CENTRO PAULA SOUZA

ETEC PROFº MASSUYUKI KAWANO

Técnico em Enfermagem

Beatriz do Prado Lemes

Maria Eduarda de Oliveira Teixeira

Michele Ferreira Campos de Oliveira

Renata Rodrigues Ramalho

Zenaide Guimarães Morassuti

SALVA-VIDAS KIDS

Tupã

2020

Beatriz do Prado Lemes

Maria Eduarda de Oliveira Teixeira

Michele Ferreira Campos de Oliveira

Renata Rodrigues Ramalho

Zenaide Guimarães Morassuti

SALVA-VIDAS KIDS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em Enfermagem da Etec Prof. Massuyuki Kawano, orientado pela Ms. Profª. Franciele Facco de Carvalho, como requisito parcial para obtenção do título de técnico em enfermagem.

Tupã

2020

DEDICATÓRIA

Dedicamos nosso trabalho às nossas famílias por todo incentivo e apoio, aos nossos amigos do grupo pelo companheirismo, parceria e amizade.

As professoras pela paciência, ensinamento e toda dedicação, em especial as nossas docentes Juliana Yuri e Franciele Facco.

AGRADECIMENTO

Primeiramente agradecemos a Deus por ter nos permitido estar aqui, pois é o verdadeiro guia nessa jornada. Sem a sua infinita sabedoria, jamais teríamos conseguido. As nossas famílias por todo amor, apoio e incentivo. As professoras pelos conselhos e por nos direcionar para o caminho certo que escolhemos trilhar. Enfim, aos amigos pela amizade que nos manteve unidos.

"A Enfermagem é uma arte; e para realizá-la como arte, requer uma devoção tão exclusiva, um preparo tão rigoroso, quanto a obra de qualquer pintor ou escultor; pois o que é tratar da tela morta ou do frio mármore comparado ao tratar do corpo vivo, o templo do espírito de Deus? É uma das artes; poder-se-ia dizer, a mais bela das artes."

FLORENCE NIGHTINGALE

RESUMO

Salva-vidas Kids é um jogo que aborda a importância dos primeiros socorros. **Introdução:** Neste jogo as crianças adquirem conhecimentos das técnicas e manobras realizadas na prestação de socorro a vítima de engasgamento, epilepsia, PCR (parada cardiorrespiratória) e queimaduras. Além disso, saberão agir perante uma situação de emergência. **Justificativa:** Através de pesquisas vimos que as crianças não tinham acesso de fácil compreensão a essas informações. **Objetivo:** Divulgar informações sobre os primeiros socorros, para crianças. **Metodologia:** criação de um jogo de tabuleiro que permita a aprendizagem de técnicas de primeiros socorros. Então decidimos fazer esse jogo para chamar a atenção delas de forma lúdica e interativa. O jogo contará com um tabuleiro, pinos e dados, com instruções presentes em cartões com situações possíveis do dia a dia, onde a criança terá que pensar qual será a manobra ou técnica correta.

Palavra – chave: Jogo, Atividade lúdica, Primeiros Socorros.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO **8**
1.1 Aprendizagem infantil e atividades lúdicas. **8**
1.2 Lei Lucas **8**
1.3 Acidentes no Brasil **9**
OBJETIVOS **11**
2.1 Objetivo Geral **11**
2.2 Objetivo Específico **11**
DESENVOLVIMENTO **11**
3.1 Técnicas e procedimentos desenvolvidos no jogo. **12**
CONSIDERAÇÕES FINAIS **21**
REFERÊNCIAS **22**

INTRODUÇÃO

Primeiros socorros são procedimentos simples e necessários quando feitos corretamente. É uma forma de estabilizar a vítima até a chegada do socorrista. Esse conhecimento é extremamente importante para pessoas leigas, a fim de evitar complicações e preservar a vida.

As crianças são ideais para ensinar os procedimentos, pois são muito comunicativas, expansivas e insistentes, assimilam rápido e passam adiante o que aprendem com facilidade.

