



II CONEDU
CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

JOGOS EDUCATIVOS COMO ESTRATÉGIA DE SENSIBILIZAÇÃO DE ALUNOS DA ESCOLA RAIMUNDO NUNES DA SILVA EM CAXIAS, MA PARA PREVENÇÃO DA LEISHMANIOSE VISCERAL

Aylane da Costa Pereira (1), Laiane Cunha Ferreira (1); Marirlan dos Reis Santos (1); Lázaro Renato dos Santos Andrade (1); Daniel Silas Veras (1)

(1) Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Maranhão IFMA campus Caxias. E-mail:

aylaneld@hotmail.com
laianeferreira@outlook.com
marirlansantos@gmail.com
lazaro_11511@hotmail.com
daniel.veras@ifma.edu.br

INTRODUÇÃO

A Leishmaniose Visceral (LV) ou conhecida popularmente por Calazar é uma doença crônica causada por um protozoário do gênero *Leishmania*. O nome Kala-azar (doença negra) se originou na Índia, onde os pacientes apresentaram uma pigmentação escura da pele. No Brasil, o principal vetor é o *Lutzomyia longipalpis*, conhecido vulgarmente como mosquito palha, birigui, pela-égua entre outros nomes, sendo o cão doméstico o reservatório mais importante e o homem, o hospedeiro final (BRASIL, 1999).

Intimamente ligada a disciplina de Parasitologia, os acadêmicos da 1ª Turma de Ciências Biológicas do IFMA Campus Caxias fizeram observações no bairro Mutirão localizado no perímetro urbano da cidade de Caxias Maranhão e perceberam que o mesmo apresenta aspectos que propiciem a disseminação da Leishmaniose Visceral como: esgoto a céu aberto, lixo acumulado nas ruas, presença de mato e se localiza próximo a bairros com a mesma situação como o pai Geraldo, Cidade Nova e Baixinha.

Um levantamento de dados mais aprofundado foi realizado para constatar quais os bairros próximos ao Mutirão tiveram a ocorrência da LV. A seguir a tabela com esses respectivos dados.

DADOS DO CENTRO EPIDEMIOLÓGICO DE CAXIAS			
BAIRROS	ANOS		
	2013	2014	2015



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

Baixinha	1 caso	0	1 caso
Bela Vista	1 caso	0	0
João Viana	0	1 caso	0
Nova Caxias	0	1 caso	0
Refinaria	1 caso	0	0

Tabela 1. Bairros próximos ao Mutirão com incidência da LV.

Observa-se que todos esses bairros com incidência da doença ficam próximos ao bairro Mutirão.

Diante dessa situação viu-se a necessidade de se realizar atividades preventivas junto ao corpo discente da Unidade Integrada Municipal Raimundo Nunes da Silva. Mas uma questão foi levantada durante a aquisição de dados: como trabalhar ações preventivas que chamem a atenção dos alunos e ao mesmo tempo fazendo com que os mesmos possam pôr em prática o que aprenderam? Será que resposta está na utilização de jogos educativos?

A utilização de jogos na área da saúde apresenta uma grande aplicabilidade em diversas situações, que podem envolver crianças, adolescentes assim como adultos. Dessa forma os jogos vêm sendo considerados por seus propositores, na área da saúde, como instrumentos educativos potencialmente capazes de contribuir tanto para o desenvolvimento da educação como para a construção do conhecimento em saúde.

No Brasil, destaca-se a utilização de jogos educativos como estratégia eficaz para a educação em saúde (STEFANELLI, 1998; MONTEIRO, 2003). A utilização de jogos é uma estratégia divertida, estimulante, interativa, inovadora, ilustrativa e que facilita o processo de assimilação de determinados assuntos que muitas vezes são considerados enfadonhos pelos alunos (SHALL, 1999; STEFANELLI, 1998).

Diante da necessidade de se trabalhar atividades preventivas e da importância do uso de jogos como metodologia estimulante e divertida para a aprendizagem, este trabalho tem como objetivo sensibilizar alunos da Unidade Integrada Municipal Raimundo Nunes da Silva com a utilização de jogos didáticos para a prevenção da Leishmaniose Visceral.



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

METODOLOGIA

A Escola escolhida para a aplicação do projeto foi a Unidade Integrada Municipal Raimundo Nunes da Silva, situada na Rua São Vicente de Paula S/N, bairro Mutirão, Caxias MA.

A pesquisa realizada neste trabalho é do tipo pesquisa ação, que é um termo genérico para qualquer processo que siga um ciclo no qual se aprimora a prática pela oscilação sistemática entre agir no campo da prática e investigar a respeito dela (TRIPP, 2005).

O projeto foi trabalhado com duas turmas: 5º ano C, contendo 29 alunos e 5º ano D, contendo 27 alunos do turno vespertino.

Antes de se iniciar a aplicação dos jogos foi realizada uma palestra com as duas turmas, onde foram apresentados os seguintes pontos: o que é a Leishmaniose Visceral, como é transmitida, sintomas no homem e no cão e as formas de prevenção da mesma.

Após a palestra ocorreu a utilização dos jogos referente a temática. É importante destacar que os jogos foram produzidos pelos próprios acadêmicos utilizando: folhas de papel A4, cola, tesoura, lápis de cor e giz de cera, papelão, imagens impressas e muita criatividade. Foram produzidos três jogos: “Cruzadinha do Combate”, Jogo de tabuleiro “Combatendo o Calazar” e um jogo da memória.

