Docente do Centro Universitário Barão de Mauá.

<sup>3</sup> Doutora e mestra em Ciências Biológicas na área de Microbiologia pela Universidade de São Paulo. Pós-Doutora pelo Instituto de Ciências Biomédicas da Universidade de São Paulo. Graduada em Farmácia Bioquímica pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho. Docente do Centro Universitário Barão de Mauá.

<sup>4</sup> Doutora e mestra pela Universidade de São Paulo. Especialista em Farmácia Homeopática pela Associação Farmacêutica de Araraquara, AFAR. Docente do Centro Universitário Barão de Mauá.

problema utilizando a aprendizagem investigativa, de maneira colaborativa, em grupo e desenvolvendo a empatia, seguindo-se brevemente algumas etapas propostas do modelo *Design Thinking*. Inicialmente, o professor ministrou uma aula expositiva abordando sobre o modelo facilitando esta aprendizagem. Em seguida, os alunos do 1º semestre do Curso de Farmácia foram desafiados a escolher um problema relevante realizando uma sessão de *brainstorming*, e após, uma revisão de literatura sobre o assunto. O *Design Thinking* consiste em seis etapas, mas devido ao curto período de tempo para ministrar este conteúdo, os alunos seguiram as etapas de definição, idealização, prototipagem e teste. Os alunos elaboraram um material educativo, que foi apresentado em sala para sugestões finais do professor e participação de todos os grupos com comentários. Foram elaborados oito materiais educativos abordando os seguintes temas: 1) Orientações sobre armazenamento e administração de insulina para pacientes com diabetes mellitus tipo I e II (insulinodependentes); 2) O que é depressão?; 3) Riscos da automedicação; 4) Informando sobre seus medicamentos: referência, genéricos e similares; 5) Uso racional de medicamentos com abordagem em interação medicamentosa entre álcool e medicamentos; 6) Descarte correto de medicamentos; 7) Cuidado com o uso de esteroides anabolizantes e; 8) O uso consciente dos medicamentos é essencial. Em data agendada pelo professor, os alunos fizeram a apresentação dos resultados explicando como foi a experiência, desde a escolha do tema, sua importância no contexto profissional e social e qual o público-alvo destinado. Os temas elencados pelos alunos foram considerados de importância no contexto da Assistência Farmacêutica e Saúde Pública. O PBL é uma metodologia de ensino-aprendizagem colaborativa, que insere o aluno em uma realidade próxima ao que enfrentará no mundo profissional, por meio de situações-problema. Pelas suas características particulares, como o trabalho em grupo, relacionamento mais próximo com o professor, promoção da autonomia e pela própria dinâmica de trabalho, é uma alternativa interessante para atender aos anseios de uma geração tecnológica, ousada e desafiadora. Já o *Design Thinking* tem sido bastante utilizado na gestão de cuidados de saúde propondo soluções inovadoras centrada nas pessoas.

**Palavras-chaves:** Metodologia Ativas de Aprendizagem. Aprendizagem baseada em problemas. *Design Thinking*.