A atividade lúdica é um meio de entretenimento, que dá prazer e diverte as pessoas envolvidas. O conceito de atividade lúdica está relacionado ao ludismo, ou seja, atividades relacionadas com jogos e o ato de brincar. São muito importantes na aprendizagem.

1.1 Aprendizagem infantil e atividades lúdicas.

A aprendizagem infantil diz muito sobre como as crianças são motivadas e interessadas em aprender novos conhecimentos e entender o que está ao seu redor. De acordo com John Holt, How Children Learn (New York: Delacorte Press 1983, p. 287 apud Jan Hunt) “A criança é curiosa. Ela quer compreender as coisas, descobrir seu funcionamento, desenvolver habilidades e obter controle sobre si mesmo e seu ambiente, além de fazer tudo o que ela vê os outros fazerem. Ela é aberta, perceptiva e empírica.”

Uma das formas que estimula o interesse da criança em aprender é através de atividades lúdicas, que são as atividades recreativas, jogos e brincadeiras. O ludismo ajuda no crescimento e desenvolvimento de uma forma mais dinâmica e descontraída, e como diz SILVA, Fábio; CARVALHO, Gilvane; RODRIGUES, Cleire “Ao brincar a criança desenvolve a criatividade, descobre, inventa, participa, além de exercitar a atenção e fixação de normas e regras. Assim como as brincadeiras servem para nutrir a linguagem da criança, o contato com objetos e com as demais crianças, também estimula a linguagem interna e enriquece o vocabulário”.

1.2 Lei Lucas

A Lei Lucas foi implantada após o acidente de uma criança que participava de uma excursão escolar, a mesma se engasgou com seu lanche e veio a óbito, pois as pessoas que ali estavam não tinham conhecimento e não souberam agir perante essa situação.

A vítima desse acidente foi o Lucas Begalli Zamora de 10 anos de idade e o acidente ocorreu em setembro de 2017.

Diante dessa situação Alessandra Zamora, mãe do menino lutou judicialmente para que implantassem uma lei onde as escolas fossem obrigadas a capacitar seus funcionários e professores a terem noções básicas sobre primeiros socorros.

> *"Torna obrigatória à capacitação em noções básicas de primeiros socorros de professores e funcionários de estabelecimentos de ensino públicos e privados de educação básica e de estabelecimentos de recreação infantil." LEI Nº 13.722, DE 4 DE OUTUBRO DE 2018.*

Está Lei, busca garantir a vida e sobrevida de crianças e adolescentes em seu ambiente hospitalar, trata-se de treinar e capacitar todas as pessoas envolvidas no ambiente escolar e prepara-las para incidentes do dia a dia.

1.3 Acidentes no Brasil

Por ano no Brasil, ocorrem acidentes relacionados a engasgamento, epilepsia, PCR (Parada Cardiorrespiratória) e queimaduras, envolvendo a população de todas as faixas etárias.

Segundo a Sociedade Brasileira de Cardiologia, "podemos estimar algo ao redor de 200.000 PCR ao ano, no Brasil, sendo metade dos casos ocorrendo em ambiente hospitalares, e a outra metade em ambientes como residências, shopping centers, aeroportos, estádios, etc."

"No Brasil acontecem em torno de 1.000.000 de incidentes por queimaduras ao ano, sendo que 100.000 pacientes buscaram atendimento hospitalar e, destes, cerca de 2.500 pacientes irão a óbito direta ou indiretamente em função de suas lesões", de acordo com o Ministério da Saúde.

Ranking das mortes por acidentes de crianças e adolescentes de zero a 14 anos no Brasil em 2016.

Tabela 1 – Classificação dos tipos de acidentes.

