



## ENTENDIMENTO E SATISFAÇÃO DO JOGO TRILHA DA SAÚDE POR ESTUDANTES DO ENSINO FUNDAMENTAL



Mariel Allebrandt<sup>1\*</sup>; Caroline Caminha; Lenisse de Oliveira; Janaína Salomón; Scheron Giubel; Sílvia Marques; Thais Machado;  
<sup>1,2</sup>Tânia Alves Amador.

<sup>1</sup>Faculdade de Farmácia/UFRGS; <sup>2</sup>Departamento de Produção e Controle de Medicamentos/FACFAR/UFRGS;  
<sup>1\*</sup>e-mail: mariel\_allebrandt@yahoo.com.br

### INTRODUÇÃO

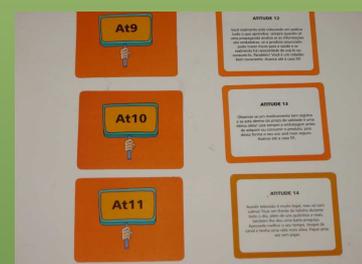
No ano de 2005 a Agência Nacional de Vigilância Sanitária criou um curso de capacitação para professores de escolas de ensino fundamental e médio com intuito de conscientizar a comunidade sobre os riscos associados ao uso inadequado de produtos para saúde, em especial os medicamentos. Entre os produtos didáticos criados a partir deste projeto está o jogo educativo denominado Trilha da Saúde.

O PET Conexões de Saberes Farmácia da UFRGS realizou uma ação de extensão na Escola Estadual Walter Jobim (Viamão-RS) para aplicar o jogo e promover educação em saúde. Tendo como objetivo educar estudantes do ensino fundamental sobre o uso inadequado de medicamentos.



### MÉTODOS

O jogo apresenta um conjunto de perguntas e respostas, cartas contendo uma atitude a seguir e um tabuleiro onde cada jogador avança de acordo com o acerto das questões ou retrocede conforme a atitude que deve desempenhar no jogo. As perguntas e as atitudes são relacionadas a medicamentos, alimentos, vida saudável e a própria vigilância sanitária. Antes do jogo foi realizada uma oficina para ensinar questões relacionadas aos medicamentos e seu controle pela vigilância sanitária. Posteriormente os alunos de 5ª série participaram do jogo Trilha da Saúde, quando lhes foi entregue desenhos de formas farmacêuticas (p. ex., xarope, cápsulas, pomadas, etc.) para a divisão aleatória dos grupos, sendo que os que receberam as mesmas formas constituíam um grupo. Após o jogo os alunos receberam um questionário semi-estruturado, não identificado, com sete questões para avaliarmos a satisfação e o entendimento do jogo.



### RESULTADOS E CONCLUSÕES

Foram avaliadas as respostas da satisfação e entendimento de 25 alunos. Destes, 40% meninas e 60% meninos com idade entre 11-14 anos. Em relação ao entendimento do jogo 44% considerou compreensível, 44% achou parcialmente fácil e 9% responderam que não ter entendido nada do jogo. 96% dos estudantes gostaram das dicas de saúde e medicamentos e 100% considerou que o jogo facilita a atividade. Ao serem questionados sobre o que aprenderam com a atividade, 32% relataram ter aprendido sobre o armazenamento correto de medicamentos, 24% sobre automedicação, 20% sobre prescrição, 12% sobre o significado das tarjas dos medicamentos. 12% dos alunos disseram que aprenderam sobre bula, descarte correto e formas farmacêuticas. Verificou-se que 64% dos alunos gostariam de realizar a atividade com a família e 28% com os amigos. O fato da preferência por jogar com a família sugere que o objetivo da ação (educar sobre o uso inadequado de medicamentos) pode ser alcançado caso haja sensibilização e continuidade de ações educativas em escolas e com alunos desta faixa etária.

