



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO PAULO
ESCOLA PAULISTA DE MEDICINA**



CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM SAÚDE DA FAMÍLIA

**INSERÇÃO DE JOGOS LÚDICOS NO TRATAMENTO DE PACIENTES PORTADORES
DE DIABETES**

São Paulo

2016

FABIANE DE ALMEIDA MARTINS

**INSERÇÃO DE JOGOS LÚDICOS NO TRATAMENTO DE PACIENTES PORTADORES
DE DIABETES**

**Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
à Universidade Federal de São Paulo para
obtenção do Título de Especialista em Saúde
da Família.**

Orientadora: Edimeia Ribeiro Alves Vieira

**São Paulo
2016**

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	4
2. OBJETIVOS	5
2.1 Geral.....	5
2.2 Específicos	5
3. METODOLOGIA.....	6
3.1 Local.....	6
3.2 Participantes (público-alvo)	6
3.3 Ações	6
3.4 Avaliação e monitoramento	7
4. RESULTADOS ESPERADOS.....	8
5. CRONOGRAMA.....	9
6. REFERÊNCIAS	10

1. Introdução:

O tema deste estudo é a Educação em Saúde, delimitado no paciente portador de Diabetes Mellitus (DM) e atividades lúdicas. Este foco é resultante da crença de que a educação do portador de DM deve visar que o mesmo consiga ter o controle sobre sua doença de forma simplificada, coerente com a sua realidade de vida e se possível que o aprendizado seja construído de forma prazerosa. Um dos aspectos fundamentais para o controle da doença é a automonitorização constante da sua glicemia, para que ele tenha a capacidade de corrigir seu índice glicêmico, reduzindo assim os riscos de complicações. Para que isso seja efetivo, o enfermeiro deverá participar em conjunto com o paciente e outros profissionais do processo de construção de conhecimentos sobre a doença, bem como estar em constante vigilância sobre os fatores psicológicos. Também é fundamental perceber dificuldades e compromisso na conduta do paciente, sinais de depressão que podem causar desmotivação e dificuldade de aprendizado (LEITE, ZANIM, GRANZOTTO, HEUPA e LAMOUNIER, 2008).

O enfermeiro por meio da promoção da saúde deverá estimular a descoberta de conhecimentos para que, voluntariamente, o portador de diabetes mellitus melhore sua qualidade de vida, buscando hábitos de vida saudáveis que possibilitem segurança e entendimento de suas necessidades para aceitar sua doença. O enfermeiro deve interagir com o paciente para que este provoque mudanças sociais, incentivá-lo na busca e efetivação de mudanças de atitudes que interfiram em seu tratamento e sensibilizar para a compreensão da importância do autocuidado (PETENUSSO, VALENTI, BENEDETTE, ARAÚJO, ALBUQUERQUE e ABREU, 2009).

Uma forma de construir conhecimentos é utilizando-se de atividades lúdicas que proporcionam um processo mais envolvente e motivador, essa forma de ação participativa torna a brincadeira um aprendizado com maior compreensão e mais interessante. O enfermeiro pode utilizar desse recurso como um elo com o paciente, pois a brincadeira gera empatia conduzindo mais facilmente ao seu objetivo que é contribuir no alcance de níveis satisfatórios de saúde e qualidade de vida. Também é papel do profissional enfermeiro contribuir com o paciente na travessia da situação atual, para que o mesmo possa elaborar seu momento vivido de forma que este resulte em aprendizado significativo para mudanças de conduta necessárias (CARVALHO, 2008).

O aprendizado com a utilização da atividade lúdica gera estímulos espontâneos para promover mudanças de comportamento, é um meio de comunicação que busca a particularidade de cada paciente conduzindo aos objetivos propostos de forma prazerosa, pois reduz a tensão, frustração, ansiedade, além de outros aspectos negativos a respeito da sua própria enfermidade, refletindo sobre o assunto e transportando-o para sua realidade (BRITO, RESCK, MOREIRA e MARQUES, 2009).

2. Objetivos

2.1 Objetivo Geral:

Ampliar as atividades educativas realizadas junto aos portadores de diabetes mellitus, incluindo atividades lúdicas, contribuindo para melhoria na qualidade de vida.

2.2 Objetivos Específicos:

- Sensibilizar a equipe de saúde para a importância das atividades de educação em saúde, na adesão e tratamento dos diabéticos, da abrangência da Estratégia de Saúde da Família;
- Capacitar monitores para a prática de atividades lúdicas no grupo de diabéticos;
- Elaborar instrumentos de orientação à população quanto à importância da atividade lúdica.

3. Metodologia:

3.1 Local: ESF Rocio Central. Município de Iguape-SP.

3.2 Participantes e Público Alvo: Participarão Enfermeiros, Médicos, Equipe Multidisciplinar, Usuários Portadores de DM.

3.3 Ações:

Envolver o grupo para que ocorra interesse do conteúdo a ser aprendido, o aprendizado deve ser contínuo e não linear em longo prazo, constantemente aprimorado para adaptação em diferentes contextos, como atribuições de sentido que ultrapassem apenas o valor do objeto, deve mostrar empatia com o público-alvo e não pressionar para fazer com que o indivíduo sinta medo da doença, deve ser descontraído e divertido para conduzir a um processo de identificação positiva e que o aprendizado seja incorporado em sua atividade diária.

