

La influencia de los juegos educativos en la comprensión y adhesión al tratamiento de la hipertensión arterial

Mantovani Maria De Fátima¹, Mazza Verônica Azevedo², Falcão Norma Suely³, Gariba Ingrid Marcela⁴,
Bandeira Janaina Marielen⁴, Rodrigues Jéssica Alline Pereira⁴.

RESUMEN

Objetivo: relatar la experiencia sobre la aplicación de juegos educativos a personas con hipertensión arterial, usuarios de una Unidad de Salud de Colombo, Paraná. **Material y métodos:** para el desarrollo de las actividades, se usaron juegos de memoria, juegos de tablero, juegos de cartas, etc., los cuales fueron readaptados para las actividades. **Resultados:** la aplicación del juego, ha posibilitado a los usuarios mayor entendimiento acerca de su enfermedad con estímulo a cambios de hábitos y transformación en el modo de vida, siendo esta una alternativa de educación en salud, que proporciona un espacio de interacción entre los usuarios y el equipo de enfermería. **Conclusiones:** se ha verificado que el uso de distintas tecnologías para la educación en salud, estimula la participación y mejora la comprensión del proceso de padecimiento de una enfermedad crónica.

Palabras clave: educación en salud; promoción de la salud; enfermedad crónica, Brasil.

A influência dos jogos educativos na compreensão do tratamento da Hipertensão Arterial

RESUMEN

Objetivo: Relatar a experiência da aplicação de jogos educativos a portadores de hipertensão arterial, usuários de uma Unidade de Saúde do Município de Colombo-PR. **Materiais e métodos:** Para o desenvolvimento da atividade foram utilizados os jogos da memória, jogo de tabuleiro, jogo de carta e pega-varetas, os quais foram readaptados a partir de outros já existentes, como jogo da vida e mico, utilizando-se das regras destes. **Resultados:** A aplicação do jogo possibilitou aos usuários um maior entendimento sobre a sua doença com estímulo a mudança de hábitos e transformação no modo de vida, sendo este uma alternativa de educação em saúde que proporciona um espaço de interação e utiliza-se de uma linguagem acessível. **Conclusões:** Neste contexto, depreende-se o papel da educação em saúde na promoção da compreensão do processo de adoecimento ao portador de hipertensão arterial, de forma a prevenir complicações.

Palavras – chave: educação em saúde, promoção da saúde, doença crônica, Brasil.

The influence of educational games in the understanding and adherence to treatment of hypertension

ABSTRACT

Objective: To relate an experience about the application of educational games for people with hypertension, users of a health center in Colombo municipality, Paraná State, Brazil. **Material and methods:** For the development of activities were used Memory games, board games, card games, etc which were retrofitted for the activities. **Results:** The

¹ Enfermeira Doutora. Professora da Universidade Federal do Paraná e Coordenadora do Grupo de Estudos Multiprofissional em Saúde do Adulto (GEMSA)

² Doutora em Enfermagem. Professora da Universidade Federal do Paraná. Membro no Grupo de Estudos Família, Saúde e Desenvolvimento.

³ Mestre em Odontologia. Professora da Universidade Federal do Paraná. Membro do Grupo de Estudos Multiprofissional em Saúde do Adulto.

⁴ Acadêmicas do 7º período do Curso de Enfermagem da Universidade Federal do Paraná. Membros do Grupo de Estudos Multiprofissional em Saúde do Adulto.

implementation of the game has allowed users to have a better understanding of their disease, with encouragement to change their habits and transforming the way of live, being this an alternative health education which provides an interaction between users and nursing team. **Conclusions:** It has been verified that the use of different educational technologies encourages participation and improved understanding of the illness process by bearers of chronic disease.

Key words: *Health education, health promotion, chronic disease, Brazil.*

INTRODUÇÃO

A Hipertensão Arterial representa um dos principais fatores de risco para as doenças cardiovasculares, as quais constituem a principal causa de morbimortalidade na população brasileira (1), e mata, a cada minuto, 32 pessoas. Em números absolutos, um total de 17 milhões de pessoas possuem a doença (2). Atualmente, estima-se que 20% dos adultos são hipertensos e as medidas preventivas e educacionais têm se mostrado eficazes no controle dos efeitos adversos e complicações das doenças crônicas (3).

A educação em saúde, realizada por meio do uso de jogos educativos, tem se mostrado uma estratégia facilitadora no aumento do conhecimento, da autonomia e da vinculação do sujeito com o serviço e com o profissional de saúde. Nossa prática evidenciou o aumento da participação dos usuários nas reuniões do Programa do Ministério da Saúde. Esta estratégia objetiva a compreensão do hipertenso acerca de seu processo de adoecimento, estimulando mudanças de hábitos e transformação no modo de vida⁽³⁾ e tem contribuído significativamente para prevenção e controle de doenças.

