



CONEXÃO UNIFAMETRO 2021

XVII SEMANA ACADÊMICA

ISSN: 2357-8645

## CATEGORIZAÇÃO DE JOGOS COMO INSTRUMENTO DE EDUCAÇÃO EM SAÚDE NO USO RACIONAL DE MEDICAMENTOS

**Amanda Dias Pereira**

Discente - Centro Universitário Fametro – Unifametro  
amandadias1100@gmail.com

**Lorena Aline Silva da Costa**

Discente - Centro Universitário Fametro – Unifametro  
lorena.costa01@aluno.unifametro.edu.br

**Felipe Moreira de Paiva**

Docente - Centro Universitário Fametro – Unifametro  
[felipe.paiva@professor.unifametro.edu.br](mailto:felipe.paiva@professor.unifametro.edu.br)

**Nívia Tavares Pessoa de Souza**

Docente - Centro Universitário Fametro – Unifametro  
[nivia.pessoa@professor.unifametro.edu.br](mailto:nivia.pessoa@professor.unifametro.edu.br)

**Área Temática:** Promoção da Saúde e Tecnologias Aplicadas

**Encontro Científico:** IX Encontro de Iniciação à Pesquisa

### RESUMO

**Introdução:** Caracteriza-se como uso racional de medicamentos quando os usuários recebem medicamentos para suas condições clínicas em doses adequadas às suas necessidades individuais, por um período adequado e ao menor custo para si e para a comunidade. **Objetivo:** O objetivo do estudo é categorizar os jogos que são utilizados para promover o uso adequado de medicamentos, realizados através de ações em saúde e que serão compilados para a elaboração de um ebook educativo para práticas de saúde. **Metodologia:** Trata-se da elaboração de um e-book voltado para profissionais de saúde com a coletânea de jogos educativos sobre o uso racional de medicamentos e educação em saúde. **Resultados:** Dos jogos avaliados, oito apresentaram pontuação na escala *Likert* entre 20 e 25 pontos, o que foi avaliado como adequado para o uso. Os jogos selecionados foram: Quizz métodos contraceptivos; Trilha do antibiótico; Jogo de Roleta sobre Prevenção ao Uso de Drogas; Maquete do jogo dos 7 erros; Bingo do Uso Racional de Medicamentos; Jogo de Tabuleiro Humano sobre Descarte de Medicamentos; Caça Palavras sobre Plantas Medicinais; Jogo de PC sobre Uso Racional de Medicamentos. **Conclusão:** Portanto, é imprescindível citar, que o direcionamento dos profissionais através do ebook contribuirá com melhor entendimento dos pacientes sobre uso racional de medicamentos, melhor entendimento de tratamento medicamentoso, interações etc.

**Palavras-chave:** Jogos interativos; Gamificação; Uso Racional de Medicamentos; Educação em saúde.

### INTRODUÇÃO

O uso racional de medicamentos é um assunto que vem sendo discutido e abordado nos últimos anos, por se tratar de um problema mundial. Caracteriza-se como uso racional de

medicamentos quando os usuários recebem medicamentos para suas condições clínicas em doses adequadas às suas necessidades individuais, por um período adequado e ao menor custo para si e para a comunidade (PAHO, 2019).

A Organização Mundial da Saúde (OMS), estima que mais da metade de todos os medicamentos do mundo são prescritos, dispensados ou vendidos de forma inadequada, e que metade de todos os pacientes não os utiliza corretamente (MINISTÉRIO DA SAÚDE, 2019).

Em uma pesquisa que buscou investigar acerca do uso inadequado de medicamentos em uma população urbana brasileira, verificou que 46,1% das pessoas relataram um comportamento de uso irracional de medicamento, 27,8% dois comportamentos e 16,9% três ou mais (LUIZA et al., 2019). O uso indiscriminado pode levar a intoxicação, interação medicamentosa, a terapia inadequada, dependência e a resistência ao medicamento. A falta de informações sobre o armazenamento, a automedicação e descarte adequado pode estar relacionada a esse problema (CRF-MT, 2014).

Dentro desse contexto, a educação em saúde é essencial, com o desenvolvimento de diversas estratégias durante esse processo educativo entre os profissionais da área da saúde e a população. Essas estratégias podem ser dos mais variados modos, como através do uso da gamificação. A gamificação trata-se do uso de jogos com um contexto educativo, promovendo o envolvimento e facilitando o aprendizado (KING et al., 2013).

Os jogos educativos consistem em um processo interativo que implica na aquisição de conhecimento, desenvolvimento de habilidades cognitivas e afetivas, favorecendo a troca de experiências e tornando possível aos participantes relacionar conteúdo e o significado da atividade com a realidade em que estão inseridos. A construção de manuais e guias informativos, como o ebook, com experiências profissionais e acadêmicas bem sucedidas assume um papel importante no estímulo a essa prática, bem como para nortear o trabalho de profissionais de saúde.

