

JOGO EDUCATIVO SOBRE ACIDENTE VASCULAR CEREBRAL PARA PRÉ-ADOLESCENTES

Alice dos Santos Freitas¹; Francisca Joselayne Vasconcelos Costa¹; Iramara Brilhante de Sousa¹; Rosângela Martins de Souza¹; Ruama Vieira Carneiro¹; Samia Jardelle costa de Freitas Maniva²

¹Discente do Curso de Enfermagem do Centro Universitário Católica de Quixadá;
E-mail: alicefreithas.789@hotmail.com

²Docente do Curso de Enfermagem do Centro Universitário Católica de Quixadá;
E-mail: samia.jardelle@gmail.com

RESUMO

Muitas pessoas morrem ou adquirem sequelas graves quando sofrem um Acidente Vascular Cerebral. Isto ocorre principalmente em virtude de a vítima não receber o atendimento adequado e em tempo hábil. Geralmente, este atendimento não acontece pelo fato de tanto a vítima, quando as pessoas que a rodeiam, desconhecerem as características desta doença. Diante disso, o objetivo do presente estudo é relatar a elaboração de um jogo educativo com a finalidade de fornecer aos pré-adolescentes, de 10 a 14 anos, informações sobre AVC. O jogo consistiu em um tabuleiro de 23 casas, em que 20 delas são relacionadas a perguntas sobre AVC, enquanto as outras 3 são comandos, que visam tornar o jogo mais divertido, uma vez que o mesmo se desenvolve a partir do lançamento de um dado. O intuito é proporcionar ao público alvo, informações de maneira atraente e divertida, acerca da doença.

Palavras-chave: Acidente Vascular Cerebral. Enfermagem. Cuidado.

INTRODUÇÃO

O acidente vascular cerebral (AVC) é a terceira maior causa de morte natural na população adulta no mundo (atrás do câncer e do infarto) e a primeira no Brasil (cerca de 100 mil óbitos ao ano) (BRASIL, 2012). O AVC ocorre quando há um entupimento ou um rompimento dos vasos que levam sangue ao cérebro, provocando lesão neurológica em função do prejuízo na circulação sanguínea cerebral. Os sinais e sintomas aparecem subitamente, e incluem: dormência, fraqueza ou paralisia de um lado do corpo, alteração na fala, alteração visual, desequilíbrio, tontura e cefaleia explosiva (BRASIL, 2012; BRASIL, 2013).

Existem dois tipos de AVC, o hemorrágico e o isquêmico. O hemorrágico caracteriza-se pelo rompimento de um vaso cerebral, ocasionando sangramento (hemorragia) em alguma região do cérebro. No entanto, o isquêmico, também conhecido por derrame ou isquemia cerebral, é causado pela falta de sangue em uma área do cérebro por conta da obstrução de uma artéria (BERGAMASCHI, 2015).

As sequelas do AVC estão relacionadas à região cerebral atingida e a extensão das lesões. A doença de menor intensidade pode deixar sequelas. Os mais graves, no entanto, podem levar as pessoas à morte ou a um estado de absoluta dependência. Entre as principais complicações estão, alterações comportamentais e cognitivas, dificuldades na fala, dificuldade para se alimentar, constipação intestinal, epilepsia vascular, depressão e outras complicações decorrentes da imobilidade e do acometimento muscular. Para que o risco de sequelas seja significativamente reduzido, o correto é que a vítima seja levada imediatamente ao hospital. Os

danos são consideravelmente maiores quando o atendimento demora mais de 3 horas para ser iniciado (Biblioteca Virtual em Saúde, 2006).

A identificação precoce dos sinais e sintomas do AVC é determinante para a redução dos danos neurológicos, bem como a reversão das sequelas. Pois, mediante a rápida identificação, feita por alguém que esteja próximo a vítima, leva à busca imediata por atendimento médico de emergência.

Devido à vasta gama de sinais e sintomas do AVC, a população em geral tem dificuldade em reconhecê-los e associá-los a afecções cerebrais. Reconhecê-los é, indiscutivelmente, importante na abordagem inicial do paciente, pois ao agilizar seu atendimento, aumentam-se as chances de sobrevivência e diminuem-se as sequelas neurológicas (OLIVEIRA, 2008).

Tendo em vista a importância da temática, surgiu o interesse em elaborar um jogo educativo para pré-adolescentes destinado à orientação sobre os sinais e sintomas de AVC e o acionamento imediato do SAMU. A utilização de um jogo educativo sobre a doença poderá ser utilizada como um instrumento facilitador para o processo de educação em saúde a ser usado em escolas.

