

EDUCA CIM: EDUCAÇÃO EM SAÚDE ATRAVÉS DA GAMIFICAÇÃO

EDUCA CIM: EDUCAÇÃO EM SAÚDE ATRAVÉS DA GAMIFICAÇÃO

EDUCA CIM: EDUCACIÓN PARA LA SALUD A TRAVÉS DE LA GAMIFICACIÓN

Marisa Labara Andrade de Carvalho¹

Ana Zulmira Gomes dos Santos²

Gabriel Rodrigues Martins de Freitas³

RESUMO: O EDUCA CIM é um projeto do Centro de Informação sobre Medicamentos da UFPB que fez uso da gamificação como metodologia ativa para transmitir informações sobre educação em saúde e autocuidado para aos alunos do ensino fundamental de uma escola privada no município de João Pessoa-PB no ano de 2021. Impactar crianças com conteúdo científico só é possível por meio de atividades que despertam interesse ao aprendizado, como é o caso de jogos interativos. Dessa forma, foram elaborados jogos com o intuito de aproximar o público-alvo e estimular debates que contribuíssem para o controle da pandemia da COVID-19.

Palavras-chave: Educação em saúde; Gamificação; Jogos; Escola.

ABSTRACT: EDUCA CIM is a project of the UFPB Drug Information Center which used gamification as an active methodology to transmit information on health education and self-care to elementary school students of a private school in the city of João Pessoa-PB in the year 2021. Impacting children with scientific content is only possible through activities that arouse interest in learning, such as interactive games. In this way, games were developed in order to bring the target audience closer and stimulate debates that contributed to the control of the COVID-19 pandemic.

Keywords: Health education; Gamification; Games; School.

RESUMEN: EDUCA CIM es un proyecto del Centro de Información sobre Medicamentos de la UFPB que utilizó la gamificación como metodología activa para transmitir informaciones sobre educación en salud y autocuidado a alumnos de enseñanza básica de una escuela privada en la ciudad de João Pessoa-PB en el año 2021. Impactar a los niños con contenidos científicos sólo es posible a través de actividades que despierten el interés por aprender, como los juegos estimular debates que contribuyeran al control de la pandemia del COVID-19.

Palabras clave: Educación para la salud; Ludificación; Juegos; Escuela.

1 Discente no curso de Farmácia pela Universidade Federal da Paraíba.

2 Discente no curso de Farmácia pela Universidade Federal da Paraíba.

3 Docente no Departamento de Ciências Farmacêuticas da Universidade Federal da Paraíba.

1 EM QUE CONSISTE A PRÁTICA A SER RELATADA

O EDUCA CIM, aliado ao Centro de Informações sobre Medicamentos da UFPB, visa contribuir para a formação de estudantes e cidadãos mais esclarecidos quanto à educação em saúde através da disseminação do uso seguro e racional de medicamentos. A gamificação foi utilizada como metodologia ativa para transmitir conhecimento de forma objetiva, atualizada, devidamente analisada e processada para alunos com idade escolar. O projeto atuou durante dois anos (2020-2022) na rede social *Instagram*, onde foram realizadas publicações sobre educação em saúde e desenvolvimento de jogos voltados para aprendizagem nos temas abordados, além de interações nos stories, vídeos curtos nas ferramentas *reels* e IGTV e publicações de texto no *feed* da plataforma.

No período de junho a dezembro de 2021 foram realizadas ações presenciais em uma escola de ensino fundamental na rede privada do município de João Pessoa-PB, voltadas para educação em saúde e combate à disseminação da COVID-19. O presente texto relata a experiência dos extensionistas com as ações realizadas e demonstra a importância de medidas que promovam a aproximação da população com referências confiáveis.

2 CONTEXTO EM QUE OCORRE A AÇÃO

Informações relevantes sobre saúde não são divulgadas de maneira dinâmica em decorrência da falta de políticas públicas que incentivem a propagação do conhecimento e também pela incompreensão da população, motivada pela falta de adaptação do conteúdo, que é transmitido de forma inteligível ao público-alvo.

A partir disso, os Centros de Informação sobre Medicamentos (CIM) surgiram como resposta a uma necessidade de divulgar e dar acesso à informação relevante e atualizada sobre medicamentos à população, visto que esses estão inseridos na prática em saúde como uma das principais ferramentas terapêuticas, além do seu acesso ser um fator determinante no crescimento de um país (SIMÓN E MENDES, 2019).

