

O JOGO: “DISPENSAÇÃO DE MEDICAMENTOS”

JOICE MARA CRUCIOL-SOUZA

Docente da Universidade Estadual de Londrina, Depto. Tecnologia de Alimentos e Medicamentos (TAM/CCA),
Campus Universitário s/n, Caixa Postal 6001, 86051-990, Londrina-PR, Brasil.

O jogo é uma divertida maneira de criar situações de dispensação de medicamentos em sala de aula. Embora a situação criada no jogo seja apenas um pouco semelhante à realidade vivenciada no balcão de uma farmácia, as emoções são diferentes e as habilidades que desejamos desenvolver vão muito além da simples leitura de uma prescrição. O jogo apresenta as vantagens do desenvolvimento e treinamento da escuta analítica, seleção de perguntas e orientações relevantes ao paciente, análise crítica de dados, trabalho em equipe, tomada de decisões, otimização do tempo, comunicação e relacionamento inter-pessoal, expressão clara de idéias, auto-avaliação, autocrítica e avaliação inter-pares.

A intenção é criar momentos que propiciem o desenvolvimento do estudante de farmácia como profissional ativo no processo da dispensação. As características do jogo (definições, regras, tempo e pontuação), local e ambiente, além da questão vivida pelos participantes durante o jogo simulam sim condições variadas de stress e exigem dinamismo na tomada de decisões, além de julgamento crítico de ações. O jogo foi elaborado com o objetivo de treinar os estudantes para os concursos de aconselhamento ao paciente (CAP) que ocorrem nos encontros estudantis. A vasta literatura disponível no tema “ensino lúdico” foi utilizada e adaptada a este jogo universitário. Além disso, os modelos de dispensação de medicamentos no Brasil (farmácia, unidade básica de saúde e hospital) também serviram de inspiração para a elaboração do jogo.

Resumo do jogo:

Os jogadores entrevistam um paciente que apresenta uma prescrição, fazem busca na literatura e realizam a dispensação do medicamento prescrito. Uma plenária presencia as entrevistas, anota e critica as perguntas e orientações na dispensação do medicamento ao paciente considerando a prescrição em si e o caso em questão.

O jogo:

O jogo tem duração aproximada de 30 a 40 minutos e consiste em 3 partes:

- 1) Entrevista farmacêutica a um paciente com prescrição (15 min.);
- 2) Pesquisa de informações bibliográficas sobre o medicamento prescrito (10 min.);
- 3) Dispensação do medicamento ao paciente (15 min.).

Na primeira parte, cada jogador deverá fazer leitura silenciosa da prescrição (manuscrita) e interpretá-la a seu modo. Haverá uma rodada de perguntas de consulta farmacêutica ao paciente, sendo que cada jogador participará com no mínimo uma e no máximo 3 perguntas. Apenas jogadores e paciente se manifestam nesta fase. As equipes poderão tomar nota e/ou pesquisar detalhamentos para a dispensação, de acordo com as respostas. A plenária tem conhecimento do caso e da prescrição, mas não pode intervir durante o jogo.

Os jogadores só poderão mencionar o conteúdo da prescrição à sua equipe durante a segunda parte do jogo. Nesta parte, jogador e equipe dedicam-se a leitura de fontes bibliográficas a fim de elaborar uma boa dispensação do medicamento prescrito.

Na terceira parte do jogo, cada jogador tem de 5 minutos para conduzir sua dispensação. O objetivo desta fase, não é fornecer toda e qualquer informação sobre o medicamento, mas sim informações claras e precisas sobre o uso correto do medicamento. Perguntas ou orientações repetidas pelos jogadores devem ser sinalizadas pelos professores. Ao término do jogo, a plenária se manifesta com perguntas, comentários e críticas sobre as dispensações. Foi conveniente estabelecer números definidos para os participantes nas equipes e plenária para fomentar as discussões.

Participantes:

3 jogadores “farmacêuticos” e suas respectivas equipes com 4 ou 5 estudantes de apoio.

1 avaliador do processo, utilizando instrumento do tipo checklist.

Um “paciente”, que poderá ser simulado ou real.

Uma plenária de 15 a 20 estudantes e 2 professores.

