

O USO DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO EM SAÚDE ACERCA DA TERAPÊUTICA ANTIGLICÊMICA NA PREVENÇÃO DAS NEUROPATIAS DIABÉTICAS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Ruhan da Conceição Sacramento¹; Tatiana Noronha Panzetti²; Beatriz Duarte de Oliveira³; Larissa Renata Bittencourt Pantoja⁴; Alícia Laura Lobo Modesto⁵

¹Graduando, Universidade do Estado do Pará (UEPA);

²Mestrado Mestre em Enfermagem, UEPA;

³Graduando, UEPA;

⁴Graduando, UEPA;

⁵Graduando, UEPA

ruhan.sacramento@gmail.com

Introdução: O Diabetes Mellitus caracteriza-se, atualmente, como uma enfermidade mundial. No Brasil, há mais de 13 milhões de pessoas vivendo com diabetes – o que representa (6,9%) da população. A doença se configura pela deficiência na secreção e/ou ação da insulina, bem como pelas altas taxas de glicose na corrente sanguínea, sendo tais condições responsáveis pelo desencadeamento de alterações fisiológicas no organismo (1). De acordo com as especificidades do tipo do diabetes e como evolui no indivíduo acometido, a doença necessita ser tratada adequadamente, uma vez que a interrupção ou o tratamento inadequado pode acarretar o agravamento do quadro clínico dos indivíduos portadores, sendo assim, seu tratamento possui como alicerce o controle, sendo imprescindível a correlação do paciente com sua própria terapêutica, pois nesta relação o enfermo detém a responsabilidade sobre o seu tratamento, tornando-se um participante ativo dentro de um processo que torna possível regular o estado biológico de seu organismo por meio de suas atitudes e comportamentos (2,3). Atualmente, há alguns contrapontos dentro da terapêutica antiglicêmica, consistem em um tratamento complexo com insulina, medicamentos orais e mudanças muitas vezes extremas, no que tange aos hábitos alimentares e estilo de vida. Em alguns pacientes a diabetes não representa um desconforto imediato, o que leva a um pensamento errôneo do indivíduo que não trata sua enfermidade de modo adequado, fazendo uso da medicação esporadicamente e não adotando práticas saudáveis para seu cotidiano. A não aceitação ou o uso inadequado do tratamento provoca a hiperglicemia crônica, haja vista que não haverá o controle glicêmico eficaz, ocasionando, portanto, diversos problemas e complicações, dentre os quais encontram-se as neuropatias diabéticas – principais complicações crônicas desencadeadas pelo diabetes, as quais abrangem cerca de 50% dos portadores (1,3). Dentro dessa perspectiva, a utilização da ludicidade na assistência de enfermagem durante as orientações acerca da doença e da importância na continuidade do tratamento, bem como na realização do controle da mesma são de extrema importância, visto que o lúdico exerce uma atratividade grande pois é algo intrínseco e relativo ao ser humano e à sua parte alegre, fazendo com que o mesmo esteja conectado aos momentos que lhe tragam felicidade. Sendo assim a vivência de atividades lúdicas se relaciona diretamente com a qualidade de vida e com o bem estar emocional, social e físico das pessoas, promovendo, dessa forma, o interesse e a participação do indivíduo, contribuindo assim em um envolvimento ativo na realização de planos de ações comportamentais com cuidados diários no decorrer de toda a sua vida, que reformulem seus hábitos e tenham repercussão direta em seu cotidiano, contribuindo, dessa forma, com seu tratamento e impedindo o desenvolvimento e perpetuação de complicações como as neuropatias e agravamentos (4). **Objetivos:** Relatar a vivência de acadêmicos de Enfermagem em estudo desenvolvido para Atividades Integradas em Saúde (AIS) no terceiro semestre do Curso de Graduação em Enfermagem em uma Instituição de Ensino Superior, na cidade de

