



CONEXÃO UNIFAMETRO 2020

XVI SEMANA ACADÊMICA

ISSN: 2357-8645

BINGO COMO ESTRATÉGIA EDUCATIVA PARA USO RACIONAL DE MEDICAMENTOS

José Roberto da Silva Viana

(Discente-Centro Universitário Fametro – Unifametro)

(jose.vianars@gmail.com)

Andressa Maria Martins Matos

(Discente-Centro Universitário Fametro – Unifametro)

(andressamariamartinsmatos@gmail.com)

Jefferson Kesley Melo Damasceno

(Discente-Centro Universitário Fametro – Unifametro)

(jefferson.kesley.melo@gmail.com)

Amanda Dias Pereira

(Discente-Centro Universitário Fametro – Unifametro)

(amandadias1100@gmail.com)

Felipe Moreira Paiva

(Docente-Centro Universitário Fametro – Unifametro)

(felipe.paiva@professor.unifametro.edu.br)

Nívia Tavares Pessoa

(Docente-Centro Universitário Fametro – Unifametro)

(nivia.pessoa@professor.unifametro.edu.br)

Área Temática: Estudos de Utilização de Medicamentos
Encontro Científico: VIII Encontro de Monitoria e Iniciação Científica

RESUMO



Introdução: O desenvolvimento de estratégias de educação são importantes ferramentas de promoção à saúde. Nesse contexto, a gamificação é um método de educação que transforma em jogos, através da ludicidade, conteúdos que até então não são assim trabalhados. O uso racional de medicamentos pode ser trabalhado através de gamificação. **Objetivo:** O estudo tem como objetivo relatar a experiência na construção de uma estratégia de educação em saúde para o uso racional de medicamentos utilizando a gamificação como método. **Métodos:** Para tanto, foi posto em prática a forma lúdica de aprendizagem onde participantes relatam de forma direta suas atitudes em relação ao uso de medicamentos. Foi utilizada a estratégia de bingo online através da plataforma Instagram com a apresentação de frases relatando hábitos do cotidiano, relacionados ao uso irracional de medicamentos. **Resultados:** Foi possível perceber a interação e a participação sobre o tema, constatado que, a ferramenta de gamificação é um instrumento potente para o processo de ensino-aprendizagem na formação da educação em saúde. Além disso, proporcionou significativo ganho científico a equipe que pode compilar informações e averiguar parâmetros na obtenção de dados relacionados às práticas de uso de medicamentos. **Conclusão/Considerações finais:** Por meio da mecânica de jogos, a motivação e o engajamento dos indivíduos são potencializados e o desejo das relações humanas, intrínsecos ou extrínsecos. A proposta do bingo sobre o Uso Racional de Medicamentos é inovadora a partir do momento que transforma elementos lúdicos em um meio de comprometer seus participantes e tornar prazerosas as atividades.

Palavras Chaves: Gamificação; Aprendizagem; Uso Racional de Medicamentos.

INTRODUÇÃO

Segundo a Política Nacional de Assistência Farmacêutica, os medicamentos referem-se a produtos que têm a finalidade de prevenir, diagnosticar, tratar ou aliviar sintomas (BRASIL, 2004). A sua utilização deve ser feita com orientação de um profissional da saúde especializado, uma vez que o uso incorreto pode trazer danos à saúde. A Organização Mundial da Saúde (OMS), entende que o uso racional de medicamentos ocorre quando pacientes recebem os seus medicamentos para suas condições clínicas em doses adequadas para suas necessidades, por um período adequado e com um custo-benefício acessível (BRASIL, 2019).



Diversos são os problemas que podem ser ocasionados devido a uma terapêutica irracional de medicamentos, tais como intoxicações, alergias, terapia inadequada, gastos em saúde e, até mesmo, o óbito. Estes problemas podem ser ocasionados devidos diferentes problemas quanto ao uso do medicamento, como a falta de informação sobre o seu uso correto, armazenamento inadequado, a automedicação, entre outros fatores (CRF-MT, 2014).

A automedicação ocorre quando há o uso de medicamentos sem prescrição ou sem a avaliação de um profissional de saúde qualificado (MACHADO; MESQUITA DA SILVA; DAIANE DE PEDER, 2020). Uma pesquisa realizada pelo Conselho Federal de Farmácia (CFF), por meio do Instituto Datafolha, constatou que 77% dos brasileiros realizam a automedicação. Quase metade (47%) se automedica pelo menos uma vez por mês, e um quarto (25%) o faz todo dia ou pelo menos uma vez por semana (CRF-SP, 2019). A automedicação no Brasil é grande, pois a população costuma obter informações quanto ao uso dos medicamentos com seus vizinhos, parentes e por meio de buscas na internet.