Recursos materiais necessários:

Prescrição;

Caso – descrito em detalhe;

Cronômetro;

Quadro e giz ou papel e pincel atômico;

Sala com cadeiras suficientes para todos;

Simulação de balcão de farmácia;

Mesa e fontes bibliográficas em número suficiente para as equipes;

Instrumento de avaliação do processo (checklist)

Cópias do caso e prescrição para a plenária.

Pontuação:

Ler a prescrição em SILÊNCIO

→ 6 pontos POSITIVOS.

Perguntar

→ 2 pontos POSITIVOS por pergunta.

Repetir perguntas do jogador anterior

→ 4 pontos NEGATIVOS por pergunta.

Orientar quanto a OPÇÃO DE MEDICAMENTO GENÉRICO

→ 2 pontos POSITIVOS.

Orientar quanto a DOSE DO MEDICAMENTO A SER USADA

→ 4 pontos POSITIVOS.

Orientar quanto a FORMA FARMACÊUTICA do medicamento

→ 4 pontos POSITIVOS.

Orientar quanto a FREQUÊNCIA DE USO do medicamento

→ 4 pontos POSITIVOS.

Orientar quanto aos HORÁRIOS DE UTILIZAÇÃO do medicamento

→ 4 pontos POSITIVOS.

Orientar quanto a VIA DE ADMISNITRAÇÃO do medicamento

→ 4 pontos POSITIVOS.

Orientar quanto a TÉCNICA DE ADMINISTRAÇÃO do medicamento

→ 4 pontos POSITIVOS.

Orientar quanto a REAÇÕES ADVERSAS ao medicamento

→ 4 pontos POSITIVOS.

Orientar quanto a INTERAÇÕES MEDICAMENTOSAS do medicamento

→ 4 pontos POSITIVOS.

Orientar quanto ao ARMAZENAMENTO do medicamento

→ 4 pontos POSITIVOS.

ORIENTAR OU INFORMAR ERRADO sobre o medicamento

→ 20 pontos NEGATIVOS.

PESQUISAR material bibliográfico ou usar anotações

durante a fase 3

→ 8 pontos NEGATIVOS por consulta.

Substituição de jogador

→ 8 pontos NEGATIVOS

Solicitar ajuda da equipe (durante as partes 1 ou 3)

→ 4 pontos NEGATIVOS por solicitação.

Vencedor:

Ganha JOGADOR E EQUIPE que fizerem maior número de pontos positivos!

Considerações sobre o jogo como método de ensino:

Apesar da complexidade e extensão das regras do jogo, o checklist pode facilitar a pontuação. Ao final do jogo, todos fazem uma avaliação, escrevendo uma frase que resuma sua impressão, sentimentos ou opinião sobre a situação vivenciada. As frases não precisam ser identificadas, mas todas devem ser entregues ao professor para que sejam lidas para todos e para que sirvam de avaliação da técnica de ensino.

A avaliação preliminar deste jogo como método de ensino foi realizada através dos depoimentos dos alunos participantes (N= 60) em 5 momentos diferentes. Apenas 10% dos alunos convidados se recusaram a participar do jogo. Os alunos que participaram, relataram de maneira positiva a sua impressão sobre o jogo proposto (85%), teceram críticas (12%) e deram sugestões de alteração das regras do jogo (5%).

Em algumas situações críticas, a plenária teve papel decisório importante. O julgamento em plenária apesar de inibir a participação de alguns estudantes mais tímidos, estimulou a auto-avaliação e a autocrítica, tendo sido uma experiência aprovada pela maioria (80%).

REFERÊNCIAS

Poderão ser fornecidas mediante solicitação à autora.

Checklist de critérios e pontuação das equipes:

CRITÉRIOS	VALOR	Equipes		
		1	2	3
Ler a prescrição em silêncio	6			
3 Perguntas	6			
Orientar quanto a opção de medicamento genérico	2			
Orientar quanto a dose	4			
Orientar quanto a forma farmacêutica	4			
Orientar quanto a frequência de uso	4			
Orientar quanto aos horários de utilização	4			
Orientar quanto a via de administração	4			
Orientar quanto a técnica de administração	4			
Orientar quanto a reações adversas	4			
Orientar quanto a interações medicamentosas	4			
Orientar quanto ao armazenamento	4			
Repetir pergunta	-12			
Orientar ou informar errado	-20			
Pesquisar durante a fase 3	-5			
Substituição de jogador	-8			
Solicitar ajuda da equipe	-5			
TOTAL DE PONTOS	MÁX. 50			
Anotações				