



JOGOS EDUCATIVOS COMO ESTRATÉGIA DE PROMOÇÃO DA SAÚDE ENTRE ESCOLARES

Luciene Dias Bispo – Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, Jequié – lutebispo@gmail.com
Jussira Barros Oliveira - Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, Jequié – sarah_disc@hotmail.com
Karla Cristina de Albuquerque Bispo - Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, Jequié – karllaalbuquerque@yahoo.com.br
Ana Cristina Santos Duarte – Universidade Estadual do @Sudoeste da Bahia, Jequié – tinaduarte2@gmail.com

INTRODUÇÃO

A Educação em Saúde se insere como importante ferramenta para qualificar as intervenções com vistas a Promoção da Saúde numa perspectiva dialógica, emancipadora, participativa, criativa e autônoma, tornando-o protagonista no que diz respeito à sua condição de sujeito de direitos e autor de sua trajetória de saúde e doença (BRASIL, 2007).

Visando operacionalizar a Política Nacional de Promoção da Saúde (PNPS), enquanto prioridade do Pacto pela Vida, o Ministério da Saúde através da Agência Nacional de Vigilância Sanitária tem desenvolvido o Projeto Educavisa tendo por objetivo capacitar profissionais da área de Educação da rede pública e de Vigilância Sanitária para que possam difundir conceitos que tem relação direta com a vigilância em saúde.

A utilização de jogos esta baseada na abordagem cognitivista também conhecida como piagetiana, que dá ênfase aos jogos educativos e trabalhos em equipe como ferramenta para o ensino – aprendizagem. Para Santos (2005) através da assimilação o sujeito explora o ambiente, torna parte dele, modificando e incorporando – o a si, e o saber é adquirido por meio de uma construção dinâmica.

Assim, tem por objetivo discutir a utilização de jogos educativos como estratégia para promoção da saúde com escolares.

MÉTODO

Trata – se de relato de experiência, da aplicação de um jogo de educação em saúde, para escolares de uma instituição municipal situada no Município de Jequié – BA.

O jogo foi aplicado com 12 estudantes do 5º ano do Ensino Fundamental divididos em dois grupos, sendo uma adaptação da “Trilha da Saúde” da Agência Nacional de Vigilância Sanitária – ANVISA, utilizada para escolares no Projeto Educavisa do Ministério da Saúde (BRASIL, 2009).

Os temas abordados no jogo são assuntos previstos na Política de Promoção da Saúde, envolvendo questões como a Dengue, tabagismo, Esquistossomose, hábitos saudáveis, imunização e riscos da automedicação. A abordagem partiu da realidade local, considerando idade e nível de escolaridade com linguagem popular evitando-se termos científicos.

Sua elaboração contou com a participação de técnicos da Vigilância Sanitária do município de Jequié. Este foi estruturado em formato de tabuleiro de chão (“trilha”), com cinquenta casas. As casas foram divididas em: a) 10 casas representando atitudes, contendo informações sobre saúde permitindo que os escolares avançassem ou retrocedessem, identificadas no tabuleiro por AT (atitudes) numeradas e com figuras de acordo com a temática abordada; b) 05 casas com interrogações representando perguntas englobando saúde bucal, tabagismo e imunização.

A dinâmica foi planejada para envolver todos os participantes, sendo utilizado um material tipo lona para impressão, permitindo aos escolares andar sobre a trilha.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A dinâmica observada na aplicação do jogo educativo em grupo permitiu a participação de todos os estudantes, incentivando o envolvimento até o final da atividade. Neste sentido, concordamos com (TORRES, H. C.; HORTALE, V. A. & SCHALL, V, 2003), que cabe ao facilitador dos jogos educativos, está atento a dinâmica do grupo, sendo flexível a adaptações e mudanças, não perdendo o foco da aprendizagem, tornando o planejamento uma etapa fundamental para o alcance dos objetivos.



Foram discutidos conceitos e atitudes envolvendo a Política Nacional de Promoção da Saúde durante a aplicação do jogo, com ênfase na adoção de hábitos saudáveis.

Esta estratégia para o ensino – aprendizagem aproxima a área da saúde com a educação, construindo laços de cooperação, através do lúdico tornando atrativa a abordagem do processo saúde – doença contribuindo para a formação de multiplicadores de ações voltadas a educação em saúde na comunidade.

Entretanto, o ponto máximo do jogo foi nas casas referentes a atitudes. Ao parar em casas com atitudes, estas eram lidas e discutidas com o grupo para reflexão, se positivas avançavam se negativas retrocediam. Das cinco perguntas apenas erraram uma.

Realizamos uma avaliação verbal e o nível de aprendizagem demonstrada reitera o papel educativo do jogo. Ao questionarmos aos estudantes, quanto ao que apreenderam 21% das respostas relacionavam a saúde bucal; 50% da prevenção da Dengue e 29% ao demais temas de promoção da saúde abordados.

Para Andrade (2008), os jogos educativos são propostos enquanto ferramenta pedagógica, um recurso interativo e motivador, capaz de gerar aprendizagem, promover diálogo, e o debate das situações cotidianas.

A utilização do jogo propiciou a interação entre os participantes e principalmente despertou o interesse para responder aos questionamentos, conduzindo o grupo a reflexão e discussão sobre os temas abordados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A vivência lúdica experimentada nos jogos educativos proporciona aos profissionais das áreas de educação e saúde, oportunidades de promover a educação em saúde. A quebra da formalidade do método tradicional de ensino, que coloca o educando como ator principal, torna a metodologia da aprendizagem ativa e participativa.

Estimular a reflexão, do educando dentro do seu contexto social, traz um significado para o aprendizado dos temas de saúde que foram abordados.

Destacamos a aceitação e a interação dos estudantes como importantes indicativos de validade do jogo como método de ensino-aprendizagem adequado ao nível cognitivo-afetivo dos escolares.

Esperamos que este estudo possa incentivar a inserção dos jogos educativos, na prática de promoção da saúde dos profissionais, em especial dos que estão inseridos na Atenção Primária em Saúde e na Vigilância da Saúde visando a melhoria da qualidade de vida e saúde da população que acompanham.

Palavras Chaves: educação, estudantes, promoção da saúde, jogo

EIXO: Educação e Saúde

REFERÊNCIAS

Andrade, R. D.; Mello, D. F. de; Scochi, C. G. S. ; Fonseca, L. M. M. **Jogos educativos: capacitação de agentes comunitários de saúde sobre doenças respiratórias infantis.** Acta Paulista Enfermagem, 2008.

BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Gestão Estratégica e Participativa. Departamento de Apoio à Gestão Participativa. **Caderno de educação popular e saúde.** Brasília: Ministério da Saúde, 2007.

_____. Ministério da Saúde. Agência Nacional de Vigilância Sanitária. VISA É Almanaque da Vigilância Sanitária. Ano II – nº 2. Brasília: Ministério da Saúde, 2009.

SANTOS, R. V. **Abordagens do processo de ensino e aprendizagem.** Integração, nº 40: 19-31, jan – mai, 2005.

TORRES, H. C.; HORTALE, V. A. & SCHALL, V. **A experiência de jogos em grupos operativos na educação em saúde para diabéticos.** Cad. Saúde Pública, Rio de Janeiro, 19(4): 1039-1047, jul-ago, 2003