A educação em saúde, desse modo, é também um processo de promover saúde, onde ações relacionadas ao empoderamento da população, tanto a nível individual como coletiva, relacionadas às suas condições de saúde, bem como ao uso de medicamentos, se fazem necessárias para que se tenha uma maior qualidade de vida.

O objetivo do estudo é categorizar os jogos que são utilizados para promover o uso adequado de medicamentos, realizados através de ações em saúde e que serão compilados para a elaboração de um ebook educativo para práticas de saúde.

## **METODOLOGIA**

Trata-se da elaboração de um e-book voltado para profissionais de saúde com a coletânea de jogos educativos sobre o uso racional de medicamentos e educação em saúde. Inicialmente foi realizado um levantamento dos jogos educativos já produzidos e utilizados em atividades do projeto de extensão Centro de Informações Sobre Medicamentos (CIM Unifametro), e aqueles produzidos por professores e alunos em disciplinas do curso de farmácia. Para este levantamento foi realizada uma consulta aos professores e alunos sobre o interesse de compartilhar a experiência no e-book. Para isso foi desenvolvido uma ficha padrão para a apresentação dos principais elementos do jogo.

Foram identificados 22 jogos utilizados para atividades de ensino aprendizagem pelo CIM Unifametro. Esses jogos foram avaliados utilizando uma Ficha de Avaliação de jogos de aprendizagem, adaptada de Boller e Kapp (2018). Para a avaliação dos elementos foi utilizada uma escala Likert. Nessa escala os itens, geralmente têm uma afirmação auto descritiva e, em seguida, uma escala de pontos com descrições verbais, tais como, discordo totalmente (1), discordo (2), neutro (3), concordo (4) e concordo totalmente (5). Nas escalas do tipo Likert, os números indicam a posição e/ou quanto às respostas diferem entre si em determinadas características ou elementos.

Foram avaliados os seguintes critérios para pontuação: Tema: (ambiente/ contexto em que o jogo está situado considerando sua relação com a temática do URM); Mecânica (determina a funcionalidade do jogo e nível de paralisia/envolvimento da partida, os jogos com mecânica mais envolvente ganhavam maior pontuação); Complexidade (determinada pela mecânica e a quantidade de componentes, quanto menor a complexidade maior a pontuação); Quantidade de jogadores (quanto maior a possibilidade de engajamento de jogadores maior será a pontuação); Custo (quanto menor o custo para produção/reprodução do jogo maior a pontuação).

Para considerar a inclusão do jogo no e-book a soma dos elementos avaliados deverá ter uma pontuação entre 20 e 25 pontos nos critérios apresentados.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Trata-se de um estudo descritivo, com abordagem quantitativa, que objetivou a categorização de jogos lúdicos para a promoção do uso racional de medicamentos. Foram identificados, assim, 22 jogos para compor a formação do ebook profissional. A escolha dos jogos para promover saúde se dá através da concepção de que estes são capazes de traduzir o que se fala nas políticas sobre promoção, principalmente no que tange o desenvolvimento da autonomia e o senso de responsabilidade com a saúde, tanto individual como da coletividade (VASCONCELLOS *et al.*, 2018).

Dos jogos avaliados, oito apresentaram pontuação na escala *Likert* entre 20 e 25 pontos, o que foi avaliado como adequado para o uso. Os jogos selecionados foram: Quizz métodos contraceptivos; Trilha do antibiótico; Jogo de Roleta sobre Prevenção ao Uso de Drogas; Maquete do jogo dos 7 erros; Bingo do Uso Racional de Medicamentos; Jogo de Tabuleiro Humano sobre Descarte de Medicamentos; Caça Palavras sobre Plantas Medicinais; Jogo de PC sobre Uso Racional de Medicamentos.

Nesses jogos, destacavam-se duas dinâmicas centrais: superar oponentes (usar conhecimento ou habilidades específicas para derrotar oponentes) e solucionar um problema. Segundo Tolomei (2017), a superação de obstáculos a fim de atingir a vitória é uma importante ferramenta de engajamento, ideal na gamificação de estratégias de promoção da saúde. Assim, os jogos selecionados foram capazes de gerar a inquietação e a vontade de superar possíveis obstáculos, configurando o engajamento.

A solução de problemas também se mostra presente nos jogos, onde esta é uma importante ferramenta para educação em saúde e para a gamificação (ORLANDI *et al.*, 2018). Assim, as estratégias de educação em saúde precisam ser problematizadoras, de modo que o usuário seja capaz de desenvolver capacidades e qualificações para o pensar crítico da sua saúde e da sua coletividade (BRASIL, 2013).