O CIM possui abrangência ampla, envolvendo o país, regiões e estados, e não é definido como uma base de dados que fornece informações como uma biblioteca, mas como um serviço que fornece dados e que está à disposição para solução de quadros e problemas específicos em situações clínicas reais de um paciente (MAIA, 2019). O CIM-UFPB atua no desenvolvimento de um processo educativo tanto para as equipes de saúde quanto para os pacientes e usuários, o que inclui seminários de apresentação pública semanais que tratam de diversos temas. Ao longo da pandemia, por meio da rede social *Instagram*, foi possível alcançar o público-alvo através de posts e *lives*, com foco na promoção à saúde e uso racional de medicamentos, além do combate às *fake news*.

A propagação de *fake news* em todo o mundo ao longo dos períodos mais críticos da pandemia da COVID-19 foi palco para muitas discussões sobre educação em saúde, visto que a busca por informações de fontes confiáveis e de como agir diante de um cenário assustador se

tornava difícil

A propagação de fake news em todo o mundo ao longo dos períodos mais críticos da pandemia da COVID-19 foi palco para muitas discussões sobre educação em saúde, visto que a busca por informações de fontes confiáveis e de como agir diante de um cenário assustador se tornava difícil diante de dados falsos que desfavoreciam o conhecimento científico. Ideias falsas sobre vacinas, medicamentos, tratamentos milagrosos e medidas de proteção contribuíram para que o Brasil se tornasse um foco do SARS-CoV-2 (GALHARDI, 2022; PEREIRA, 2022) e mais uma vez a comunidade científica viu a necessidade de transmitir, em uma linguagem apropriada, as noções necessárias para mudar esse quadro. Dessa forma, temos as ações de extensão promovidas pelas universidades, que visam criar laços com a população e assim passar adiante conteúdos confiáveis e que contribuem positivamente para nossa sociedade.

Devido ao *lockdown*, escolas em todo o país se viram fechadas, e com a utilização da educação à distância, as redes sociais se tornaram ferramentas indispensáveis para a comunicação e educação dos alunos. Assim, o projeto EDUCACIM, visando alcançar esse público de crianças e adolescentes, publicou em suas redes sociais ao longo do ano textos informativos sobre os mais variados assuntos, os quais envolviam o uso incorreto de antimicrobianos para o tratamento da COVID-19, a forma correta de lavar as mãos e usar máscara, dentre outros temas que contribuem para o controle da pandemia, que podem ser vistos no Quadro 1.

Nos momentos em que foi permitido pelas autoridades sanitárias a reabertura das escolas e atividades presenciais após a vacinação, foi possível que o projeto realizasse ações em uma escola de ensino fundamental, em um horário alternativo às aulas, na qual alunos de diferentes turmas e idades se reuniram com os extensionistas a fim de realizar brincadeiras e aprender mais sobre saúde. Impactar crianças com informações em saúde só é possível por meio de atividades que despertem interesse no aprendizado, como é o caso de jogos interativos. Por isso, a gamificação foi um instrumento lúdico utilizado de forma estratégica para transmitir informação ao público-alvo.

3 PARTICIPANTES/INTEGRANTES DA AÇÃO RELATADA

Os participantes das ações incluíam crianças e adolescentes de dez a quinze anos do ensino fundamental de uma escola privada, professores presentes na instituição e membros do corpo administrativo, como diretora e demais funcionários. Os extensionistas são estudantes do curso de Farmácia da Universidade Federal da Paraíba, do terceiro ao sétimo semestre. O coordenador do projeto EDUCACIM é professor do Departamento de Ciências Farmacêuticas da UFPB e coordenador do CIM-UFPB.

4 METODOLOGIA

A gamificação se trata da utilização de tabuleiro, cartas, peças e outros recursos com o objetivo educacional, partindo do pressuposto de agir e pensar como em um jogo, entretanto, utilizando o game como meio para engajar e motivar os indivíduos e promover a aprendizagem

(PIMENTEL, 2018). A educação pela gamificação é uma forma de metodologia ativa e uma estratégia inovadora que amplia os recursos e permite um ambiente de aprendizado mais dinâmico (FERREIRA, 2017). Deste modo, Schlemmer (2014) e ABDI (2016) indicam que o processo de utilizar a gamificação no meio educacional pode ser relevante, visto que a interação e colaboração entre os estudantes os levam a situações de aprendizagem, além das experiências agradáveis que estimulam a competição, as quais geram mais engajamento entre os envolvidos.

Portanto, a aprendizagem baseada em jogos faz uso de elementos que, em conjunto, proporcionam as condições consideradas necessárias para que o aluno possa ser totalmente motivado pelo processo de ensino-aprendizagem, detendo, assim, a atenção do aluno no momento que acontece a atividade e sua reflexão após a utilização das técnicas utilizadas naquele tipo de jogo. Dessa forma, os conteúdos de aprendizagem devem ser relevantes para que seja significativo aprender e passar o sentimento de positividade com a atividade relacionada (KELLER, 2017).