Classificação	**Tipo de acidente**	**Número de mortes**
1º	Trânsito	1292
2º	Afogamento	913
3º	Sufocação	826
4º	Queimadura	209
5º	Queda	183
6º	Intoxicação	74
	Outros	236
	Total	3733

Fonte: https://criancasegura.org.br/noticia/ranking-dos-acidentes-que-mais-matam-e-ferem-criancas-no-brasil-2018/

FERREIRA e SILVA dizem que “Estima-se que a mortalidade global dos indivíduos acometidos por epilepsia seja duas ou três vezes superior à da população geral. O óbito em indivíduos acometidos por epilepsia pode ser decorrente de inúmeras causas, relacionadas ou não à doença epiléptica. Nos pacientes com diagnóstico recente de epilepsia, a doença subjacente (ex. tumor cerebral) é a principal causa de morte”.

Conforme descrito na Band News Curitiba “A sufocação ou engasgamento ocupa o terceiro lugar no ranking de mortes de crianças vítimas de acidentes no Brasil. De acordo com dados da ONG, todos os anos no Brasil, mais de 700 crianças morrem vítimas de sufocações ou engasgamento”.

Dessa forma identificamos a deficiência de informações e aprendizado em relação aos primeiros socorros na nossa região e vimos à necessidade de transmitir esse conhecimento, pois a falta dele pode acarretar danos irreversíveis à saúde ou até mesmo o óbito.

Dessa forma nosso grupo irá desenvolver um jogo para as crianças, que através de atividade lúdica permita o aprendizado dos primeiros socorros através de brincadeiras.

OBJETIVOS

2.1 Objetivo Geral

- Divulgar informações sobre os primeiros socorros, para crianças.
- Criar um jogo de tabuleiro que permita a aprendizagem de técnicas de primeiros socorros.

2.2 Objetivo Específico

- Criar um jogo de tabuleiro referente aos primeiros socorros;
- Transmitir o conteúdo de primeiros socorros para criança através do jogo;
- Contribuir para reduzir a incidência de mortalidade causada pela falta de conhecimento em relação aos primeiros socorros;

DESENVOLVIMENTO

Durante as aulas, vimos à importância de repassar as informações sobre primeiros socorros com segurança e de forma correta para as pessoas.

Através de pesquisas observamos que as crianças são carentes de informações sobre esse assunto, por esse motivo escolhemos as mesmas como publico alvo, pois as informações existentes são de mais fácil entendimento para os adultos. Além disso, elas possuem a capacidade de assimilar e disseminar informações com rapidez.

Dessa forma nós entendemos a necessidade de transmitir esse conhecimento em uma linguagem fácil e clara, que chamasse a atenção delas para o aprendizado.

Escolhemos a forma lúdica para transmitir esse conhecimento através de um jogo de tabuleiro, onde terá informações sobre as manobras e técnicas a serem aplicadas, contendo regras. As manobras e técnicas escolhidas são PCR, Manobra de Heimlich, Epilepsia e Queimaduras, pois através de pesquisas identificamos que a incidência delas no Brasil são frequentes.

