

O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA DE EDUCAÇÃO EM SAÚDE: IMPLANTAÇÃO DE DISPLAY COMO INFORMATIVO SOBRE ALIMENTAÇÃO SAUDÁVEL

Ingrid Façanha Giffoni Maia Chaves¹; Paula Andréia Nobre Oliveira¹; Samile Melo Oliveira¹; Karla Bruna Nogueira Torres Barros²

¹Discente do Curso de Farmácia do Centro Universitário Católica de Quixadá.

E-mail: Ingridgiffoni24@hotmail.com

²Docente do curso de Farmácia do Centro Universitário Católica de Quixadá.

E-mail: karlabruna@unicatolicaquixada.edu.br

RESUMO

A atividade lúdica é um mediador no processo de aprendizagem, por ser um método alternativo ele contempla critérios de um aprendizado efetivo, no qual chama atenção para um determinado assunto. A presente pesquisa objetivou abordar a importância dos alimentos saudáveis na alimentação e propor uma implantação de display de mesa de papel de três faces em ambientes que comercializam alimentos em Quixadá-Ce. O estudo foi do tipo observacional descritivo com caráter de intervenção qualitativa. A amostra foi composta por questionários aplicados nos dois ambientes destinados a venda de alimentos no Centro Universitário Católica de Quixadá sendo Carpe Dien Food Service, Magnificat Cantina e também foram aplicados no restaurante Açaí com Chocolate no centro de Quixadá-CE, no período de setembro a outubro de 2018. Em relação ao nível de preocupação com o cliente, 84% (cinco) das perguntas foram respostas positivas (sim), e apenas 16% de uma dessas perguntas entre todos os estabelecimentos teve escolha negativa (não). Posteriormente foi necessário fazer a demonstração da exemplificação do display, mostrando suas dimensões e formato para que os responsáveis dos empreendimentos pudessem dar o aval em relação a aceitação do instrumento. A diante foi observado que as dicas alimentares com maior nível de qualificação foram a 4,5,6,8,11, 13 e 14, e no caso das dicas relacionadas aos hábitos saudáveis, as que se destacaram foram as 1,3,4 e 7. Ao final foram entregues cinco displays com as dicas a cada estabelecimento, com total aceitação dos donos dos estabelecimentos em relação ao design do instrumento. Conclui-se que o uso do lúdico e da educação em saúde pode trazer grandes benefícios a população, sendo estes sobre a saúde alimentar, que pode ser de grande importância para evitar doenças cardiovasculares, obesidade e sedentarismo, além de poder trazer mais informações sobre alimentos a população, que por muitas vezes tem a falta de conhecimento sobre a importância e a necessidade de ingerir cada alimento.

Palavras-chave: Educação em Saúde. Lúdico. Alimentação Saudável.