Belém, estado do Pará. **Descrição da Experiência:** Estudo descritivo com abordagem qualitativa, do tipo relato de experiência elaborado por quatro acadêmicos de uma instituição de nível superior. Em um primeiro momento os discentes visitaram um hospital privado de Belém, munidos de um questionário contendo perguntas a serem feitas sobre o cotidiano do paciente diabético, em posse das devidas respostas os estudantes elaboraram uma ação educativa. No dia proposto para a ação, houve um diálogo informal entre os discentes e os pacientes diabéticos de três enfermarias do hospital, concomitante a entrega de folders informativos sobre a temática, após a breve interação, realizou-se uma palestra educativa acerca do Diabetes e suas complicações, a fim de proliferar o conhecimento sobre o assunto em questão, enfatizando a importância da terapêutica antiglicêmica na prevenção das neuropatias, bem como outros agravos recorrentes. Após a explanação do assunto ocorreu uma dinâmica lúdica, a qual consistia em um jogo de tabuleiro verdadeiro ou falso onde os pacientes avançavam nas casas se respondessem corretamente aos questionamentos relacionados ao tema abordado anteriormente pelos acadêmicos. No intuito de preservar a comodidade dos participantes, os mesmos eram representados no jogo por alfinetes, os quais eram fixados no tabuleiro e a forma de interação e obtenção das respostas ocorreu por intermédio de placas verdes, que representavam a opção de resposta verdadeira e placas vermelhas que sinalizavam a opção de resposta falsa. **Resultados:** Por meio da realização e do resultado da dinâmica lúdica interativa, onde a maioria dos questionamentos foi respondida corretamente, percebeu-se que os pacientes assimilaram melhor e satisfatoriamente as informações compartilhadas acerca da doença e suas complicações, tais elementos comprovam a eficácia da atividade lúdica realizada com o intuito de intervir sobre a realidade dos pacientes diabéticos, de modo a propiciar o autocuidado e a qualidade de vida. Muitos pacientes demonstraram interesse em incorporar as diretrizes pertinentes para um tratamento adequado, a fim de evitar complicações crônicas, como as neuropatias diabéticas. Notou-se também que os participantes reconheceram a importância de ações lúdicas na troca e repasse de conhecimento, ratificando assim a essência das ações de educação em saúde em compartilhar, informar e atuar sobre a realidade dos indivíduos. **Conclusão ou Considerações Finais:** Os casos de Diabetes Mellitus vem aumentando cada vez mais em todo o mundo. No Brasil essa doença crônica atinge milhões de pessoas configurando-se como um importante problema de saúde pública, a qual, mediante ao tratamento inadequado, torna-se difícil de ser controlada, provocando graves complicações como as neuropatias diabéticas. Ações lúdicas interativas corroboram para a melhor assimilação de conhecimento, assim, caracteriza-se como um importante mecanismo de intercâmbio e proliferação de informações sobre hábitos saudáveis e sobre o tratamento adequado para pacientes diabéticos.

Descritores: Diabetes Mellitus, Neuropatias Diabéticas, Educação em Saúde.

Referências:

1. Oliveira JEP, Milech A. Diabetes Mellitus: clínica, diagnóstico e tratamento multidisciplinar. São Paulo: Editora Atheneu, 2004.
2. Andrade DMC, Costa DMN da, Valente GSC et al. Adesão ao Tratamento do Diabetes Mellitus e Hipertensão Arterial sistêmica: Um Enfoque nas Relações de Gênero. Rev enferm UFPE on line. 2011 dez; 5(10):2359-67.
3. Porciúncula MVP et al. Análise de Fatores Associados à Ulceração de Extremidades em Indivíduos Diabéticos com Neuropatia Periférica. Arq Bras Endocrinol Metab 2007 out; 51 (7): 1134-1142.

4. Pennafortb VPS, Silva ANS, Queiroz MVO. Percepções de enfermeiras acerca da prática educativa no cuidado hospitalar a crianças com diabetes. Rev Gaúcha Enferm. 2014 set; 35 (3): 130-136.