3.1 Técnicas e procedimentos desenvolvidos no jogo.

Primeiros socorros em queimaduras

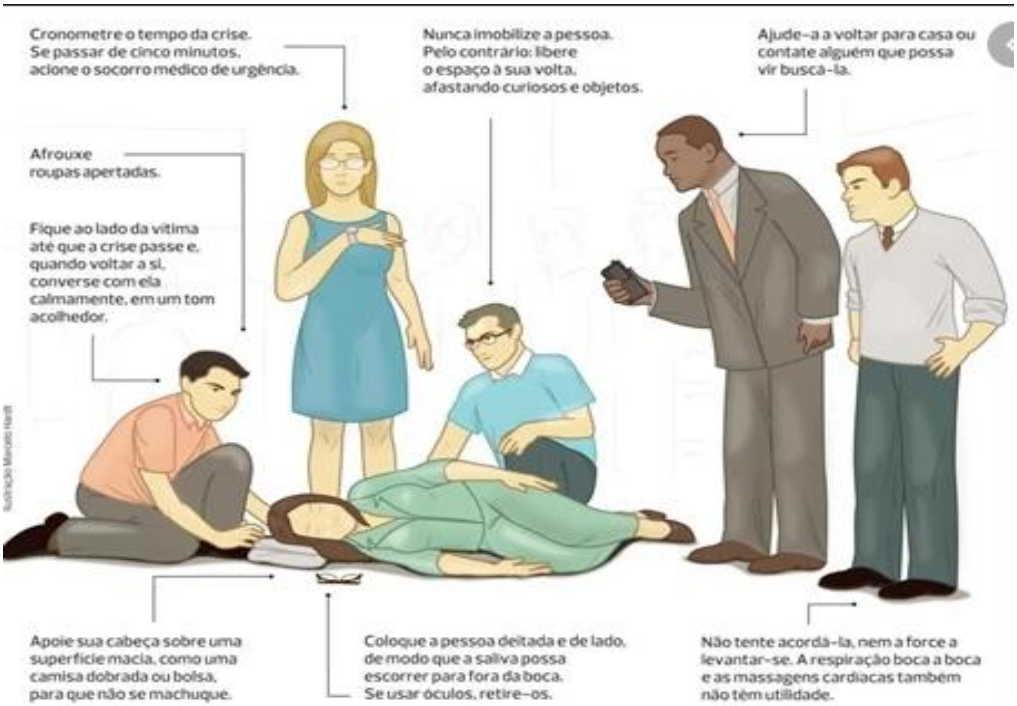
- 1º grau: atingem as camadas superficiais da pele. Apresentam vermelhidão, inchaço e dor local suportável, sem a formação de bolhas;

- 2º grau: atingem as camadas mais profundas da pele. Apresentam bolhas, pele avermelhada, manchada ou com coloração variável, dor, inchaço, desprendimento de camadas da pele e possível estado de choque.

- 3º grau: atingem todas as camadas da pele e podem chegar aos ossos. Apresentam pouca ou nenhuma dor e a pele branca ou carbonizada.

De modo geral para prestar os primeiros socorros, colocar a parte queimada debaixo da água corrente fria, com jato suave, por, aproximadamente, dez minutos. Compressas úmidas e frias também são indicadas. Se houver poeira ou insetos no local, mantenha a queimadura coberta com pano limpo e úmido.

Figura 1: Primeiros socorros em Epilepsia



Fonte: https://resgatefederal.wixsite.com/primeirossocorros/epilepsia

Primeiros socorros em Engasgamento parcial

No engasgamento parcial, quando a vítima pode falar e tossir, oriente-a para que tussa de forma rigorosa (com força) para que facilite a saída do corpo estranho.

Figura 2: Primeiros socorros em Engasgamento total (Em crianças maiores de 1 ano e adultos)

Fonte: https://fisaep.com.br/noticias/manobra-de-heimlich/

Figura 3: Primeiros socorros em Engasgamento (Em bebes)

Fonte: https://revistacrescer.globo.com/Bebes/Seguranca/noticia/2019/05/se-o-seu-bebe-engasgar-voce-saberia-o-que-fazer.html