Realizar nas oficinas de Educação Permanente a produção de material, embasado na Pedagogia da Problematização para capacitação de Enfermeiros no cuidado com pacientes/ usuários portadores de DM.

Desenvolver nos grupos de orientação materiais educativos, inovadores e interativos adequados a este processo que busca construir conhecimento e qualificar a prática de profissionais da saúde em relação ao ser, viver com DM e principalmente cuidar com estes pacientes em busca de longevidade de vida com qualidade.

Produzir material nas oficinas da Saúde para complementar o desenvolvimento de processo de Educação em Saúde com a utilização de metodologias busca ser uma ferramenta de fundamental importância para o profissional da saúde, pois este poderá lançar mão de estratégias complementares que acredita-se qualificar ainda mais a sua prática, pois validando os jogos, os mesmos contribuirão na melhor orientação e informação do paciente com DM, para que este esteja ciente dos cuidados necessários no seu dia-dia, contribuindo assim para sua melhor qualidade de vida.

3.4 Avaliação e Monitoramento:

A equipe de saúde da estratégia de saúde da família se reunirá mensalmente para acompanhar a frequência dos grupos de diabéticos e monitoramento das ações de controle da glicemia.

Também acompanhará os indicadores de internações sensíveis a atenção básica, relacionadas à diabetes.

No processo de aprendizagem para o portador de diabetes se tornam mais objetiva, sempre adequada a sua realidade e adquirindo conhecimentos sobre as necessidades individuais, buscando estratégias de caráter participativo não somente do portador de diabetes, mas também de seus familiares favorecendo ainda mais a mudança do seu estilo de vida, reavaliando os pacientes a cada semestre.

Nesta capacitação serão realizadas várias dinâmicas, tarefas em grupos, construção conjunta de conhecimento, busca de solução para problemas identificados pelo grupo, como preconiza a metodologia utilizada para esta capacitação reavaliando as ações semestralmente. A proposta é de grande importância para os profissionais da equipe como um instrumento de apoio para os cuidados com o paciente de DM.

4. Resultados Esperados

Neste trabalho buscamos introduzir jogos lúdicos para viabilizar a educação com o paciente diabético, transformando o aprendizado e a conscientização da doença em atividades divertidas que facilitem a absorção de conhecimentos ajudando também na socialização do grupo favorecendo as trocas de vivências.

Com a utilização de jogos lúdicos para educar e orientar os portadores de diabetes que é um método que visa à reflexão e discussão dos problemas para incorporá-lo em seu cotidiano adaptando e oferecendo apoio para as situações que são encontradas no seu dia a dia.

Os jogos lúdicos têm o poder de educar através de brincadeiras que tornam o acesso às informações mais fácil de ser assimilada e menos pesada para o portador de diabetes.

O lúdico para desenvolver ações educativas nos portadores de diabetes mostra-se primordial e benéfico por se tratar de um dos maiores problemas de saúde na atualidade e a própria complexidade da doença, o método de blocos operativos implica em um indivíduo ativo que, estimulado pelo lúdico interage com o meio ambiente construindo seu ritmo de vida pertinente a sua doença aderindo mais facilmente ao tratamento e inserindo maior responsabilidade em relação à doença, melhorando assim sua qualidade de vida.

5. Cronograma

ETAPAS	NOV 2015	DEZ 2015	JAN 2016	FEV 2016	MAR 2016	ABR 2016	JUN 2016	JUL 2016	AGO 2016	SET 2016	OUT 2016	NOV 2016	DEZ 2016
Revisão Bibliográfica	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X			
Elaboração do PI				X	X	X	X	X	X	X			
Entrega do PI										X			
Apresentação do PI											X		
Implantação do Projeto										X	X	X	
Acompanhado Projeto											X	X	X

REFERÊNCIAS

BRITO, Tabatta Renata Pereira; RESCK, Zélia Maria Rodrigues; MOREIRA, Denis da Silva; MARQUES, Soraia Matilde. As práticas lúdicas no cotidiano do cuidar em enfermagem pediátrica. **Escola Anna Nery Revista de Enfermagem**. Rio de Janeiro, v.13, n. 4, p. 802-08, out-dez. 2009.

Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ean/v13n4/v13n4a16.pdf>. Acesso em 06/07/2016.

CARVALHO, Jaciara Dias. “Glicovida”: a educação do diabético através do lúdico.

Revista de educação popular. Uberlândia, v. 07, p. 155-160, jan./ dez. 2008. Disponível em: <http://www.revistadeeducacaopopular.proex.ufu.br/comments.php?id=235>. Acesso em 06/07/2016.

LEITE, Silmara A. Oliveira; ZANIM, Ligia Maria; GRANZOTTO, Paula Carolina D.; HEUPA, Sabrina; LAMOUNIER, Rodrigo N. Pontos básicos de um programa de educação ao paciente com diabetes melito tipo 1. **Arquivos Brasileiros de Endocrinologia e Metabologia**, São Paulo, v. 52, n. 2, p. 233-42, fevereiro. 2008. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/abem/v52n2/10.pdf>. Acesso em 06/07/2016.

MANUILA, L.; MANUILA, A.; NICOULIN, M. **Dicionário médico Andrei**. São Paulo: Andrei Editora, 7º edição, 1997. Impresso.

SMELTZER, Suzanne C.; BARE, Brenda G. Brunner&Suddarth. **Tratado de Enfermagem médico-cirúrgica**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, v. 3, p. 1.215-73, 10º edição, 2005. Impresso.

