

**ÁREA TEMÁTICA:** (marque uma das opções)

- COMUNICAÇÃO
- CULTURA
- DIREITOS HUMANOS E JUSTIÇA
- EDUCAÇÃO
- MEIO AMBIENTE
- SAÚDE
- TRABALHO
- TECNOLOGIA

## O BINGO COMO ESTRATÉGIA DE APREDIZAGEM

**Dyenily Alessi Sloboda (dyenilyas@hotmail.com)**  
**Lillian Caroline Fernandes (lilliancarolfernandes@hotmail.com)**  
**Lídia Dalgallo Zarpelon (ldzarpelon@yahoo.com.br)**  
**Luany Caroline Adamovicz (luadamovicz@hotmail.com)**  
**Maria Aparecida Silva (cida.csilva@uol.com.br)**

**RESUMO** – As doenças crônicas não transmissíveis estão em crescimento, especialmente a hipertensão arterial e a diabetes mellitus. É necessário a implementação de estratégias de saúde pública, por meio de ações integradas e intersetoriais. Objetivou-se promover ação educativa como estratégia de intervenção das comorbidades durante a ação HiperDia; auxiliar na socialização entre os participantes e profissionais; melhorar a compreensão de aspectos da doença, com expressão de dúvidas e expectativas; adoção de um estilo de vida saudável, mediante uma pedagogia dialógica. Realizada na Unidade de Saúde Horácio Droppa, utilizou-se do bingo o qual englobava as temáticas Hipertensão e Diabetes. Resultou em 47 participantes e o bingo como forma lúdica juntamente com embasamento teórico auxiliou no conhecimento e socialização dos participantes durante a ação, despertou o interesse e a participação da comunidade, criou ambiente gratificante e atraente, com função impulsionadora no processo de desenvolvimento e aprendizagem, rompeu mitos e estimulou os participantes um estilo de vida saudável. Conclui-se que houve interação com a comunidade e que o bingo estimulou a relação interpessoal entre os diabéticos e hipertensos com os profissionais, possibilitando a troca de informações. Os integrantes compartilharam experiências comuns, que auxiliaram no entendimento da doença, permitindo-lhes expressar dúvidas e expectativas.

**PALAVRAS-CHAVE** – Jogo. Educação. HiperDia

### Introdução

As doenças crônicas não transmissíveis (DCNT) apresentam um crescimento constante, sendo a causa de 72% das mortes e 75% dos gastos com atenção à saúde no Sistema Único de Saúde (SUS) (BRASIL, 2011). Desse modo, é importante responder a esta prevalência com políticas de promoção da saúde, prevenção e controle.

Neste contexto há ações que englobam as principais comorbidades existentes, como a hipertensão arterial e diabetes mellitus, ações também chamadas de HiperDia. Ações com o objetivo de envolver a inserção desta população na unidade básica de saúde para o

conhecimento da magnitude dessas doenças e o planejamento da aquisição de medicamentos e a capacitação profissional na rede de saúde brasileira (OPAS, 2004).

A implantação de estratégias de saúde pública através de ações integradas e intersetoriais, com a participação efetiva da comunidade e do profissional de saúde, devem usar uma linguagem compreensível e simples, adequadas a realidade e que tenha como ponto fundamental o indivíduo, buscando compreender suas necessidades em relação à doença, possibilitando ao profissional exercer uma prática educativa e realizar intervenções pertinentes ao diagnóstico (VALLA, 2000), sendo possível fazer uso da educação em saúde como um grande meio de enfrentamento (SILVA, 2005).

Exemplificando a ação HiperDia em conjunto com a utilização de meios interativos, como a utilização do jogo na forma de bingo, compreende-se que o jogo possui duas funções atreladas, a lúdica e a educativa e, ambas devem estar presentes, pois se a forma lúdica prevalecer não passará de um jogo e se a função educativa for predominante será apenas um material didático (KISHIMOTO, 1994).

Desse modo, ir além dos modos institucionalizados de controle social, implicando, meio da criatividade e espírito inovador, a criação de mecanismos de mobilização e participação como os vários movimentos e grupos sociais, organizando-se em rede ações em saúde esteja mais vinculado às necessidades percebidas e vivenciadas pela população nos diferentes territórios e, concomitantemente, garante a sustentabilidade dos processos de intervenção nos determinantes e condicionantes de saúde (Brasil, 2006).