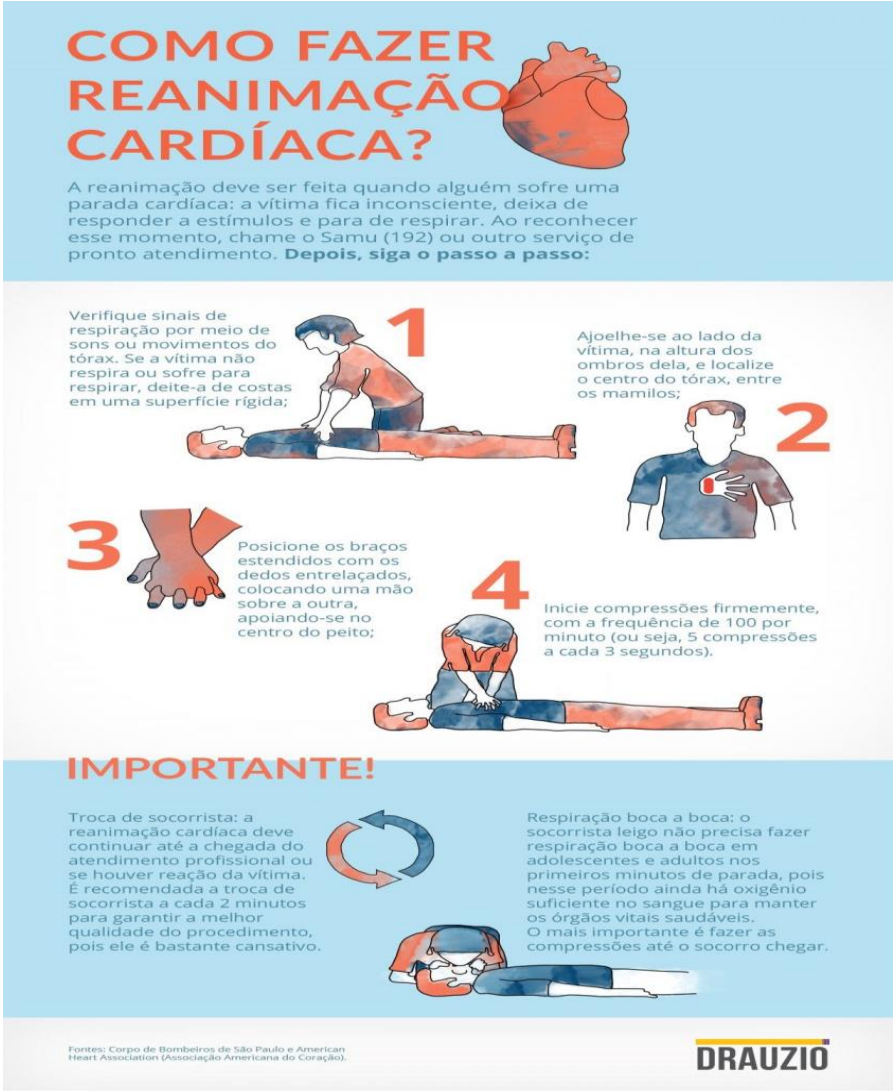
Figura 4: Primeiros socorros em Engasgamento (Em bebes)

Fonte: https://revistacrescer.globo.com/Bebes/Seguranca/noticia/2019/05/se-o-seu-bebe-engasgar-voce-saberia-o-que-fazer.html

Figura 5: Primeiros socorros em Engasgamento (Quando estiver sozinho)

Fonte: https://www.almanaquesos.com/manobra-de-heimlich-como-se-desengasgar-sozinho/

Figura 6: Primeiros socorros em PCR



Fonte: https://drauziovarella.uol.com.br/infograficos/como-fazer-reanimacao-cardiaca-infografico/

Números de Emergência: Bombeiros (193); SAMU (192); Polícia Militar (190).

Regras do jogo

O jogo contará com um tabuleiro 60cm larg x 80cm comp, contendo 20 casas com início e chegada, contendo um dado, 8 pinos, podendo ter 8 participantes e cartões com informações do que devem fazer;

Idade recomendada: de 9 a 13 anos.

Antes do inicio do jogo todos devem jogar o dado para determinar quem começa o jogo. O número maior começará o jogo e sucessivamente.

O tabuleiro e os cartões terão diversas cores (verde representando queimaduras, amarelo representando epilepsia, rosa representado engasgamento e azul representando PCR),

assim quando cair em determinada cor deve pegar o cartão correspondente. Nesses cartões terão histórias onde os jogadores devem fazer o que se pede. Observação, em algumas também terão os seguintes comandos:

- Avance 1 (uma) casa;
- Avance 2 (duas) casas;
- Avance 3 (três) casas;
- Volte 1 (uma) casa;
- Volte 2 (duas) casas;
- Fique uma rodada sem jogar.
- Jogue o dado novamente;
- Troque de lugar com o participante mais perto do início;
- Escolha alguém para ficar uma rodada sem jogar;
- Avance para a próxima casa azul;
- Avance para a próxima casa rosa;

O primeiro a finalizar o jogo será o vencedor.

