

Saúde em jogo



Fotos: Antoninho Perri

A professora Luciana de Lione Melo, da FCM: "Brincando, as crianças aprendem de forma mais prazerosa"

Alunos do curso de Enfermagem desenvolvem passatempos educativos para crianças e adolescentes

VANESSA SENSATO
Especial para o JU

No ano de 2005, o mundo foi abalado por uma terrível doença: o vírus mais poderoso do mundo escapou dos laboratórios de pesquisas secretas e está destruindo a população. Um homem de cada continente foi selecionado para salvar a população desta ameaça."

O texto acima poderia ilustrar o começo de uma história de ficção científica. Na verdade, ele integra o *Pandemia*, um dos oito jogos educativos desenvolvidos por alunos do curso de graduação em Enfermagem da Faculdade de Ciências Médicas de Unicamp (FCM). Os passatempos educativos têm como objetivo introduzir crianças e adolescentes no universo da saúde.

Os oito jogos foram criados em 2005 e 2006, e o pedido de registro da marca no Instituto Nacional de Propriedade Industrial (INPI) acaba de ser requisitado este ano por meio da Agência de Inovação Inova Unicamp. A iniciativa de buscar a Agência partiu da professora Luciana de Lione Melo, uma das responsáveis pela disciplina "Assistência de Enfermagem na Saúde da Criança e do Adolescente I", na qual os jogos foram desenvolvidos.

Luciana observou que, por ser de qualidade, a produção dos alunos merecia sair do âmbito acadêmico e ser mostrada ao público em geral. "Fui informada, na Inova, de que poderíamos fazer o registro das marcas", revela. Segundo a docente, os jogos podem fazer com que muitos professores tornem suas disciplinas mais interessantes. "Sabemos que, brincando, as crianças aprendem de forma mais prazerosa", argumenta.

De acordo com a docente da FCM, os alunos do terceiro ano do curso de graduação em Enfermagem têm aulas teóricas e práticas sobre brinquedos, nas quais é enfatizada a importância, para as crianças, dos componentes lúdicos. Durante as atividades práticas da disciplina, a turma é dividida em grupos de seis alunos, que usam materiais de papelaria básica para criar novos jogos com o foco em saúde.

Eles têm que seguir algumas regras, entre as quais a de partir de um tema geral, que pode ser sobre cuidados com higiene, água, alimentação, doenças etc. Todo passatempo também deve ter um mediador – adulto, invariavelmente – que possa explicar às crianças algo que elas não decifrem. "Para as turmas de 2005 e 2006, a proposta foi criar jogos para crianças, em idade escolar, e para adolescentes", explica Luciana.

Depois de desenvolvidos, os jogos são testados por outros grupos de alunos, com crianças hospitalizadas. Nesta etapa é possível fazer ajustes e verificar a pertinência do que foi desenvolvido. Segundo a professora, os resultados foram muito positivos. "Além de ensinar mais sobre saúde, o passatempo permite verificar quais crianças sabem e quais não sabem ler", afirma.

No mundo da criança – A aluna Elisângela Tomé participou do desenvolvimento do jogo *O X da Saúde*. Segundo ela, no momento da concepção do brinquedo o grupo projeta questões com as quais a criança já teve contato em alguma disciplina, e que no passatempo possam ser fixadas. "Você precisa entrar no mundo da criança. Tentar pensar como ela, em cada pergunta", explica. No jogo desenvolvido pelo grupo de Eli-



Pedido de registro já foi feito no INPI

sângela o objetivo é educar em saúde e estimular a criança na formação de palavras, enriquecendo seu vocabulário. Isso é possível porque, para responder às questões, cada jogador precisa primeiro formar uma palavra a partir de letras distribuídas pelo mediador. Somente depois de montar a palavra é que os jogadores podem responder às questões. As perguntas abordam desde como se comportar frente a algum mal-estar até dicas para saúde e higiene.

Atualmente, os jogos são usados pelos alunos em atividades desenvolvidas com crianças internadas no Hospital de Clínicas da Unicamp (HC). Luciana Lione explica que essas crianças sempre querem entender um pouco mais sobre o próprio corpo, como funcionam os órgãos internos, e como ficam doentes. "Elas têm a oportunidade de aprender de forma lúdica, mesmo estando em um ambiente hospitalar", comenta.