Para a utilização dos mesmos a turma foi dividida em equipes de acordo com a quantidade de alunos que apresentavam.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Antes de se iniciar as atividades, foi realizado um levantamento de dados por meio da utilização de questionários, analisando os mesmos percebemos que os alunos não possuíam conhecimentos necessários para o reconhecimento e combate da doença. Após a aplicação dos questionários ocorreu a ministração de uma palestra, nesta etapa percebemos que os alunos não prestavam muita atenção a mesma, isso mostra que o ensino puramente teórico (simbólico-abstrato)



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

deve ser evitado, pois os mesmo se torna cansativo e pouco atrativo para a as crianças com (TELLES, 2002).

Após a palestra foram aplicados os jogos produzidos pelos acadêmicos, os mesmos estão



ilustrados a seguir.

Imagem 1: Cruzadinha do Combate.

Imagem 2: jogo da memória.

Imagem 3: jogo de tabuleiro "Combatendo o Calazar".

No momento da aplicação dos jogos a reação das crianças foi completamente diferente, pois o jogo é capaz de propiciar diversão e prazer e ao mesmo tempo propiciar um aprendizado com mais eficácia (KISHIMOTO, 1994).

Os jogos foram bem-vindos entre as crianças, pois ao jogar, as mesmas tentam resolver a situação-problema gerada pelo jogo, a fim de alcançar o seu objetivo (ganhar o jogo), passam a criar



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

procedimentos e se organizarem de maneira estratégica para chegarem ao fim da jogada (CANDIDO et al., 2012).

É possível afirmar que o jogo é considerado como uma importante atividade na educação de crianças, uma vez que o mesmo permite o desenvolvimento afetivo, motor, cognitivo, social e moral e a aprendizagem de conceitos (BRENELLI, 1996).

Os jogos didáticos podem ser usados no início da exposição de um novo conteúdo, para despertar o interesse do aluno; ou no final, com a finalidade de fixar o aprendizado (FIORENTINI & MIORIM 1990). O jogo pode ainda proporcionar momentos e sentimentos de companheirismo e honestidade, sendo dessa forma um excelente meio de auxílio no ensino-aprendizagem e ainda tornando a aula mais interessante e divertida para o aluno, o que faz com que ele se empenhe e aprenda mais (ALBUQUERQUE, 1953).

A utilização dos jogos como forma de sensibilizar os alunos para a prevenção da LV propiciou momentos de interação, socialização e concentração ao mesmo tempo proporcionando uma discussão crítica de maneira a construir opiniões de maneira individual e coletivamente (YONEKURA & SOARES, 2010).

Após a utilização dos jogos lançamos questionamentos para as duas turmas e percebemos que a realidade já não era a mesma antes da aplicação destes, pois os alunos explanavam o que tinham aprendido, participaram de uma forma mais intensa mostrando assim que os jogos foram uma boa estratégia pra a sensibilização desses alunos.

Dessa forma, o caráter lúdico permitiu a participação de todos, de forma intensa, descontraída, prazerosa e interativa, o que facilitou o aprofundamento das discussões, mudanças de opinião e aquisição de novos conhecimentos a respeito da doença (YONEKURA & SOARES, 2010).

CONCLUSÕES

Diante dessas observações, podemos dizer que os jogos são essenciais no ensino e exposição de qualquer conteúdo, inclusive dos métodos de prevenção da Leishmaniose Visceral, e que os jogos de maneira geral ajudam este trabalho a ficar mais atrativo e interessante, o que facilita a aquisição de conhecimento por parte do aluno.



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

Portanto, criamos jogos com o intuito de ajudar no combate desta doença dentro da escola proporcionando ao corpo discente momentos de estimulantes de aprendizagem e ao mesmo tempo diversão.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, Irene de. **Metodologia da Matemática**. Rio de Janeiro: Conquista, 1953.

BRASIL. Ministério Nacional de Saúde. Fundação Nacional de Saúde (FUNASA). Controle, diagnóstico e tratamento da leishmaniose visceral (calazar): **Normas Técnicas**. Brasília, 1999.85p.

CANDIDO, C.; PRAMPERO, A. C.; SOARES, C. A. P.; GOMES, T. H. P. Recursos de ensino e aprendizagem: elaboração de um material didático sobre o tema artrópodes destinado a alunos do ensino fundamental e médio. **Cadernos da Pedagogia**. São Carlos, Ano 5 v. 5 n. 10, p. 83-91, jan-jun 2012 ISSN: 1982-4440.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo. Livraria Pioneira Editora, 1994

MONTEIRO, S. S.; VARGAS, E. P.; REBELLO, S. M. Educação, prevenção e drogas: resultados e desdobramentos da avaliação de um jogo educativo. **Edu Soc** 2003 agosto; 24(83):659-78.

SHALL, V. T.; MONTEIRO, S.; REBELLO, S.; TORRES, M. Evaluation of the ZIG-ZAIDS game: an entertaining educational tool for HIV/Aids prevention. **Cad Saúde Pública** 1999; 15 (Supl 2):107-19.

STEFANELLI, M.C.; CADETE, M.M.M.; ARANHA, M. I. **Proposta de ação educativa na prevenção da AIDS: jogo educativo**. Texto Contexto Enferm 1998 setembro dezembro; 7(3):158-73.

TELLES, M.Q., ROCHA, M.B., PEDROSOS, M.L. & MACHADO, S.M.C. **Vivências integradas com o meio ambiente**. São Paulo: Sá Editora, 2002. 144p.

TRIPP, D. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 443-466, set./dez 2005. Disponível em:

<<http://www.scielo.br/pdf/ep/v31n3/a09v31n3.pdf>>. Acesso em: 12 agos. 2015.



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

YONEKURA, T.; SOARES, C. B. O jogo educativo como estratégia de sensibilização para coleta de dados com adolescentes. **Rev. Latino-Am. Enfermagem** Artigo Original 18(5):[07 telas] set-out 2010. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rlae/v18n5/pt_18>. Acesso em: 12 agos. 2015.