

IX Mostra de Extensão - 2014

A UTILIZAÇÃO DE BRINCADEIRAS PARA ENSINO DAS DOENÇAS TRANSMITIDAS POR VETORES

Informar a categoria: Pibex

Autor(es): Kahel Victor Trindade Neves, Adna Maelly dos Santos, Andressa Torres Souza, Aristofanis Mussulini Vareda Brito, Christine Ott Lima, Isa dos Santos Ferreira, Mariana Rodrigues Xavier, Rayane Moriza Pereira dos Passos, Rita de Cássia Oliveira, René Geraldo Cordeiro Silva Junior

Resumo: Este trabalho teve como objetivo o desenvolvimento de jogos e brincadeiras, a serem usadas no processo de aprendizagem de crianças de cinco a oito anos, para prevenção de doenças transmitidas por vetores. Possuindo enfoque voltado para doenças como Leishmaniose e dengue, demonstrando resultados satisfatórios e relevantes e excelente aceitação do público alvo. Apresentando alta relevância dos resultados para o avanço da área do conhecimento na promoção da saúde infantil e utilização de novas técnicas pedagógicas.

Palavras-chave: Brincadeiras, doenças, vetores.

1. INTRODUÇÃO

A aprendizagem significativa trata-se de uma nomenclatura utilizada por David Ausubel desde a década de 60, com o objetivo principal de motivar o ensino através da estimulação dos alunos à respostas significativas no contexto da educação (RODRIGUES, 2013).

É notável a necessidade de um projeto em linguagem fácil, infantil e prático, sendo levado às crianças e que demonstre de forma aplicada formas de prevenção de doenças com alta incidência em suas devidas localidades, justificando o devido trabalho. Inserido nesse contexto, a implantação de jogos e brincadeiras ligadas ao campo da aprendizagem, são práticas defendidas por educadores que assim como o estudioso da educação Jean Piaget, defende que o conhecimento se desenvolve da interação do homem com o meio, e, portanto, acreditam que quando as crianças podem vivenciar brincadeiras criadas e imaginadas por elas, as mesmas podem acionar seus pensamentos para a resolução de problemas que lhes são importantes e significativos. Portanto, cria-se um espaço no qual as crianças podem experimentar o mundo e relacionar uma nova compreensão particular sobre as outras pessoas, os sentimentos e os diversos conhecimentos (SANTOS, 2009).

Assim, objetivando ampliar o conhecimento de crianças e jovens, a ação educativa relacionada à saúde tem como objetivo levar o conhecimento a tal grupo para o reconhecimento de problemas vividos em seu cotidiano dessa, a partir do sentido lúdico na educação, pois além da capacidade dos jogos e das brincadeiras promoverem o exercício do corpo, dos sentidos e das

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO VALE DO SÃO FRANCISCO – UNIVASF
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO – PROEX**

Av. José de Sá Maniçoba, s/n – Centro – Petrolina, PE, CEP 56304-917
Telefone/Fax (87) 2101-6769 – e-mail: proeX@univasf.edu.br

IX Mostra de Extensão - 2014

aptidões, os jogos também preparam as crianças para a vida em comum e ampliam suas relações sociais (REZENDE, 2011).

2. OBJETIVOS

Desenvolver jogos e brincadeiras como método lúdico para o processo de aprendizagem das formas de prevenção de diversas doenças transmitidas por vetores com crianças de cinco a oito anos na Escola Municipal Paulo Freire, Bairro São Gonçalo, no município de Petrolina, PE.

3. METODOLOGIA

Inicialmente as crianças receberão informações sobre as formas de transmissão de doenças através de vetores, assim como suas formas de prevenção, para que posteriormente possam desenvolver as brincadeiras planejadas.

3.1 Brincadeira 1: Caça ao Tesouro – “Combatendo a Dengue”

Inicialmente, os colaboradores da brincadeira, distribuíram por toda a escola imagens que mimetizavam focos para proliferação do *Aedes aegypti* (vaso de planta, pneu, garrafas); sendo que, em cada uma destas foram deixadas pistas contendo dicas que direcionassem os alunos a encontrarem o próximo “foco de dengue” (outra pista do jogo). Feito isto, as crianças foram divididas em dois grupos de 5 – 6 integrantes. Posteriormente, os colaboradores explicaram o objetivo da brincadeira, deixando bem claro que caberia a cada grupo, através das dicas, encontrar todos os objetos e assim aprender a combater a dengue. Assim que o grupo vencedor finalizou a tarefa, os mesmos foram premiados com guloseimas (balinha, pirulito, chiclete, etc.).