Ao trazer as circunstâncias do dia a dia para o universo infantil, o jogo ajudará as crianças a lidar com situações de emergência, no conhecimento sobre primeiros socorros e prepara-los para realizar as condutas necessárias perante a situação apresentada.

Histórias dos Cartões:

QUEIMADURAS

1- Isabela queimou sua perna e o local atingindo começou apresentar bolhas, vermelhidão, dor e inchaço.

Classifique essa queimadura e represente os primeiros socorros necessários. Se acertar avance 2 casas.

2- Marcos sofreu queimadura de 1° grau, ou seja, só atingiu camadas superficiais de sua pele.

Quais os aspectos dessa queimadura?

3-Amanda de 2 anos estava brincando com uma panela muito quente que sua mãe colocou em cima da mesa e encostou seu braço na panela e começou a chorar sem parar.

O que fazer com a Amanda? Avance 1 casa se acertar.

4-A mãe de Guilherme estava passando roupa e sua vizinha a chamou, saiu correndo para atender. Guilherme de apenas 4 anos, pois a mão no ferro quente. Ajude essa mãe!

5- Bruno se queimou com leite quente, mas apenas superficialmente.

Classifique essa queimadura. Se acertar jogue o dado novamente.

6- José estava junto com André acendendo a churrasqueira e quando explodiu teve queimaduras de 3º grau.

O que você deve fazer? Volte 1 casa se errar.

7- João de 10 anos estava brincando com fósforo e logo conseguiu acender um, assustado derrubou o palito na roupa que estava vestindo, causando uma queimadura de 1º grau.

Fale o que fazer nessa situação.

8- Vinicius de 4 anos pegou o ferro de passar roupas que estava ligado, segurando a base com as mãos.

E agora o que fazer? Se errar troque de lugar com o participante mais perto do início.

EPILEPSIA

9- Estava acontecendo uma movimentação estranha no intervalo de sua escola. Quando se aproximou viu uma menina se debatendo, inconsciente e com salivação abundante. Você então pediu para que ligassem para o resgate e foi prestar os primeiros socorros.

Qual o número do resgate? Se acertar escolha alguém para ficar uma rodada sem jogar.

10- Josie estava em sua casa quando de repente caiu no chão, começou a se debater com os olhos virados para cima e inconsciente.

Fale o que aconteceu com Josie e demonstre sua conduta logo após que a crise passar.

11- Carlos estava na escola e caiu no chão se debatendo e salivando muito.
O que aconteceu com ele? Avance 1 casa se acertar.

12- Tereza estava dormindo e de repente começou a se debater.
O que está acontecendo com ela?

13- Durante uma crise convulsiva, qual deve ser sua conduta?

14- Maria está em crise convulsiva a mais de 5 minutos
O que deve ser feito?

15- Como identificar que uma pessoa está em crise convulsiva?

16- Emanuel se deparou com uma pessoa se debatendo e com salivação abundante. O pessoal que estava ao seu redor disse que era uma PCR. Isso está correto?

ENGASGAMENTO

17- Você estava em um jantar de família, quando seu pai se engasgou por completo com um pedaço de carne. Ele levou as mãos no pescoço e não conseguia respirar.
Fale o nome da manobra que deve ser feita e represente-a com um jogador.

18- Uma mãe estava alimentando seu bebê de 8 meses de vida com uma papa e ele se engasgou.
O que deve ser feito em relação a esta situação? Escolha um jogador pra demonstrar.

19- Você estava sozinho em sua casa e decidiu comer, quando se engasgou por completo com um pedaço de maça.
O que deve ser feito para conseguir se desengasgar sozinho? Represente.

