



## **DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO PEDAGÓGICO PARA DISSEMINAÇÃO DO CONHECIMENTO QUANTO A PREVENÇÃO À SÍNDROME METABÓLICA<sup>1</sup>**

**Ana Paula Dallalibera<sup>2</sup>, Carlos Kemper<sup>3</sup>, Andressa Rodrigues Pagno<sup>4</sup>, Luciana Dutra<sup>5</sup>,  
Simone Alencastro<sup>6</sup>**

<sup>1</sup> Projeto de pesquisa desenvolvido na Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões (URI-campus Santo Ângelo), projeto de extensão realizado pelo PET-saúde eixo X.

<sup>2</sup> Bolsista do Projeto PET-saúde; Estudante do curso de Farmácia da Universidade Regional e Integrada do Alto Uruguai e das Missões, campus Santo Ângelo; E-mail: dallaliberaanapaula@gmail.com

<sup>3</sup> Profissional da educação física, docente de ensino superior da Universidade Regional e Integrada do Alto Uruguai e das Missões, campus Santo Ângelo. E-mail: ckemper@san.uri.br.

<sup>4</sup> Farmacêutica, docente de ensino superior da Universidade Regional e Integrada do Alto Uruguai e das Missões, campus Santo Ângelo. E-mail: andressapagno@san.uri.br.

<sup>5</sup> Enfermeira da atenção primária do município. E-mail: ldutra@san.uri.br

<sup>6</sup> Farmacêutica da farmácia básica do município. E-mail: simonealencastro@hotmail.com

**Introdução:** Com o intuito de contribuir com a formação acadêmica de diversos estudantes da área da saúde, o governo federal através da realização de programas, busca incentivar pesquisas e qualificações na integração de ensino-serviço-comunidade, vinculando desta forma, a universidade com o Sistema Único de Saúde, por meio de programas, como é o caso do Programa de Educação pelo Trabalho para a Saúde (PET-Saúde). Esse programa, que através dos seus bolsistas consegue executar variadas intervenções na comunidade, partindo do pressuposto de ações lúdicas, como o desenvolvimento de jogos de tabuleiro, que auxiliam de forma excepcional na construção do conhecimento, visto que proporciona o diálogo, a reflexão, a criatividade, fazendo com que o indivíduo saia da sua zona de conforto e aprenda brincando.

**Objetivos:** Desenvolver um jogo pedagógico para maior disseminação do conhecimento quanto à Síndrome Metabólica, seus meios de prevenção, causas e consequências.

**Metodologia:** Partindo do pressuposto objetivo do grupo X do PET-saúde, em realizar a busca ativa e ações de promoção e prevenção da saúde aos portadores de doenças crônicas não transmissíveis (DCNT), visou-se a confecção de um jogo de tabuleiro, que abordasse de maneira simples o conceito e os principais aspectos para prevenção e as consequências da síndrome metabólica que acomete cada vez mais a população brasileira. Dessa forma, através das reuniões semanais do grupo, se buscou o conhecimento em relação a SM, sendo realizada diversas revisões de literatura até atingir o seu perfeito entendimento, além de se identificar a importância de atividades lúdicas, do qual surgiu a ideia do jogo da vida, que serviu de base para o desenvolvimento e confecção do jogo de tabuleiro pedagógico, o "jogo da vida da síndrome metabólica", que a partir de uma trilha com perguntas espalhadas em casas aleatórias, abordou as principais formas de prevenir a síndrome metabólica, além de orientar sobre seus malefícios e consequências. **Resultados:** A síndrome metabólica configura-se em alterações metabólicas complexas, sendo ela conceituada como a agregação de condições patológicas, representadas pelo diabetes, hipertensão arterial, dislipidemias, aumento da circunferência abdominal vinculada a obesidade, estando ela cada vez mais incidente em muitos pacientes, visto que, já é estimado que de cada três brasileiros, um apresenta SM. Esse dado gera grande preocupação, principalmente por grande parte da população desconhecer o seu significado e



suas consequências fatais. Sendo assim, o desenvolvimento de atividades lúdicas para com a comunidade ganha grande destaque, principalmente o jogo do tabuleiro em questão, que foi desenvolvido pelos integrantes do grupo X do PET-saúde, pensando justamente na ideia de levar o conhecimento à comunidade de forma divertida e contextual. Esse jogo de tabuleiro, caracterizou-se em um caminho com 27 casas, possuindo início, meio e fim, e perguntas espalhadas de forma aleatória pelo percurso, devendo ser jogado por pelo menos dois indivíduos, que para andar com os peões, necessitam jogar o dado e andar a quantidade de casas indicadas, sendo o vencedor do jogo o que chegar primeiro na casa 27, ao final da trilha. Vale ressaltar ainda, que as perguntas, eram o ponto chave do jogo, sendo elas: Você cuida da sua saúde? Come vegetais? Pratica exercício físico? Come frutas regularmente? Se alimenta com muito sal? Bebe 2L de água por dia? Sabe o que é síndrome metabólica? Já mediu alguma vez sua circunferência abdominal? Ademais, também foram formuladas perguntas surpresas espalhadas de forma aleatória nas casas roxas, o qual estavam vinculadas a explicações sobre o conceito, as patologias envolvidas e as principais consequências da SM. Ainda, ao final de cada resposta o indivíduo poderia avançar casas, retornar casas, pagar prendas como polichinelos, ficar rodadas sem jogar, tudo dependendo da resposta obtida. Sendo assim, aplicando essas estratégias conseguiu-se propiciar aos indivíduos a importância de se manter uma alimentação balanceada, com verduras, frutas e legumes, demonstrando também a importância da realização de atividades físicas, de beber bastante água e priorizar pelo cuidado com a saúde. **Conclusões:** O desenvolvimento do jogo do tabuleiro da síndrome metabólica, foi trabalhoso, porém muito bem articulado, visto que teve grande aceitação quando aplicado na comunidade, tanto em jovens, quando em idosos, já que propiciou a competitividade, a busca do conhecimento e a conscientização da importância de se manter um estilo de vida saudável. **Palavras-chave:** Síndrome metabólica, doenças não transmissíveis, Estratégias de Saúde Nacionais.