Diante desse contexto, ações de educação em saúde assumem um papel importante no contexto da promoção da saúde, uma vez que é necessário desenvolver estratégias capazes de diminuir o problema do uso irracional de medicamentos. Essas estratégias podem ser desenvolvidas dos mais variados modos, como o uso da internet, por exemplo.

O uso da internet como fonte de pesquisa e comunicação, em especial as redes sociais, faz parte da rotina da maioria das pessoas. A internet vem ampliando a interatividade no processo educacional, por isso é possível fazer uso das redes sociais para contribuir no processo de ensino-aprendizagem, possibilitando criar novas formas de produção de conhecimento, uma vez que os usuário estão familiarizados com as redes sociais (PAULESKY JULIANI et al., 2012).

Dentre as estratégias de uso da internet como forma de promover saúde, destaca-se a gamificação. Segundo Kapp (2012), que fez um estudo contextualizando a gamificação e a educação, afirma que, gamificar contempla o uso de competências, mecânicas, estéticas e pensamentos dos jogos para engajar pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas. A gamificação, assim, tem o objetivo proporcionar determinadas aprendizagens, diferenciando-se do material didático por conter o aspecto lúdico e por ser utilizado para atingir determinados objetivos pedagógicos (POSSOLLI; MARCHIORATO;



NASCIMENTO, 2020). O uso de redes sociais associados a estratégias de gamificação podem auxiliar no processo de aprendizagem, aumentar o engajamento e a motivação dos participantes (ARNOLD; SANTOS; BARBOSA, 2020).

O objetivo desse trabalho é apresentar um relato de experiência dos acadêmicos do curso de farmácia da UNIFAMETRO desde a criação até a execução de uma estratégia de educação em saúde voltada para o uso racional de medicamentos através da gamificação.

METODOLOGIA

Trata-se de um relato de experiência acerca do desenvolvimento de uma estratégia de educação em saúde através da gamificação, onde a mecânica de jogo escolhida foi a realização do bingo, jogo que tradicionalmente apresenta cartelas divididas em espaços contendo números onde, através de um sorteio, estes vão sendo escolhidos e vencer o jogador que primeiro conseguir marcar todos os números dispostos.

Para a estratégia, foi realizada uma adaptação do bingo tradicional, intitulada “Bingo! Uso Racional de Medicamentos”. Os espaços tradicionalmente constituídos por números foram substituídos por vinte frases, que foram elaboradas levando em consideração informações sobre o uso correto de medicamentos contidas na Cartilha para a promoção do uso racional de medicamentos (BRASIL, 2015). As frases foram construídas de acordo com hábitos comuns do cotidiano, relacionados ao uso irracional de medicamento, tais como: “já usei medicamento por conta própria”, “sempre tenho um remedinho na bolsa”, “já descartei medicamento no lixo comum”, entre outras. A linguagem escolhida foi adaptada de modo a transformar as informações técnicas em algo capaz de atrair o público.

Após definição do material teórico para compor as cartelas, foi escolhida a ferramenta Canvas para desenvolver as cartelas do jogo, disponível através do endereço eletrônico https://www.canva.com/pt_br/ (2020). Para divulgação da estratégia, foi escolhida a rede social Instagram, uma vez que se trata de uma rede que atrai um público grande e variado (CAMPO; BATISTA; VAZ, 2015). A postagem foi realizada no Instagram do CIM da Unifametro, onde as cartelas do bingo foram dispostas através da ferramenta “story”, que são informações rápidas, de modo que pudesse ser visualizada por todo o público. Além disso, a cartela também foi adicionada aos destaques do perfil, de modo que o acesso pudesse ser realizado a qualquer momento.



CONEXÃO UNIFAMETRO 2020

XVI SEMANA ACADÊMICA

ISSN: 2357-8645

Em seguida, ainda através da postagem, os usuários da rede eram estimulados a participarem marcando na cartela àquelas práticas que eram comumente adotadas por eles nos seus cotidianos relacionados ao uso de medicamentos. Além disso, cada usuário deveria indicar três ou mais amigos (as) para participarem do jogo. Passado o período de vinte e quatro horas, foram iniciadas postagens informativas acerca do Uso Racional de Medicamentos de acordo com as respostas dos usuários. Essa atividade foi idealizada na semana alusiva ao Uso Racional de Medicamentos, que ocorre anualmente no dia 5 de maio.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

De acordo com o período vivido durante a pandemia (WHO, 2020), houve a necessidade de criar novas estratégias de informação e educação em saúde, e para isso foi construído e divulgado o bingo online sobre o Uso Racional de Medicamentos. Após divulgação do bingo na rede social Instagram, houve uma grande devolutiva por parte dos usuários do serviço, onde os dados obtidos foram coletados através da própria ferramenta.

