

APOSTILA DE INJETÁVEIS PARA FARMACÊUTICOS: DA TEORIA À PRÁTICA

Adriana Patricia Laurenti Coelho¹

adriana.laurenti@baraodemaua.br

Centro Universitário Barão de Mauá

Cecília Rodrigues Silva²

cecilia.silva@baraodemaua.br

Centro Universitário Barão de Mauá

Wilson Roberto Malfará³

wilson.malfara@baraodemaua.br

Centro Universitário Barão de Mauá

A disciplina de Aplicação de Injetáveis é uma disciplina teórico-prática, com o objetivo de desenvolver a habilidade da aplicação de medicamentos e vacinas injetáveis. Esse serviço farmacêutico é ofertado por ampla maioria das farmácias brasileiras e para o qual os profissionais devem estar preparados. Considerando a complexidade do assunto e a quantidade de informações no desenvolvimento das habilidades para o serviço, é necessária a utilização de uma metodologia que alie a teoria com a prática e que permita o registro dos procedimentos para que a

¹ Doutora em Biotecnologia, área de concentração: Biotecnologia Aplicada à Saúde pela Universidade de Ribeirão Preto - UNAERP, Mestra em Ciências pelo Programa de Biociências Aplicada à Farmácia pela Faculdade de Ciências Farmacêuticas de Ribeirão Preto da Universidade de São Paulo - FCFRP-USP. Bacharel em Ciências Farmacêuticas Pela Universidade de Ribeirão Preto - UNAERP. Docente do Centro Universitário Barão de Mauá e docente da Universidade de Ribeirão Preto.

² Doutora em Ciências Farmacêuticas pela Faculdade de Ciências Farmacêuticas de Ribeirão Preto – USP, Mestra em Química e Biologia pela Faculdade de Ciências Farmacêuticas de Ribeirão Preto – USP, Especialista em Nutrição pela Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto – USP. Docente do Centro Universitário Barão de Mauá.

³ Doutor em Toxicologia pela FCFRP-USP (2005). Docente do Centro Universitário Barão de Mauá.

informação não se perca com o tempo. Desta forma, a construção de uma apostila teórico-prática se torna uma metodologia de fácil construção, desenvolvendo a pesquisa em fontes confiáveis, qualidade das informações, registro das informações e a criatividade dos alunos. O principal objetivo foi utilizar a experiência de aprendizagem Apostila teórico-prática na disciplina de Aplicação de Injetáveis do curso de Farmácia (7º período) do Centro Universitário Barão de Mauá, como forma de pesquisa e registro do conhecimento adquirido pelos alunos, e, na orientação durante a prestação do serviço à comunidade. Os alunos trabalharam em grupos formados pelas duplas de trabalho das aulas práticas, sendo solicitado para cada grupo a elaboração de uma apostila de aplicação de injetáveis das seguintes vias: intradérmica, subcutânea, endovenosa e intramuscular. Além disso, deveriam ser abordados os aspectos de biossegurança, preparo de medicamento, local de aplicação, volume e tipo de medicamentos para cada uma das vias e a legislação vigente sobre a oferta desse serviço farmacêutico, bem como as responsabilidades do profissional. A criatividade também foi ponto de atenção, podendo utilizar de figuras e imagens para a ilustração do material. A elaboração da apostila estimulou nos alunos o interesse pelo aprendizado dos conteúdos da disciplina, buscando conhecer a legislação vigente e a associação da teoria com a prática. Ao realizarem as injeções durante as aulas, puderam perceber as dificuldades durante os procedimentos, os riscos oferecidos durante a prática e a necessidade da aplicação das normas de biossegurança. Isso fez com que buscassem conhecer os materiais disponíveis no mercado e procedimentos facilitadores na realização dos serviços. As apostilas foram entregues em meio digital e impresso e poderão ser utilizadas pelos alunos em seus ambientes de trabalho no atendimento à comunidade. De acordo com os resultados observados, a elaboração da apostila de injetáveis pode ser considerada uma ferramenta importante no ensino-aprendizagem dos conhecimentos na área da saúde, pois ajuda na compreensão do conteúdo, conhecimento da legislação vigente sobre o serviço farmacêutico, busca de materiais e procedimentos corretos e ainda ser utilizada na prática profissional. Com o objetivo de se utilizar metodologias ativas na experiência de aprendizagem da disciplina de Geometria Analítica, foram pensadas em diversas maneiras de se

utilizar jogos como experiência de aprendizagem. A autora considera o uso de jogos como uma forma lúdica de aprendizado bem como uma forma de haver uma interação maior entre os alunos, beneficiando também a interação pessoal, recurso cada vez mais exigido pelo mercado de trabalho. Foi então desenvolvido um jogo denominado “Batalha de Vetores”. O jogo tem como objetivo trabalhar conceitos de vetores, conteúdo inicial desta disciplina, de forma lúdica. A turma foi dividida em 16 grupos que disputavam 2 a 2, onde o grupo vencedor era o que atingia primeiro o alvo. A seguir, os grupos vencedores disputavam 2 a 2 resultando em 4 batalhas. Esta batalha foi realizada no início do 1º semestre de 2025. As instruções apresentadas aos alunos foram: Inicialmente os grupos que batalhariam entre si, recebiam uma folha onde seria realizada a batalha (campo de batalha). Foram fornecidos alguns vetores (iguais) a serem utilizados por cada grupo. Cada grupo poderia também antes do início do jogo, determinar cinco vetores cada com a condição que o módulo do vetor escolhido não fosse maior que 7. No campo de batalha, havia também posições pré-definidas, locais onde não poderiam ser colocadas as extremidades dos vetores (representadas por x), e cada grupo poderia acrescentar 6 posições além das fornecidas. O grupo que atingisse o alvo primeiro, seria o campeão da batalha. Foram realizadas quatro batalhas. Na primeira batalha, resultaram oito vencedores. Na segunda, quatro vencedores, na terceira dois vencedores e na quarta um único vencedor, que teria direito aos quatro pontos do trabalho (a cada vitória, o grupo teria direito a 1 ponto). Os grupos perdedores tiveram meios de recuperar a nota. Para isto, deveriam responder a uma quantidade de perguntas solicitadas, número este dependente da quantidade de batalhas das quais participaram: Perda na primeira batalha: Responder a quatro perguntas; Perda na segunda batalha: Responder a três perguntas; Perda na terceira batalha: Responder a duas perguntas; e Perda na quarta batalha: Responder a uma pergunta. Todos os grupos poderiam ter acesso a nota total (4 pontos), caso respondessem de forma correta às questões (1 ponto a cada acerto). Esta atividade foi realizada nas duas turmas de Geometria Analítica resultando em uma média de notas igual a 3,67 na turma 3º A e 3,8 na turma 3º B, o que corresponde aproveitamentos de 91,75% e 95% respectivamente. Esta experiência de

aprendizagem será utilizada nos próximos semestres, pois o uso de jogos como parte de uma metodologia ativa além de facilitar a fixação dos conteúdos permite também criar experiências de aprendizagem que auxiliam no aprendizado dos alunos, bem como uma maior interação entre os alunos. Esta experiência de aprendizagem inicialmente recebeu relutância pelo fato de os alunos acharem que seriam prejudicados caso perdessem as batalhas, mas, posteriormente foi bem recebida pelos alunos, pela possibilidade de terem como recuperar a nota perdida através de exercícios extras.

Palavras-chaves: Apostila. Injetáveis.