Propõe-se, que as intervenções em saúde ampliem seu escopo, tomando como objeto os problemas e as necessidades de saúde e seus determinantes e condicionantes, de modo que a organização da atenção e do cuidado envolva, ao mesmo tempo, as ações e os serviços que operem sobre os efeitos do adoecer e aqueles que visem ao espaço para além dos muros das unidades de saúde e do sistema de saúde, incidindo sobre as condições de vida e favorecendo a ampliação de escolhas saudáveis por parte dos sujeitos e coletividades no território onde vivem e trabalham (Brasil, 2006).

A educação em saúde pode e deve ser aplicada em qualquer ambiente onde são executadas as atividades profissionais de cuidado; como enfermarias, consultórios, salas de aula, grupo terapêuticos, unidade de saúde, salas de espera e outros, desde que haja um propósito e ambiente propício (SILVA, 2005).

A descrição e a discussão através de Jogos para Grupos permitem identificar que as estratégias pedagógicas, apresentam potencial para estimular o indivíduo a refletir sobre a adoção de um estilo de vida saudável, bem como a construção de conhecimento, mediante

uma pedagogia dialógica, seja nas atividades de âmbito individual, seja nas coletivas (TORRES et. al. 2003).

É devido esse papel de importância que pode ser identificado em estratégias pedagógicas, que foi proposto a promoção de uma ação educativa, para intervir de alguma maneira nas comorbidades, hipertensão e diabetes. Para atuar como mecanismo de melhoramento de aprendizagem e permitir compreensão.

### **Figura 1 – Bingo na ação HiperDia**



Legenda: usuários da unidade de Saúde Horácio Droppa realizando o bingo como forma lúdica de aprendizagem.

### **Objetivos**

Promover uma ação educativa de forma lúdica, como estratégia de intervenção das comorbidades, hipertensão e diabetes, durante a ação HiperDia.

Auxiliar na socialização entre os participantes e profissionais. Bem como, melhorar a compreensão de aspectos da doença, com expressão de dúvidas e expectativas. Permitindo que estes reflitam a adoção de um estilo de vida saudável, mediante uma pedagogia dialógica.

### **Referencial teórico-metodológico**

O instrumento utilizado foi o jogo na forma de bingo, o qual foi inserido dentro da ação HiperDia, realizada pela Unidade de Saúde Horácio Droppa, a qual englobou comorbidades como hipertensão arterial e diabetes mellitus. Os participantes do bingo foram abordados por meio de convites, entregues pelas agentes comunitárias da unidade de saúde.

As questões inseridas no bingo, por sua vez, foram elaboradas pela equipe do Pet-Saúde. Sendo composto de 16 questões, que englobavam temáticas de Hipertensão e Diabetes, relacionadas as questões de hábitos de vida, tratamentos e compreensão de alguns mitos.

Para a realização do bingo educativo foram utilizados cinco instrumentos. Sendo eles, o globo para a realização do sorteio, dezesseis pedras de bingo numeradas de maneira correspondente a pergunta, ata com as perguntas educativas, duzentas cartelas e duzentas canetas.

Em relação às cartelas, estas foram confeccionadas seguindo alguns critérios. Desse modo, foi estabelecido que as cartelas fossem compostas de nove lacunas com números entre um e vinte e cinco. Para tal, foi realizada a combinação de vinte e cinco números tomados nove a nove, sendo a quantia mais do que suficiente para realizar o bingo com qualquer público.

Para a realização do bingo, um dos participantes do Pet-Saúde ficou responsável por realizar o sorteio das pedras, e de acordo com o número sorteado, era realizada uma pergunta para os participantes. Somente após as respostas vindas do público e uma breve complementação por parte dos profissionais, era narrado então, o número para ser marcado na cartela individual.

## **Resultados**

Totalizou-se 47 participantes e, o bingo como forma lúdica, junto a um embasamento teórico teve o poder de auxiliar no conhecimento e socialização dos participantes durante a ação do HiperDia. Serviu para despertar o interesse e a participação da comunidade no grupo, criando um ambiente gratificante e atraente, com função impulsionadora no processo de desenvolvimento e aprendizagem.