Os jogos constituem uma ação educativa baseada no diálogo, permitindo o aprendizado e a interação, estimulando a concentração e o pensamento, e ao mesmo tempo proporcionam diversão. Atuam como instrumentos de comunicação, expressão e aprendizado, favorecem o conhecimento e intensificam as diversas trocas de saberes, que constituem a base do aprendizado (3). Práticas educativas que promovam um sistema interativo entre indivíduo e profissionais de saúde, mediadas e estruturadas pelo conceito da doença, proporcionam o desenvolvimento de atitudes pessoais que se associam ao conceito de estilo de vida (3). O objetivo do trabalho foi relatar a experiência da aplicação de jogos educativos a portadores de hipertensão arterial, usuários de uma Unidade de Saúde do Município de Colombo – Paraná - Brasil, que participam mensalmente das reuniões do Hiperdia, Programa de Hipertensão do Ministério da Saúde.

MATERIAIS E MÉTODOS

Desde o ano de 1998, é desenvolvido em Colombo/Pr um projeto de extensão denominado «Sistematização da Assistência a Portadores de Hipertensão Arterial», o qual faz parte do Programa de Articulação Interinstitucional na Área da Saúde: UFPR e Secretaria Municipal de Colombo, e tem como propósito a promoção da saúde por meio da construção e aplicação de atividades educativas com base nas necessidades de saúde da comunidade em questão. Os jogos começaram a ser aplicados em julho de 2007 e foram desenvolvidos por acadêmicas e docentes do curso de Enfermagem da Universidade Federal do Paraná – UFPR e pela equipe da unidade de saúde.

Nossa população-alvo é composta por 287 usuários, divididos em 201 hipertensos, 71 diabéticos e hipertensos e 10 diabéticos, sendo 73% do sexo feminino, com idade predominando entre 51 a 70 anos e 46% possui nível de instrução de 1ª a 4ª série do ensino fundamental. Realizamos atividades educativas junto a estes portadores de doença crônica sobre: fisiologia do sistema cardiovascular, fisiopatologia da Hipertensão Arterial (HA), tratamento, fatores de risco, formas de controle da pressão arterial e complicações da HA.

A princípio, as atividades desenvolvidas com os usuários nas reuniões do Hiperdia eram realizadas através de palestras e dinâmicas grupais. Porém, percebemos que estas não estavam sendo efetivas, ou seja, não proporcionavam ao usuário o aprendizado e a compreensão necessária. Outra dificuldade encontrada foi a reduzida participação dos usuários, uma vez que o comparecimento dos participantes não é imprescindível para a aquisição do medicamento. Tais situações representaram dificuldades na implementação das propostas educacionais.

Quando pensamos em utilizar os jogos procuramos na literatura os de fácil compreensão e os mais utilizados. Os integrantes do projeto reuniram-se para adaptar o jogo da vida ao tema Hipertensão e fatores relacionados. Inicialmente, foi realizada uma lista com mais de cem questões referentes ao tema e respondidas com base nas orientações do Ministério da Saúde (4) para o tratamento de enfermidades crônicas, orientações da Sociedade Brasileira

de Cardiologia e da V Diretrizes Brasileiras de Hipertensão Arterial (5). De posse destas, selecionamos 66 questões para a aplicação dos jogos e estabelecidas regras para o desenvolvimento da atividade.

Os jogos foram testados antes de sua aplicação entre os integrantes do grupo de estudos, assim, ao enfrentarmos as dificuldades, estamos ao mesmo tempo aprendendo um novo instrumento e percebendo as formas de resistência que poderão acontecer, adquirindo maior competência para aceitar e lidar com as dificuldades (6).

Em cada reunião eram levados todos os jogos, ficando a critério dos usuários a escolha. Descreveremos a seguir os jogos aplicados:

Tabuleiro da hipertensão: o tabuleiro foi montado em isopor e papel cartão, utilizando-se de caselas de cores diferenciadas: amarelo, azul, verde e vermelho, sendo que para cada casela havia uma pergunta específica (pré-determinada), um bônus ou uma punição.

Jogo da Memória: foram coladas figuras em papel cartão



Figura 1. Tabuleiro

abordando temas sobre a doença. O participante deveria memorizar as cartas, com figuras iguais, e encontrar os pares correspondentes, os quais possuíam uma frase no primeiro cartão que era complementar à frase presente no segundo cartão.

Baralho: foram coladas figuras em papel cartão sobre a patologia e o participante deveria encontrar os pares de figuras iguais e frases complementares. No final do jogo, o participante que tivesse uma carta sem par correspondente perderia o jogo.