A professora destaca que o componente ficcional do jogo também se transforma numa ferramenta de grande importância, porque pode possibilitar à criança comunicar-se efetivamente, interagindo com o mundo adulto de uma maneira que não faria numa aula convencional. De acordo com a especialista, o jogo ganha espaço como instrumento ideal de aprendizagem na medida em que estimula o interesse infantil, desenvolve a experiência pessoal e social da criança e a ajuda a fazer novas descobertas. "Quando o jogo é usado dentro de sala de aula, a brincadeira ainda tem o benefício de levar o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem", completa Luciana.

Se cada vez mais os educadores recomendam que os jogos e brincadeiras ocupem um lugar de destaque no programa escolar, Luciana acredita que a função dos passatempos que ensinam sobre saúde transcende o âmbito pedagógico. "Compreendemos que a educação em saúde é essencial para a formação dos alunos nas escolas regulares, pois o estudante que aprende sobre esses temas pode levar informação com qualidade para os pais e irmãos e, em última instância, direta ou indiretamente, para toda sua comunidade", ensina a professora.

Conheça os passatempos

■ Pandemia

Pode ter de dois a seis jogadores, cada um representando uma das pessoas escolhidas para salvar o planeta do vírus. Tem um tabuleiro com o desenho dos continentes marcados pelos focos do vírus, além de um baralho de cartas contendo questões de saúde. Quando responde corretamente, o jogador tem o direito de exterminar um foco de vírus. Vence aquele que primeiro eliminar dez focos de doença em seu continente.

■ Questão de Saúde

O objetivo é proporcionar à criança conhecimentos sobre saúde e doenças, prevenção de acidentes, higiene, alimentação, corpo humano, variedades e curiosidades. O jogo é composto por um tabuleiro dobrável dividido em 24 mini-casas, sendo cada uma com um tema identificado por duas letras. O jogador percorre o tabuleiro respondendo às questões e, quando consegue entrar na mini-casa, responde a pergunta-chave. Se acertar será o vencedor.

■ Aprendendo sobre o Corpo Humano

O objetivo é ensinar sobre o funcionamento do corpo humano e de seus sistemas. É composto por quatro tabuleiros – esqueleto, e os sistemas circulatório, digestivo e respiratório – e 46 cartas coloridas com perguntas correspondentes a cada um dos sistemas. Vence a partida o jogador que tiver o maior número de fichas de pontuação nos tabuleiros.

■ Paradigma

Seu objetivo é proporcionar à criança conhecimentos sobre os órgãos e funções do corpo humano. É composto por um tabuleiro contendo casas com desenhos do corpo humano, cartas com funções do corpo humano e moedas com valores que premiam as respostas certas. O vencedor será o jogador que acumular o maior número de pontos.

■ Aprenda sobre o nosso corpo brincando

Para, no máximo, dois jogadores. Seu objetivo é proporcionar à criança conhecimentos sobre o corpo humano. Ensina a localização dos órgãos do tórax e do abdome. É composto por um tabuleiro contendo o tórax e o abdome, 14 órgãos, cartas, um cartão do corpo humano para conferir a localização dos órgãos e fichas de pontuação. O jogo termina quando todos os órgãos estiverem no tabuleiro. O ganhador é o que acumular o maior número de fichas.

■ O "X" da Saúde

Tem como objetivo educar em saúde e estimular a criança na formação de palavras. Cada jogador precisa primeiro formar uma palavra a partir de letras distribuídas pelo mediador; depois, ele responde a uma pergunta. Se estiver correto, ele ganha o número de pontos correspondente ao número de letras que ele utilizou para formar a palavra. Ganha o jogo quem obtiver maior número de pontos.

■ Saúde em Jogo

Pode ter no mínimo dois e no máximo quatro jogadores. Seu objetivo é proporcionar à criança conhecimentos sobre prevenção de doenças relacionadas à água, alimentos e insetos. É composto por um tabuleiro, dois dados, quatro peões coloridos e cartas sobre como prevenir doenças. Vence quem atingir, primeiro, o final do tabuleiro.

■ Crescendo e Aprendendo

Indicado para adolescentes, podendo ter no mínimo dois e no máximo três jogadores. Seu objetivo é proporcionar conhecimentos sobre doenças sexualmente transmissíveis (DSTs), anticoncepção, drogas e qualidade de vida. As perguntas são divididas por estes temas. O jogador pode receber dicas para responder às perguntas.

