

SAÚDE, INCLUSÃO E TECNOLOGIA: CRIAÇÃO DE JOGO EDUCATIVO NA PROMOÇÃO DA SAÚDE SOBRE A DOENÇA DE CHAGAS

Airane Magalhães Lopes¹

Joyce Katherine Nogueira Castro²

Lauany Silva Pinto³

Paula Rayane Fernandes Cotrim⁴

Rainara Victória Silva Souza Araújo⁵

Tarcísio Viana Cardoso⁶

Introdução: A importância da educação popular acerca da doença de Chagas é necessária, tanto para detecção da doença, quanto para a prevenção e tratamento da mesma. Tendo em vista que a doença de Chagas é uma enfermidade que compromete muitas realidades, faz-se necessária a busca de alternativas lúdicas e inclusivas que possibilitem a propagação de informação sobre o protozoário *Trypanosoma Cruzi*. **Objetivos:** O presente estudo tem por objetivo relatar a criação de um jogo educativo, inclusivo e lúdico para posteriores ações de promoção da saúde sobre a doença de Chagas. Logo, buscou-se desenvolver um recurso que combine diversão e aprendizado, transmitindo de forma clara e acessível informações sobre prevenção, sintomas e tratamento da doença. **Metodologia:** Desse modo, com base em estudos de Piaget acerca do desenvolvimento humano, foi desenvolvido um jogo de cartas intitulado "Baralho Vermelho". Com a orientação do docente, as discentes desenvolveram o jogo original e criativo no contexto da unidade curricular de Saúde Única. As cartas produzidas foram pensadas para o público infantil, com finalidade de sensibilizar e de ser inclusivo. O *design* das cartas do jogo inclui a linguagem brasileira de sinais (LIBRAS), e o modo de jogar foi pensado com base na associação de cores e símbolos. O baralho contém 70 cartas, sendo distribuídas em 4 categorias onde: 20 são vermelhas, simbolizando situações de perigo; 20 são amarelas, simbolizando situações de alerta; 20 são verdes, simbolizando situações de tratamento; 10 são pretas, contendo regras que mudam a dinâmica do jogo. Podem jogar de 2 a 4 participantes, sendo distribuídas 9 cartas para cada e ganha aquele que conseguir descartar todas as cartas em mãos formando trios com as cores verde, vermelho e amarelo.

¹ Graduanda em Psicologia pelo Centro Universitário UniFG. Email: airane.lopes@gmail.com

² Graduanda em Psicologia pelo Centro Universitário UniFG. Email: joycekt1@gmail.com

³ Graduanda em Psicologia pelo Centro Universitário UniFG Email: lauanymayan123@gmail.com

⁴ Graduanda em Psicologia pelo Centro Universitário UniFG. Email: paulafernandesgbi17@gmail.com

⁵ Graduanda em Psicologia pelo Centro Universitário UniFG. Email: rainara3656@gmail.com

⁶ Mestre em Saúde Coletiva. Fisioterapeuta. Docente do Centro Universitário UniFG. E-mail: tarcisiovcardoso@gmail.com

Resultados: Entende-se que a ferramenta criada pelas discentes pode ser um instrumento importante para a promoção da saúde. A ideia posterior é que, enquanto brincam, as crianças entram em contato com diversos símbolos, como o Barbeiro, vetor do protozoário *Trypanosoma Cruzi*, possibilitando a sua identificação em caso de contato, além de sinais de alerta, como sintomas e formas de tratamento, ajudando a fixar informações importantes sobre a doença.

Conclusão: É possível considerar que a experiência didática de criar um jogo educativo abre margens e possibilidades para a criação de estratégias de conscientização para o público infantil. Trata-se de um tema transversal e que precisa ser tratado de maneira lúdica, permitindo acesso, inclusão e informações importantes acerca dessa doença persistente, endêmica e contínua no semiárido nordestino.

Palavras-chaves: Conscientização; Infância; Lúdico; Prevenção.

Referências Bibliográficas:

COSCRATO, G. ; PINA, J. C. ; MELLO, D. F. de. Utilização de atividades lúdicas na educação em saúde: uma revisão integrativa da literatura, 26 maio 2010. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/ape/a/gJHVSgz4PNT6DJd5zNbdYMv/>.

SOBRAL, Suzana S.; RIBEIRO, Sônia. A importância do brincar na educação infantil- a perspectiva de Piaget, Vygotsky e Kishimoto. Disponível em:

[0fa734a3ae4f7db5d6.docx](#).

Área Temática: Temas Transversais em Saúde