As atividades realizadas pelo projeto eram divididas em presenciais e virtuais. Para as ações presenciais, foi elaborado um slide lúdico com a intenção de apresentar dados e conteúdos claros e objetivos para o público-alvo: crianças do Ensino Fundamental II do Colégio Maximus, localizado no bairro de Cruz das Armas do município de João Pessoa, Paraíba. Antes das apresentações teóricas sobre os temas abordados, um questionário era passado para os estudantes, com o intuito de sondar o entendimento prévio sobre a temática abordada.

Após a exposição do tema, os alunos participaram de um jogo elaborado pela equipe de extensionistas sobre o mesmo conteúdo – para a melhor fixação da aprendizagem – e depois respondiam a um segundo questionário que avaliava o que foi aprendido pelos estudantes. Os jogos elaborados pela equipe do EDUCA CIM exploraram diversos aspectos e sentidos dos estudantes, como a visão, tato, noções de espaço e localização. A rede social Instagram foi utilizada como um meio de impulsionar as informações educacionais para o público em geral, sendo realizadas publicações em formato de imagens, vídeos lúdicos e stories interativos, além da divulgação dos jogos para a comunidade.

Além das atividades geradas para o público em geral, os extensionistas e professores orientador e colaborador realizaram reuniões de capacitação para discussão e elaboração dos jogos, assim como discutir sobre os temas que seriam abordados e analisar as respostas dos questionários respondidos pelos alunos, o que permitia uma análise do que poderia ser melhorado e uma sondagem do quanto as ações estavam agregando no conhecimento dos estudantes.

Ao longo das atividades geradas, diversas temáticas foram abordadas. Alguns exemplos podem ser vistos no Quadro 1.

Quadro 1 - Temas abordados ao longo da realização do projeto.

Uso Racional de Medicamentos (URM) e automedicação	Primeiros socorros
Descarte de medicamentos e influência da publicidade nos hábitos de consumo de medicamentos	Combate a <i>fake news</i> sobre saúde
Alimentação saudável	Fitoterápicos e homeopatia
Consciência corporal e problemas posturais	Diabetes e hipertensão
Álcool e drogas	Divulgação científica relacionada a pandemia da COVID-19
Plantas medicinais	Importância da vacinação

Fonte: Autoria própria (2022).

5 RESULTADOS ALCANÇADOS

A quantidade de alunos que participaram das ações foi de 60 ao todo. Através dos questionários aplicados em sala, foi possível determinar que 96% das crianças entenderam os temas abordados, indicando sucesso no uso da gamificação como metodologia de aprendizagem. O número de seguidores na rede social atingiu a marca de 340, e houve um alcance médio nas publicações de 300 pessoas, como mostrado no Quadro 2.

Quadro 2 – Relação entre publicações e contas alcançadas no @cimufpb.

Publicações	Contas alcançadas no <i>Instagram</i>
Caça ao tesouro	154
<i>Reels</i> “importância da gamificação”	192
Uso da máscara	151
Vídeo “Vacinas”	132
Vacinação contra influenza	149
Vídeo “como colocar e retirar a máscara”	103
Vídeo “história das vacinas”	198
Vacinas da infância e adolescência	180
Resumo da primeira ação presencial	107
Corrida da vacina	181
Vídeo “descarte de medicamentos”	2216
Setembro amarelo	162
Vídeo “cultura de microrganismos”	700
Vídeo “armazenamento de medicamentos”	359
Resumo segunda ação presencial	108
Armazenamento de medicamentos	114
Resumo terceira ação presencial	135
Saúde mental de adolescentes	72

Fonte: Autoria própria (2022).

Foi possível visualizar que, no decorrer dos jogos, o conteúdo foi fixado através das dinâmicas e da animação entre os competidores. As discussões, a interação dos alunos com a equipe de extensionistas e a ânsia em participar, possibilitou um aprendizado ativo e envolvente. Além disso, a exposição das regras e a forma de como jogar feita nas postagens favoreceram a continuidade da brincadeira em casa pelo nosso público-alvo.

Os encontros também permitiram que alunos de turmas e idades distintas interagissem e trocassem experiências, além de favorecer a criação de vínculos, sendo perceptível, principalmente, durante os jogos, quando eram divididos em equipes aleatórias. Os vínculos também foram fortalecidos entre extensionistas e docentes, visto que as reuniões e diálogos gerados eram sempre construtivos e excitantes. As Imagens 1, 2, 3 e 4 retratam as atividades realizadas no colégio.

Imagem 1 - Capa do jogo “Corrida da Vacina”.



Fonte: Autoria própria (2022).

Imagem 2 - Capa do jogo “Caça ao Erro”.



Fonte: Autoria própria (2022).

Imagem 3 - Experimento com placa de Petri.