Os dados foram obtidos através de ferramentas oferecidas pelo aplicativo, onde o jogo publicado teve um alcance de visualização de 200 pessoas na página principal do CIM Unifametro. Além disso, houve mais de 70 compartilhamentos do jogo publicado nos “stories”, onde mais de 100 pessoas fizeram parte do bingo online. As quatro postagens feita na página principal do perfil com intuito informativo obtiveram uma média de 274 visualizações e 6 compartilhamentos.

Em resposta às atividades, os usuários relataram que o bingo foi um passatempo e uma forma lúdica de ensino de como usar, armazenar e verificar as datas de um medicamento. A partir desses relatos, as informações continuaram circulando ainda mais, uma vez que mais postagens foram feitas frente às dúvidas que surgiam por parte dos usuários do jogo.

A experiência na construção do bingo para Uso Racional de Medicamentos traz algumas discussões pertinentes. Estratégias de educação em saúde podem ser realizadas dos mais diversos modos. Segundo (CRUZ et al., 2011), a internet é uma ferramenta de comunicação e educação, que sendo voltada para a saúde o acesso ao ensino fica mais fácil e mais dinâmico podendo ser estudado e aprendido acerca de doenças, prevenção, ensino a distância entre outros. Desse modo, tendo em vista a situação vivenciada durante a pandemia causada pelo COVID-19 que em março de 2020 o diretor-geral da Organização Mundial da Saúde (OMS) afirmou que o novo corona vírus



caracterizou como pandemia (WHO, 2020), fez-se necessário a adaptação de estratégias para que estas tivessem maior alcance.

O bom índice de visualizações e participação do jogo demonstra que a estratégia adotada foi assertiva. Informações quanto ao uso racional de medicamentos, tais como cuidado no armazenamento, uso de medicamentos na validade, uso apenas sob indicação de um profissional de saúde habilitado, entre outros, permite uma melhor qualidade de vida aos usuários e propagação da informação correta. Segundo (HENRIQUES et al., 2020) o URM é uma prática muito vantajosa e que melhora a qualidade de vida dos pacientes, além de reduzir gastos desnecessários e reafirmar a importância do profissional farmacêutico.

A gamificação é uma estratégia de educação em saúde que de acordo com site Content QUALIREDE (2020), a estratégia não elimina as responsabilidades, mas faz uma adaptação com uma boa dose de dinamismo, recompensas, conquistas esse modo, a construção do bingo como estratégia mostrou-se benéfica não só para os usuários da rede social em questão, mas também a equipe de estudantes que participaram desse processo, uma vez que essa experiência assume um caráter relevante na formação como profissionais e educadores em saúde. Os estudantes de saúde inserido nos projetos de educação são capazes de desenvolver a participação popular, o que é importante pois contribui para o melhor funcionamento da saúde à medida que possibilita a otimização do planejamento das ações, promoção do autocuidado, fortalecimento dos princípios e diretrizes do SUS e outros. (OLIVEIRA; GONÇALVES, 2004)

Desse modo, o estímulo às novas estratégias de educação em saúde, que se adaptam a novas modalidades de ferramentas e públicos, como a gamificação, permitem promover saúde, garantindo, assim, um maior envolvimento de profissionais, acadêmicos e o público com temáticas de interesse. A gamificação, nesse contexto, torna-se uma importante aliada da informação e tecnologia, pois através do entretenimento consegue-se alcançar diferentes públicos e transmitir conhecimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS/CONCLUSÃO

Pode-se concluir que, embora o uso da gamificação esteja relativamente no início no campo da Educação e necessite de mais estudos, esse recurso pode vir a ser um grande aliado no aumento do engajamento e da motivação dos alunos e do público em geral, seja de forma online ou presencial. No Bingo, foi constatado a



interação dos participantes presentes durante a atividade. A experiência adquirida pelo grupo foi um momento de diversão e aprendizado onde foram adquiridos conhecimentos sobre a importância do Uso Racional de Medicamentos enfatizando a educação em saúde estimulando-os a agir conscientemente, criando um espaço para o aprimoramento de novos conhecimentos e práticas.

A gamificação é uma estratégia de aprendizagem que demanda esforços múltiplos, porém é possível perceber que, por meio da mecânica de jogos, a motivação e o engajamento dos indivíduos são potencializados e o desejo das relações humanas, intrínsecos ou extrínsecos, são recompensados por meio das estratégias, dos níveis que são alcançados nos problemas solucionados e das possibilidades de compartilhar os ganhos com outros indivíduos.