O intuito do “jogo educativo” é fazer com que pré-adolescentes saibam identificar sinais e sintomas, como lidar com a situação, e a quem pedir ajuda, caso aconteça um AVC com algum familiar, vizinho, ou alguém que esteja próximo.

Portanto, o estudo teve por objetivo relatar a elaboração de um jogo educativo direcionado a pré-adolescentes sobre AVC.

DESCRIÇÃO DA EXPERIÊNCIA

A elaboração do jogo educativo sobre AVC direcionado para pré-adolescentes de 10-14 anos, enfocando os sintomas da doença e o acionamento imediato do SAMU, seguiu três etapas: 1) sistematização do conteúdo; 2) composição do conteúdo e 3) montagem do jogo.

A sistematização do conteúdo se deu mediante a consulta em literatura especializada sobre o assunto disponibilizada pelo Ministério da Saúde (BRASIL, 2013). Os conteúdos corresponderam aos sinais e sintomas de AVC e a medida emergencial recomendada.

A composição do conteúdo textual do jogo educativo foi realizada pelas pesquisadoras a partir da leitura exaustiva da literatura especializada e das orientações de Moreira, Nóbrega e Silva (2003), no que diz respeito aos aspectos linguagem, ilustração e *layout*. Assim, os conteúdos envolvidos no jogo possuem linguagem simples, adequada ao público alvo, sem utilização de termos técnicos. Como a ideia do jogo é facilitar a aprendizagem sobre os sinais e sintomas primários do AVC pelos pré-adolescentes, decidiu-se pelo jogo envolvendo um tabuleiro e perguntas.

O jogo educativo foi elaborado para se vivenciar três momentos de aprendizagem: o primeiro momento, quando é feita a leitura do texto introdutório ao jogo (anexo I), o qual é composto por informações gerais sobre AVC como definição da doença, tipos, sinais e sintomas e o que fazer diante da suspeita da doença. O intuito é envolver os alunos com a temática e fornecer dados que serão utilizadas durante o jogo. No segundo momento, procede-se ao jogo propriamente dito, no qual são iniciadas as perguntas sobre o AVC. Ao responder as perguntas, os participantes não somente avançam no jogo, como também aprimoram a aprendizagem sobre o tema iniciado com a leitura do texto. O terceiro momento envolve uma reflexão final após o jogo com uma avaliação da experiência e recapitulação das informações para consolidação da aprendizagem. Nesta ocasião, ressalta-se que, todos na verdade são vencedores, por saírem daquele momento com muitas informações sobre sinais e sintomas do AVC e, portanto, melhores preparados para ajudar a salvar vidas.

Com o objetivo de tornar o jogo ainda mais interessante, foram colocadas, além das casas numeradas correspondente as perguntas, outras três casas, com os seguintes comandos:

volte duas casas, passou a vez, avance duas casas. Por conta disso, o fator sorte, ganha relevância no jogo. Uma vez que, mesmo sabendo todas as informações, o participante pode perder o jogo.

Neste jogo educativo, o fator sorte é relevante. Contudo, o conhecimento sobre o tema abordado é mais significativo. Visto que, das vinte e três casas do tabuleiro, vinte são destinadas as perguntas, enquanto que apenas três aos comandos. Esta proporção é necessária para que o fator sorte não prepondere sobre o conhecimento. No entanto, deve-se ressaltar que o objetivo do jogo é abordar o assunto de forma divertida.

Estudos anteriores indicam a viabilidade da utilização de jogos educativos em experiências de aprendizagem com temas relacionados à saúde. Por exemplo, Gurgel e Fernandes ao relatarem a utilização de um jogo educativo junto aos discentes de Enfermagem afirmaram perceber o desenvolvimento de competências nos alunos, tais como relações interpessoais positivas; trabalho em equipe; tomada de decisão em grupo; liderança; criatividade; flexibilidade; compromisso; e comunicação. Logo, os jogos proporcionaram a motivação dos estudantes fazendo com que se envolvam como atores ativos do processo ensino-aprendizagem (GURGEL; FERNANDES, 2015).

Estas competências são fundamentais para se alcançar os objetivos estabelecidos na proposta de ensino. Afinal de contas, a aprendizagem é condição necessária para a razão de ser do ensino.