Quanto ao número de jogadores, os jogos são jogados com no mínimo duas pessoas e em sua totalidade são competitivos, embora adotem estratégias para minimizar o impacto dos perdedores. Desse modo, o aprendizado se dá através de todo o processo da construção do período total em que se joga (ORLANDI *et al.*, 2019).

As temáticas abordadas nos jogos foram: Mitos e verdades sobre métodos contraceptivos; Uso Correto de Antibióticos; Prevenção ao Uso de Drogas; Descarte de Medicamentos; Noções Gerais sobre o Uso Correto de Medicamentos; Uso de Plantas

medicinais e fitoterápicos. Essas temáticas foram escolhidas e abordadas nos jogos levando em consideração os princípios e fundamentos da promoção à saúde, desenvolvendo as capacidades nos usuários através da corresponsabilidade e empoderamento acerca dos temas trabalhados.

Além de trabalhar os jogos em si, a construção de um ebook para sintetizar os conhecimentos torna-se viável. O ebook é uma ferramenta que vem sendo utilizada como estratégia de promoção da saúde, sendo um material de fácil consulta e que complementa as práticas de saúde de profissionais e de estudantes (GUARANÁ *et al.*, 2020). Desse modo, a construção do ebook para o auxílio nas atividades de promoção é de importância para a prática.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto está em desenvolvimento, contribuindo com a habilidade de comunicação e o aprimoramento da escrita científica do discente, além da análise crítica e reflexiva da importância dos profissionais da saúde usarem a gamificação como um instrumento para tratar da educação em saúde.

Portanto, é imprescindível citar, que o direcionamento dos profissionais através do ebook contribuirá com melhor entendimento dos pacientes sobre uso racional de medicamentos, melhor entendimento de tratamento medicamentoso, interações etc. A forma lúdica da exposição do assunto quebra a barreira da dificuldade de comunicação muitas vezes enfrentada entre profissional/paciente, superando obstáculos de dificuldade de entendimento, leitura e afins.

## REFERÊNCIAS

BOLLER, Sharon; KAPP, Karl. Jogar para Aprender: tudo o que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes. DVS Editora, 2018.

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: 07 de outubro de 2021.

KING, D. et al. 'Gamification': Influencing health behaviours with games. *Journal of the Royal Society of Medicine*, v. 106, n. 3, p. 76–78, 12 mar. 2013.

GUARANÁ, C. V. P. S.; TABOSA, I. C. M.; DIAS, V. S.; DUQUE, T. B. Elaboração e validação de ebook para profissionais e estudantes sobre o tema segurança do paciente. *Braz. J. Hea. Rev.*, Curitiba, v. 3, n. 4, p. 8696-8716 jul./ago. 2020. Disponível em: <https://www.brazilianjournals.com/index.php/BJHR/article/view/13574>. Acesso em: 01 de outubro de 2021

LUIZA, V. L. et al. Inappropriate use of medicines and associated factors in Brazil: An approach from a national household survey. *Health Policy and Planning*, v. 34, p. III27–III35, 2019. Disponível em:



CONEXÃO UNIFAMETRO 2021

XVII SEMANA ACADÊMICA

ISSN: 2357-8645

[https://academic.oup.com/heapol/article/34/Supplement\\_3/iii27/5670619](https://academic.oup.com/heapol/article/34/Supplement_3/iii27/5670619). Acesso em: 29 de setembro de 2021

MINISTÉRIO DA SAÚDE. **Uso Racional de Medicamentos**. Disponível em: <<https://antigo.saude.gov.br/saude-de-a-z/uso-racional-de-medicamentos>>. Acesso em: 07 de Outubro de 2021.

ORLANDI, T. R. C; DUQUE, C. G; MORI, A. M; ORLANDI, M. T. A. L. Gamificação: uma nova abordagem multimodal para educação. Revista Biblios. n. 70. 2018. Disponível em: <http://www.scielo.org.pe/pdf/biblios/n70/a02n70.pdf>. Acesso em: 29 de setembro de 2021.

PAHO. Organização Pan-Americana de Saúde. **Uso Racional de Medicamentos: fundamentação em condutas terapêuticas e nos macroprocessos da Assistência Farmacêutica**. Disponível em: [https://www3.paho.org/bra/images/stories/GCC/urm\\_capa.pdf](https://www3.paho.org/bra/images/stories/GCC/urm_capa.pdf) . Acesso em: 08 de outubro de 2021.

Tolomei, B.V. A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação. Revista EaD em Foco, 7 (2), 145–156. 2017. Disponível em: <https://eademfoco.cecierj.edu.br/index.php/Revista/article/view/440>. Acesso em: 27 de setembro de 2021.

Vasconcellos, M. S; Carvalho, F. G; Araújo, I. S. O jogo como prática de saúde. Editora: Fiocruz. Rio de Janeiro, 2018.