20- João estava comendo e acabou se engasgando parcialmente.
Demonstre o que você terá que fazer em relação a esta situação.
R: Peça para a pessoa manter a calma e estimular ela a tossir.

21-Luis colocou uma moeda em sua boca e começou a tossir, em seguida parou de tossir e levou a mão em seu pescoço.

Qual manobra precisa ser feita?

22- Caroline de 6 anos estava comendo uva e de repente começou a tossir e ficar vermelha. Logo em seguida começou a faltar o ar.

O que deve ser feito? Se errar volte 2 casas.

23- Elena amamentava seu filho de 2 meses e logo ele se engasgou com o leite, começou a ficar roxo e com dificuldade de respirar.

Demonstre o que deve ser feito e avance 3 casas.

24- Maria de 10 anos se engasgou parcialmente com uma bala.

Fale o que deve ser feito.

PCR

25- Você encontra um moço de 25 anos caído no chão. Então se aproxima para ajuda-lo e percebe que ele não responde verbalmente e nem a estímulos dolorosos e tem ausência de movimentos respiratórios.

O que aconteceu com ele? Junte com um jogador e mostre as condutas a serem tomadas.

26- A bebê Luiza de 7 meses de vida teve uma PCR.

Fale o que é preciso ser feito para saber que está em uma PCR

27-Paulo estava caminhando no bosque, quando encontrou uma pessoa desacordada, sem movimentos respiratórios e não respondia a estimo doloroso.

Que manobra usar? Se acertar avance para a próxima casa azul

28-Marcelo correndo para chegar ao serviço no horário encontrou no caminho seu amigo Júlio deitado, chamou e ele não respondeu, notou que não tinha movimentos respiratórios e nem estímulo à dor.

O que Marcelo fez com seu amigo? Se acertar avance para a próxima casa rosa.

29- Antônio estava assistindo, quando caiu no chão com dores no peito. Em seguido entrou em uma Parada Cardiorrespiratória.

Demonstre o que deve ser feito e avance 1 casa.

30- Priscila levou um choque e teve uma PCR.

Diga o que é necessário para saber se a vítima está em PCR.

31- Sr. Joaquim de 52 anos começou a respirar rápido e faltar o ar, juntamente com dores no peito e então desmaiou e entrou em PCR.

Realize o que deve ser feito com a ajuda de um jogador.

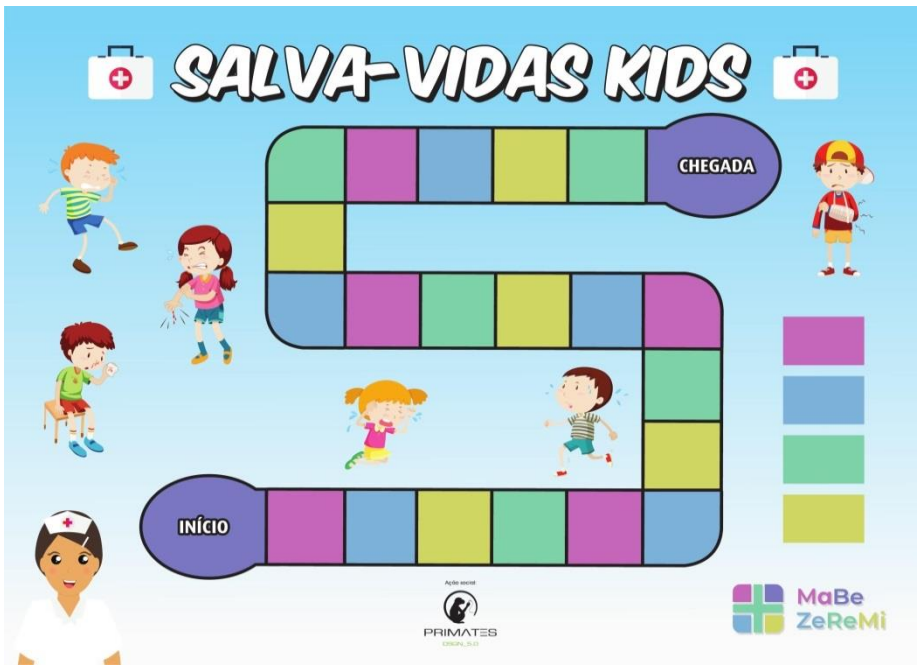
32- Durante qualquer emergência quais os números devem ser acionados?