Nesta mesma linha, estudos evidenciam que as ações de enfermagem realizadas por meio do jogo educativo estão relacionadas ao estímulo de discussões, com consequente troca de experiência, acerca dos diversos temas abordados, proporcionando reflexão sobre o mesmo. A utilização do jogo como estratégia educativa proporciona aquisição de conhecimento dos participantes. Portanto, a utilização do jogo educativo consiste em um instrumento potencialmente capaz de contribuir para a educação, bem como para a construção do conhecimento da saúde (MARIANO et al., 2013).

Outro aspecto relevante para utilização do jogo educativo em experiências de ensino na área da saúde, refere-se ao protagonismo exercido pelos estudantes na confecção do jogo. A utilização do jogo é uma estratégia de baixo custo, efetiva para lidar com a faixa etária escolhida, independente do tema abordado. A ação imposta pelo jogo exige uma postura ativa dos jogadores, que, ao jogar, articulam o ensino e a aprendizagem em um único movimento. (MELO, 2014)

Além disso, a confecção dos jogos possibilita aos alunos desenvolver uma visão do que é essencial para o cuidado em enfermagem. O conhecimento científico construído por este meio é capaz de transcender o cuidado técnico, possibilitando que se vislumbre o cuidado sensível em busca da humanização em saúde (MELO, 2014).

Deste modo, depreende-se que a futura aplicação do presente jogo mostra-se elevada relevância tendo em vista a importância epidemiológica do AVC.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo relatou o desenvolvimento de um jogo educativo para pré-adolescentes sobre AVC, visando propagar as informações sobre uma grave doença por meio de uma estratégia atrativa e lúdica, direcionado a um público alvo específico com potencial para atuar no reconhecimento dos sinais e sintomas de AVC em pessoas próximas, bem como em buscar ajuda em caso de suspeita da doença. Logo, o jogo educativo auxilia na disseminação das informações sobre AVC.

Espera-se que a estratégia possa ser utilizada para fornecer as informações sobre sinais e sintomas do AVC, resultará em um número maior de pessoas preparadas para lidar com esta

situação. Ao mesmo tempo, contribuirá para a desmistificação desta doença. Possibilitando as vítimas reduzir a probabilidade do desenvolvimento de sequelas e morte.

AGRADECIMENTOS

A Deus o criador do universo por ter nos dado saúde e força para superar as dificuldades.

A este Centro Universitário, seu corpo docente, direção e administração que oportunizaram a janela que hoje vislumbro um horizonte superior, eivado pela acendrada confiança no mérito e ética aqui presente.

A Nossa orientadora, Professora Samia Jardelle Costa de Freitas Maniva, pelo apoio na realização desse trabalho.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, D. B. et al. **Conceito leigo sobre acidente vascular cerebral em Natal**. UFRN. 2010.

BACKES, V. M. S. et al. Competência dos enfermeiros na atuação como educador em saúde. **Revista Brasileira de Enfermagem REBE**, UFSC, 2008.

BERGAMASCHI, Bruno. **Saiba a diferença entre AVC Isquêmico e AVC Hemorrágico**. Portal dos farmacêuticos. 2015. Disponível em: <<http://portaldosfarmaceuticos.blogspot.com.br/2015/07/saiba-diferenca-entre-avc-isquemico-e.html>>. Acesso em: 21 out. de 2016.

BRASIL. Ministério da Saúde. **Diretrizes de Atenção à Reabilitação da Pessoa com Acidente Vascular Cerebral**. Secretaria de Atenção à Saúde. Departamento de Ações Programáticas Estratégicas Brasília. DF. 2013.

BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Atenção à Saúde. Departamento de Atenção Especializada. **Manual de rotinas para atenção ao AVC** / Ministério da Saúde, Secretaria de Atenção à Saúde, Departamento de Atenção Especializada. – Brasília: Editora do Ministério da Saúde, 2013. Disponível em: <http://bvsmms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/manual_rotinas_para_atencao_avc.pdf>. Acesso em: 12 set. de 2016

BVS. **AVC – Acidente Vascular cerebral**. Biblioteca Virtual em Saúde. Ministério da Saúde. Dicas em saúde. 2006. Disponível em: <<http://bvsmms.saude.gov.br/bvs/dicas/105avc.html>>. Acesso em: 21 out. de 2016.

COSTA, F. A.; SILVA, D. L. A.; ROCHA, V. M. Severidade clínica e funcionalidade de pacientes hemiplégicos pós – AVC agudo atendido nos serviços públicos de fisioterapia de Natal (RN). **Ciência & Saúde Coletiva**, 2011;16(1):1341-1348. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-81232011000700068>. Acesso em: 02 jul. de 2013.