3.2 Brincadeira 2: Jogo da Memória

A princípio todos os alunos foram convidados a participarem do Jogo da Memória. Feito isto, os colaboradores abordaram a doença *Leishmaniose*, relevando fatores, como: característica do mosquito (vetor da doença); ciclo biológico; formas de prevenção e principais sintomas no cão e no homem. Assim, deu-se início a dinâmica do jogo, que consistiu em virar todas as peças de “cabeça pra baixo” e, desta forma, cada participante tentava virar as figuras que tinham imagens iguais. Quando isso ocorria, o participante tirava as peças e tinha direito de jogar novamente. Contudo, aqueles que não conseguiam acertar os pares, passavam a vez para outro colega. Sendo assim, foi possível trabalhar com informações seguras e simplificadas a respeito da doença *Leishmaniose*.

4. RESULTADOS

Os alunos Kahel Neves e Aristofanis Brito ficaram responsáveis pelo desenvolvimento e execução do jogo da memória, no qual as crianças desenvolveram técnicas de memorização onde

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO VALE DO SÃO FRANCISCO – UNIVASF
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO – PROEX**

Av. José de Sá Maniçoba, s/n – Centro – Petrolina, PE, CEP 56304-917
Telefone/Fax (87) 2101-6769 – e-mail: proeX@univasf.edu.br

IX Mostra de Extensão - 2014

as mesmas buscaram estabelecer relações entre as imagens sobre a doença Leishmaniose, abordando fatores, como: característica do mosquito (vetor da doença); ciclo biológico do mosquito palha; formas de prevenção e principais sintomas no cão e no homem. Sendo visível uma melhor associação de aprendizado com uso de imagens claras e objetivas associadas a jogos. Em relação ao jogo de Caça ao Tesouro, que foi desenvolvido e executado pelas alunas Adna dos Santos, Andressa Souza, Christine Lima, Isa dos Santos Ferreira, Mariana Xavier, Rayane Moriza, Rita de Cássia Oliveira, neste jogo as crianças demonstraram interação onde tiveram que localizar e resolver charadas sobre formas de transmissão e combate a dengue. Neste jogo os participantes manifestaram com naturalidade suas vontades e exigências com o grupo, demonstrando a interatividade evidente no jogo.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foi evidente a contribuição do projeto para a comunidade e promoção de sua sanidade, visto que ainda doenças com alta taxa de incidência, como a leishmaniose, possuem sua etiologia e medidas de prevenção pouco explicadas. Vale salientar ainda a metodologia utilizada que faz com que as crianças possam interagir com temas pouco conhecidos com brincadeiras de seu cotidiano, auxiliando assim na formação educacional das mesmas. É interessante ainda avaliar a possibilidade de inclusão de palestras, com temas voltados a sexualidade e gravidez na adolescência, visto a quantidade de meninas entre idade de 12 a 15 anos grávidas na escola referente.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

REZENDE, A. M. B.. **Ação educativa na Atenção Básica à Saúde de pessoas com Diabetes Mellitus e hipertensão arterial**: avaliação e qualificação de estratégias com ênfase na educação nutricional. São Paulo, 2011. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/6/6138/tde-27072011-041835/>. php >. Acesso em: 23 jul. 2014.

RODRIGUES, L. DA S.. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização**. Brasília, 2013. Disponível em: <http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/14200/1/2013_LidiaSilvaRodrigues.pdf>. Acesso em: 22 jul. 2014.

SANTOS, L. A.. As brincadeiras no âmbito escolar: um estudo Sobre o papel do brincar no desenvolvimento cognitivo de crianças da educação infantil de uma escola privada do Paranoá-DF. **Enciclopédia Biosfera**, Goiânia, N.07, 2009. Disponível em: <<http://www.conhecer.org.br/enciclop/2009/as%20brincadeiras.pdf>>. Acesso em 22 jul. 2014.