Através de pesquisas realizadas foi desenhado e elaborado um protótipo em folha sulfite e acrescentado às regras e a forma de aplicar o jogo. Então encaminhamos para um designer que executou a arte do mesmo. Além disso, contém cartões com perguntas e instruções relacionadas às manobras com cores correspondentes ao tabuleiro, terá 8 pinos, um dado e as regras do jogo.

Figura 7: SALVA-VIDAS KIDS

Fonte: Protótipo desenhado pelo grupo

Figura 8: SALVA-VIDAS KIDS



Fonte: Arte final feita pelo Designer Sergio Michio Iwasawa

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto abrange vários aspectos, tanto conhecimento de noções básicas dos primeiros socorros, como conseguir agir em situações de emergência e reconhecer situações de perigo. O projeto foi de extrema importância, pois através dele adquirimos e aperfeiçoamos nossos conhecimentos e nos preparamos para transmiti-los as crianças.

REFERÊNCIAS

1. http://helenab.tripod.com/jan_hunt/aprendiz.htm, acesso em 09/05/2020 às 22h15.

2. http://bia.ifpi.edu.br:8080/jspui/bitstream/prefix/151/1/Rela%C3%A7%C3%A3o%20entre%20o%20l%C3%BAdico%20e%20a%20aprendizagem.pdf, acesso em 09/05/2020 às 16h45.

3. http://pesquisa.in.gov.br/imprensa/jsp/visualiza/index.jsp?jornal=515&pagina=2&data=05/10/2018, acesso em 09/05/2020 às 20h30.

4. http://publicacoes.cardiol.br/consenso/2013/Diretriz_Emergencia.pdf, acesso em: 10/06/2020 às 09h10.

5. https://www.saude.gov.br/component/content/article/842-queimados/40990, acesso em: 10/06/2020 às 09h50.

6. https://criancasegura.org.br/noticia/ranking-dos-acidentes-que-mais-matam-e-ferem-criancas-no-brasil-2018/, acesso em 28/06/2020 às 21:15

7. https://www.scielosp.org/article/csc/2009.v14n1/89-94, acesso em: 10/06/2020 às 09h40.

8. https://bandnewsfmcuritiba.com/por-ano-mais-de-700-criancas-morrem-vitimas-de-engasgamento-no-brasil/, acesso em: 10/06/2020 às 09h40.

9. https://bvsms.saude.gov.br/dicas-em-saude/2109-queimaduras, acesso em 28/06/2020 às 21h20.

10. https://resgatefederal.wixsite.com/primeirossocorros/epilepsia, acesso em 28/06/2020 às 21h37.

11. https://www.isaude.com.br/noticias/detalhe/noticia/como-se-deve-agir-em-caso-de-engasgo-em-adulto-1/#:~:text=No%20caso%20da%20parcial%2C%20quando,1. acesso em 09/07/2020 às 21:12.

12. https://fisaep.com.br/noticias/manobra-de-heimlich/, acesso em 28/06/2020 às 21h20.

13. https://revistacrescer.globo.com/Bebes/Seguranca/noticia/2019/05/se-o-seu-bebe-engasgar-voce-saberia-o-que-fazer.html, acesso em 28/06/2020 às 21h30.

14. https://www.almanaquesos.com/manobra-de-heimlich-como-se-desengasgar-sozinho/, acesso em 28/06/2020 às 21h30.

15. https://drauziovarella.uol.com.br/infograficos/como-fazer-reanimacao-cardiaca-infografico/, acesso em 28/08/2020 às 21h25.