Fonte: Autoria própria (2022).

Imagem 4 - Aluno jogando dado na “Corrida da Vacina”.



Fonte: Autoria própria (2022).

6 O QUE SE APRENDEU COM A EXPERIÊNCIA

Após meses de trabalho nesse projeto de educação em saúde, pode-se concluir que a educação não só transforma as crianças e adolescentes, mas também os educadores. Com a pandemia, vivenciamos que a instrução básica a respeito de vacinas e uso racional de medicamentos pode salvar vidas, além de transformar a consciência coletiva e contribuir para uma sociedade melhor, mais empática e que acredita e contribui para a ampliação do conhecimento. Nunca foi tão importante disseminar conteúdo verídico em redes sociais como agora, e, devido a isso, observou-se a necessidade desse trabalho.

Os impactos dessas ações incluem a estimulação de uma população mais consciente do

conceito relacionado à díade “saúde e doença” e dos medicamentos utilizados, com concepções baseadas em informações precisas, contribuindo, desse modo, para a quebra de mitos e um pensamento mais questionador, que influencie no uso mais correto, seguro e efetivo dos medicamentos. Ademais, uma sociedade que busca e apoia seu crescimento.

7 RELAÇÃO DA PRÁTICA COM OS CONCEITOS DE EXTENSÃO

Na integração entre os três pilares da instituição – Ensino, Pesquisa e Extensão –, o presente trabalho levou o conhecimento técnico-científico, desenvolvido através de pesquisas e retido aos muros da universidade e da comunidade universitária, para a população, associado ao processo de evolução crítica e formação de pessoas que é o ensino. Ações educativas em saúde, por meio da extensão, unem atividades de ensino e pesquisa com o objetivo de transmitir o conhecimento de forma transparente para o público-alvo, possibilitando a democratização do acesso à ciência. A comunidade acadêmica vive um momento de desvalorização de suas atividades pela população e pelas entidades governamentais. Ações de extensão como essa permitem uma associação entre a população e a academia, contribuindo para nosso crescimento social e possibilitando o fortalecimento da comunidade acadêmica.

O EDUCA CIM permitiu que os laços entre a comunidade e a universidade fossem estreitados, fazendo com que os indivíduos pudessem enxergar um pouco do que é realizado e estudado dentro das instituições de ensino superior público. Apesar das atividades presenciais terem sido realizadas com o público infantojuvenil, o público mais maduro e adulto também foi impactado pelos materiais digitais e pela propagação de ideias realizada pelas crianças e pré-adolescentes que compartilhavam com seus familiares, amigos e conhecidos os saberes adquiridos nos encontros.

Além disso, o projeto gerou senso de responsabilidade com as informações a serem partilhadas por parte dos extensionistas, os quais puderam sentir na prática qual seu papel na educação em saúde dos seus futuros pacientes.

REFERÊNCIAS

ABDI, Amir. **Process of Gamification: Gamifying a Tourism Concept**. 2016. Monografia (Bacharelado). Programa de Graduação em Mídia - Tampere University of Applied Sciences. Finlândia.

FERREIRA, G.R.A.M; PEREIRA, S.L.P.O. Atividade gamificada em saúde: entendo as viroses e seus métodos de transmissão e prevenção como atividade lúdica no ensino de ciências e biologia. In: **Congresso Internacional ABED de Educação a Distância**, 23ª edição, Foz do Iguaçu. Relato de Experiência Inovadora. Associação Brasileira de Educação a Distância. 2017.

GALHARDI, Cláudia Pereira et al. Fake news e hesitação vacinal no contexto da pandemia da COVID-19 no Brasil. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 27, n. 5, p. 1849-1858, mai. 2022.

MAIA, Adryele Gomes. **Perfil de solicitações de informação do serviço de informação sobre medicamentos de um hospital de Caicó-RN**. 2019. Monografia (Especialização) - Curso de Residência Multiprofissional em Saúde Materno-infantil, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Caicó.

PEREIRA NETO, André et al. Avaliação da qualidade da informação de sites sobre Covid-19: uma alternativa de combate às fake news. **Saúde em Debate**, v. 46, p. 30-46, 2022.

PIMENTEL, F. S. C. **Conceituando gamificação na educação**. 2018.

SCHLEMMER, Eliane. Gamificação em espaços de convivência híbridos e multimodais: design e cognição em discussão. **Revista da FAEEBA: Educação e Contemporaneidade**, v. 23, n. 42, p. 73-89, 2014.

SIMÓN, A.; MENDES, A. P.. Os Centros de Informação de Medicamentos: Evolução e Perspetivas Futuras a Partir da Experiência de um Centro Nacional. **Revista Portuguesa de Farmacoterapia**, v. 10, n. 4, p. 20-29, fev. 2019.