

Trabalho apresentado no 15º CBCENF

Título: CONHECENDO SUA DOENÇA E TRATAMENTO: JOGO COMO TECNOLOGIA EDUCATIVA PARA CRIANÇAS DIABÉTICAS

Relatoria: LIANA MARQUES GONÇALVES
CARLA VIVIAN PINHEIRO LIMA

Autores: DENIZIELLE DE JESUS MOREIRA MOURA
ISABELA GADELHA LIBERATO MARQUES
LARISSA MARQUES GONÇALVES

Modalidade: Pôster

Área: Determinantes de vida e trabalho

Tipo: Pesquisa

Resumo:

INTRODUÇÃO: O diabetes mellitus tipo 1 (DM1) é uma doença auto imune, onde ocorre uma disfunção pancreática, com conseqüente deficiência de insulina. O tratamento da tem algumas restrições que podem ser de difícil adesão, principalmente na infância, onde a criança ainda não tem maturidade suficiente para assumir a responsabilidade de seguir o tratamento. **OBJETIVO:** Construir um jogo educativo para facilitar o processo de ensino-aprendizagem de crianças portadoras de DM1 em relação à fisiopatologia e tratamento dessa doença. **METODOLOGIA:** Trata-se de um estudo do tipo metodológico. A primeira foi a apreensão da literatura sobre o DM1, educação em saúde para crianças e construção de jogos educativos. Na segunda etapa, foram organizados os conceitos a serem aprendidos pelas crianças encadeando-os em uma seqüência lógica de raciocínio para a compreensão da fisiopatologia e tratamento do DM1. Essa seqüência de raciocínio inclui as seguintes idéias: funcionamento do pâncreas; disfunção pancreática como causador da deficiência de insulina e conseqüente hiperglicemia; Os sinais clássicos da hiperglicemia; O diagnóstico de DM1; Tratamento (farmacológico e não farmacológico); Controle Glicêmico. Essas etapas foram desenvolvidas durante os meses de fevereiro e março de 2012. A terceira etapa trata-se da construção do jogo educativo, que seguiram os critérios que norteiam a elaboração de um jogo. Foi realizada no mês de abril de 2012. **RESULTADOS:** O jogo tem forma de tabuleiro, com 6 peões e o objetivo é ser o primeiro a levar o peão até a chegada. Destina-se a crianças na faixa etária de 7 a 10 anos, que sejam alfabetizadas. O número de participantes pode ser de 2 a 6 e o tempo estimado de jogo é de 20 minutos. Durante o percurso há explicações sobre o funcionamento do pâncreas, a produção da insulina, o que acontece com a falta de insulina, tratamento farmacológico e não-farmacológico da DM1, complicações devido a não adesão ao tratamento e finalmente, o controle do DM1. O participante que chegar ao final será o vencedor e demonstrará que é possível ter diabetes e manter a qualidade de vida com os níveis glicêmicos controlados. **CONCLUSÃO:** É muito importante estimular o aprendizado infantil, em todo esse contexto de doença, tratamento e melhora da qualidade de vida. A melhor maneira de ensinar a criança sobre esses aspectos é utilizando as atividades lúdicas, pois assim é uma maneira de a criança aprender brincando.