Teve importante papel também para de certa forma romper alguns mitos, acerca de tais patologias. Como por exemplo, a questão abordada no bingo em que se perguntava se com a normalização da pressão pode se interromper a medicação, o que muitos participantes do bingo acreditavam que sim, mas foi esclarecido que isso não deve ocorrer, pois a pressão voltaria a se alterar.

A maior compreensão de aspectos das doenças abordadas foi possibilitada pelas questões elucidadas no bingo, as quais tiveram um papel estimulador, para expressão da convicção individual dos participantes. Além do posicionamento dos participantes, a equipe profissional junto com a equipe Pet-Saúde fomentava as questões corretas. E então, durante

esse momento era permitindo, a expressão de dúvidas e expectativas. Concluindo com uma reflexão das questões abordadas, e possíveis adoções de um estilo de vida saudável.

Pode se, obter também como resultado, a percepção da comunidade sobre os temas abordados, hipertensão arterial e diabetes mellitus, e, que de certa forma se mostrou como percepção satisfatória.

Por fim, permitiu a explicitação e incorporação dos saberes e reflexões dos cidadãos envolvidos, impulsionando a participação dos indivíduos na ação promovida.

### **Considerações Finais**

De acordo com o esperado, a ação do HiperDia que contou com o bingo como uma forma lúdica atendeu o objetivo inicial proposto, o qual por meio das respostas dos participantes permitiu um conhecimento da percepção da comunidade sobre os temas abordados, hipertensão arterial e diabetes, e, impulsionou a participação dos indivíduos na ação promovida.

Deste modo, reconhecendo a potencialidade dessa forma de interação com a comunidade, pode-se fazer do bingo um instrumento de avaliação acerca da percepção, crenças e hábitos ao que se tratava da ação relacionada ao acompanhamento de portadores de hipertensão arterial e/ou diabetes mellitus. Então, pode se incluir no meio das ações, como no caso do HiperDia a utilização de meios interativos, como a exemplo o jogo na forma de bingo, que funções atreladas, lúdica e educativa se torna um instrumento interativo e didático.

A dinâmica de grupo estimulou a relação interpessoal entre os diabéticos e hipertensos com os profissionais, possibilitando a troca de informações. Os integrantes compartilharam experiências comuns, que auxiliaram no entendimento da doença, permitindo-lhes expressar dúvidas e expectativas.

### **Referências**

**BRASIL. Lei nº 8.080 de 19 de setembro de 1990. Dispõe sobre as condições para a promoção, proteção e recuperação da saúde, a organização e o funcionamento dos serviços correspondentes e dá outras providências. Diário Oficial da União, Poder Executivo, Brasília, DF, 19 set. 1990ª.**

**Brasil. Ministério da Saúde. Secretaria de Vigilância em Saúde. Política nacional de promoção da saúde / Ministério da Saúde, Secretaria de Atenção à Saúde. – Brasília: Ministério da Saúde, 2006**

CUNHA, C. W. **Dificuldades no Controle da Hipertensão Arterial Sistêmica e Diabetes Mellitus na Atenção Básica de Saúde, Através do Hiperdia-Plano de Reorganização de Atenção.** UFRGS Especialização em Saúde Pública.

**Educação em saúde e promoção da saúde.** Informe-se em promoção da saúde, n.1.p.03. jul-dez. 2005.

GOMES, M. M. **Desempenho no Jogo, Estratégias de Aprendizagem e Compreensão na Leitura.** Set-Dez 2005, Vol. 21 n. 3, pp. 319-326.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos tradicionais Infantil: O jogo, a criança e a educação.** Petrópolis: Vozes 1993

TORRES, Heloísa C.; HORTALE, Virgínia A; SCHALL, Virgínia. **A experiência de jogos em grupos operativos na educação em saúde para diabéticos.** Cadernos de Saúde Pública, Rio de Janeiro, v19 n p. 1039-1047, jul-ago.2003.

VALLA, V. V., 2000. **Saúde e Educação.** Rio de Janeiro: DP&A Editora

VASCONCELOS, Eymard Mourão. **Educação popular como instrumento de reorientação das estratégias de controle de doenças infecciosas e parasitárias.** Belo Horizonte: Medicina Tropical – Faculdade de Medicina: UFMG, 1997. (Tese para doutorado).

VIEIRA, T. M. **Aprendizagem social e comportamentos agressivo e lúdico de meninos pré-escolares.** *Psicol. Reflex. Crit.* vol.23 no.3 Porto Alegre 2010