REFERÊNCIAS

ARNOLD, R.; SANTOS, P. R.; BARBOSA, D. N. F. Um Modelo de Gamificação para Redes Sociais Educacionais. **EaD Em Foco**, v. 10, 2020.

BRASIL. RESOLUÇÃO Nº 338, DE 06 DE MAIO DE 2004. Aprova a Política Nacional de Assistência Farmacêutica. **Diário Oficial da União**. Brasil, 2004.

BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Ciência, Tecnologia e Insumos Estratégicos. Departamento de Assistência Farmacêutica e Insumos Estratégicos. **Cartilha para a promoção do uso racional de medicamentos** / Ministério da Saúde, Secretaria de Ciência, Tecnologia e Insumos Estratégicos, Departamento de Assistência Farmacêutica e Insumos Estratégicos. – Brasília: Ministério da Saúde, 2015.

BRASIL. Ministério da Saúde. Uso Racional de Medicamentos. 2019. Disponível em: <<http://saude.gov.br/saude-de-a-z/uso-racional-de-medicamentos>>. Acesso em: 08 de outubro de 2020.

CAMPO, W.; BATISTA, T. M.; VAZ, É. **Visibilidade Nos Novos Tempos: O Poder Simbólico Do Instagram. Um estudo de caso sobre Wellington Campos**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. **Anais**. Rio de Janeiro: 2015. Disponível em: <<https://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-0215-1.pdf>>. Acesso em: 09 de outubro de 2020

CANVAS. Canvas, versão 2.81.0. 2020. Disponível em: <https://www.canva.com/pt_br/>. Acesso em: 09 de outubro de 2020

QUALIREDE. Qualirede gestão em saúde. 2020. Disponível em: <<https://qrcontent.qualirede.com.br/como-a-gamificacao-pode-trazer-engajamento-em-saude/>>. Acesso em: 11 de outubro de 2020



CONEXÃO UNIFAMETRO 2020

XVI SEMANA ACADÊMICA

ISSN: 2357-8645

CRF-MT. Conselho Regional de Farmácia do Estado do Mato Grosso. A importância do Uso Racional de Medicamentos. 2014. Disponível em: <<http://crfmt.org.br/a-importancia-do-uso-racional-de-medicamentos/>>. Acesso em: 08 de outubro de 2020

CRF-SP. Conselho Regional de Farmácia do Estado de São Paulo. Pesquisa aponta que 77% dos brasileiros têm o hábito de se automedicar. 2019. Disponível em: <<http://www.crfsp.org.br/noticias/10535-pesquisa-aponta-que-77-dos-brasileiros-tem-o-habito-de-se-automedicar.html>>. Acesso em: 08 de outubro de 2020

CRUZ, D. I. et al. O uso das mídias digitais na educação em saúde. **Cadernos da FUCAMP**, v.10, n.13, p.130-142/2011. 2011.

HENRIQUES, M. Q. S. A et al. Promoção do uso racional de medicamentos no contexto dos 3º e 4º ciclos da educação de jovens e adultos. **Revista Ciência Plura**, p. 44–65, 2020.

EYNG POSSOLLI, G.; LARA MARCHIORATO, A.; LINCOLN DO NASCIMENTO, G. Gamificação como recurso educacional na área da saúde: uma revisão integrativa. **Educação & Tecnologia**, v. 23, n. 2, 2020.

KAPP, Karl. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. **Pfeiffer**, 2012.

MACHADO, J.; MESQUITA DA SILVA, C.; DAIANE DE PEDER, L. Concepções sobre automedicação entre profissionais de enfermagem. **Revista Brasileira de Pesquisa em Ciências da Saúde**, v. 7, n. 13, 2020.

OLIVEIRA, H. M.; GONÇALVES, M. J. F. EDUCAÇÃO EM SAÚDE: uma experiência transformadora. **Rev Bras Enferm, Brasília (DF)** n. 57, v. 6. p. 761-3, 2004.

PAULESKY JULIANI, D. et al. Utilização das redes sociais na educação: guia para o uso do Facebook em uma instituição de ensino superior. **Revista Novas Tecnologias na Educação – RENOTE**, v. 10, n. 3, 2012.

WHO. World Health Organization. WHO announces COVID-19 outbreak a pandemic. 2020. Disponível em: <<https://www.euro.who.int/en/health-topics/health-emergencies/coronavirus-covid-19/news/news/2020/3/who-announces-covid-19-outbreak-a-pandemic>>. Acesso em: 11 de outubro de 2020.