Pega-varetas: o participante deveria retirar uma vareta



Figura 2. Baralho

sem movimentar as outras, e para cada vareta que retirasse havia uma pergunta, a qual deveria respondê-la para continuar a jogar. O participante que acumulasse mais varetas ganhava o jogo.

RESULTADOS



Figura 3. Pega-varetas

A Educação em Saúde é compreendida como um processo que integra a participação da comunidade no contexto de sua vida cotidiana, o que proporciona ao indivíduo a autonomia em aprender. Este conceito está fundamentado na promoção da saúde, que considera a saúde como um estado positivo e dinâmico de busca de bem-estar, que abarca as dimensões físicas, emocional, social, ambiental, e pessoal (7).

Encontramos diversas dificuldades quando trabalhamos

com educação em saúde para o portador de doença crônica, sendo estas relacionadas a mudanças de hábitos e perdas ocasionadas pelo processo patológico. Na população em que aplicamos os jogos, além dessas dificuldades, encontramos um fator de resistência à aplicabilidade da atividade, a religiosidade, interpretada como adesão a crenças e a práticas relativas a uma religião. Em algumas religiões, devido a normas doutrinárias a serem seguidas pelos fiéis, os jogos são tidos como uma prática proibida.

Os jogos proporcionaram um espaço dialógico entre os participantes, promovendo a construção de vínculos entre usuários e profissionais, fato expresso pelo aumento da participação nas atividades educativas. Percebeu-se também o aumento do conhecimento dos participantes em relação ao seu processo saúde doença. Referiam modificações nos hábitos alimentares e no autocuidado, tanto no uso da medicação como no controle da doença. Esta mudança de atitude em relação à sua saúde foi percebida por meio da redução dos valores de pressão arterial destes pacientes, dado este constatado nas reuniões e nos domicílios.

Estratégias de educação em saúde, como as metodologias ativas, corretamente estruturadas possibilitam compartilhar de informações na busca pela melhoria da qualidade de vida e promoção da saúde. Ao profissional enfermeiro, que possui capacitação e governabilidade para atuar no processo saúde-doença, cabe a construção de práticas educativas sustentadas em processos dialógicos com horizontalidade de poder e maneiras de compartilhar saberes adequados à população-alvo e que atendam as necessidades de saúde, com o intuito de desenvolver propostas emancipatórias e não práticas coercitivas. A discussão de metodologias educativas integra o processo de educação em saúde enquanto estratégia pedagógica, indissociável à profissão Enfermagem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Ministério da Saúde. Manual de Hipertensão Arterial e Diabetes Mellitus. Brasília: Secretaria de Políticas de Saúde; 2002.
2. Ministerio da Saúde. [página en Internet] Brasilia: Ministerio da Saúde [actualizado 15 abr 2008; citado 06 de junho 2008] Disponível em http://portal.saude.gov.br/portal/saude/visualizar_texto.cfm?idtxt=23616&janela=1.
3. Torres HC, Hortale VA, Schall V. A experiência de jogos em grupos operativos na educação em saúde para diabéticos. *Cad Saúde Pública*. 2003;19(4):1039 -1047.
4. Ministério da Saúde. Plano de Reorganização da Atenção à Hipertensão arterial e ao Diabetes mellitus. Manual de Hipertensão Arterial e Diabetes Mellitus. Brasília: Secretaria de Políticas de Saúde; 2002.
5. Sociedade Brasileira de Cardiologia, Sociedade Brasileira de Hipertensão, Sociedade Brasileira de Nefrologia. V Diretrizes Brasileiras de Hipertensão Arterial, São Paulo: SBC, SBH, SBN; 2006.
6. L'Abbate S. Educação em saúde: uma nova abordagem. *Cad Saúde Pública*. 1994;10(4):481-490.
7. Machado M, Monteiro E, Queiroz D, Vieira N, Barroso M. Integralidade, formação de saúde, educação em saúde e as propostas do SUS: uma revisão conceitual. *Ciênc saúde coletiva* [serial on the Internet]. 2007 Apr [cited 2008 Nov 3];12(2):335-342. Available from: <http://www.scielo.br/pdf/csc/v12n2/a09v12n2.pdf>

Forma de citar este artículo: Mantovani MDD, Mazza VA, Falcão NS, Gariba IM, Bandeira JM, Rodrigues JAP. La influencia de los juegos educativos en la comprensión y adhesión al tratamiento de la hipertensión arterial. *Rev enferm Herediana*. 2008;1(2):130-3.

Fecha de recepción: 01 de julio

Fecha de aceptación: 05 de noviembre