

RESUMO EXPANDIDO - EDUCAÇÃO, DIVERSIDADE E JUSTIÇA SOCIAL

**ENTRE ENCANTARIAS E CIÊNCIA: REPRESENTAÇÕES CULTURAIS
BELENENSES COMO PONTE FACILITADORA AO ENSINO-
APRENDIZAGEM DE PATOLOGIAS**

Bianca Caldas Da Silva Mendes (caldasbianca@yahoo.com)

Maria Gabriela Silveira De Souza (gabs.souza@yahoo.com.br)

Alessandro Bachinni (alessandromelobacchini@gmail.com)

INTRODUÇÃO: Este relato surge como resultado de uma atividade avaliativa realizada por acadêmicas do quarto semestre de Psicologia, no âmbito da disciplina de Neuroanatomofisiologia. Seu objetivo foi a elaboração de uma metodologia que pudesse comunicar ao público em geral, de forma dinâmica, a respeito de diversas patologias do sistema nervoso. A epilepsia foi o tema sorteado, onde as discentes optaram pela produção de um jogo educativo. Durante seu desenvolvimento, os primeiros contornos previam o gênero RPG, um tipo de jogo de mesa caracterizado pela cultura europeia, mais especificamente a fantasia medieval clássica e que permite um mecanismo de jogabilidade autônoma durante o game. Para isso, os jogadores (até dois) se deslocam pelo mapa, em locais que exploram diferentes categorias de desafios relacionados a patologia sorteada, sendo: causas, sintomatologia, estigmas,

tratamento e curiosidades. Ao escolher um ponto do mapa, o jogador deverá indicar uma carta dentre três e solucionar o enigma contido, para que colete uma unidade do “fragmento do saber”. Ao reunir cinco unidades, reconstitui o “amuleto do conhecimento” e se torna um “guardião da sabedoria”, que dissemina conhecimento em epilepsia na comunidade e combate estigmas e preconceitos antigos. Posteriormente, o fato de se ambientar na Europa se tornou um ponto de inflexão da atividade após sua apresentação ao público, uma vez observado o distanciamento cultural entre os componentes do jogo, exclusivamente europeus, e entre seus jogadores, em sua maioria belenenses. Nesse sentido, através da autocrítica, se mostrou necessária sua reformulação no sentido de deslocá-lo de um contexto não amazônico para a incorporação de elementos culturais e simbólicos dessa região, mais especificamente de Belém do Pará, valorizando, portanto, o senso identitário nos jogadores à medida que fomenta novos conhecimentos.

OBJETIVO: Descrever o desenvolvimento de um jogo educativo como estratégia de educação em saúde para a aprendizagem sobre epilepsia, ressaltando a relevância do processo crítico-reflexivo das acadêmicas na adaptação e contextualização de forma e conteúdo à cultura de Belém.

MÉTODO: O relato apresentado se enquadra na metodologia do tipo revisão narrativa, fruto de uma investigação científica, em plataformas online de publicação de artigos e revistas, que tem por objetivo reunir, analisar e sintetizar estudos já publicados sobre um determinado tema, proporcionando uma visão ampla e contextualizada de um dado conhecimento (SOARES, 2025), mas sem estar rigorosamente sistematizado, delimitado por uma seleção subjetiva de materiais que foram considerados pertinentes teoricamente à temática escolhida (OGASSAVARA et al, 2025).

DISCUSSÃO: A construção da tecnologia educativa evidenciou que os processos criativos e metodológicos não são neutros, mas atravessados por representações imagéticas historicamente construídas. A escolha inicial por elementos do RPG, com forte influência europeia, revelou como o imaginário criativo das acadêmicas estava recheado de referências europeias. A Teoria das Representações Sociais comunica que tais referências fazem parte de um conhecimento socialmente compartilhado e adquirido, que orienta práticas, escolhas e formas de perceber o mundo (MOSCOVICI, 2015). A apresentação do jogo ao público atuou como um dispositivo crítico-reflexivo, permitindo às

autoras reconhecerem o distanciamento cultural entre os elementos, até então, com características europeias do jogo e a realidade dos participantes, em sua maioria belenenses. Esse reconhecimento despertou a necessidade e o desejo pulsante de alterar sua formulação primária, provocando um movimento de desconstrução do imaginário colonizado que sustentava a proposta inicial. A reelaboração do jogo partiu então da incorporação de referências amazônicas da cidade de Belém do Pará e seus distritos, substituindo por espaços históricos e afetivos como a ilha do Combu, o complexo Ver-o-peso, a Estação das Docas, a biblioteca municipal de Mosqueiro e o bosque Rodrigues Alves. Sob este novo paradigma, foi preciso lançar mão de outros estudiosos que procuram estreitar diálogos entre a aprendizagem e metodologias que consideram a culturalidade dos indivíduos como parte fundamental do processo de aquisição de novos conhecimentos. Dentre os autores encontrados, Ferreira e Calegare articulam psicologia social, educação e ferramentas didáticas em saúde como instrumentos de aprendizagem. Estudos sobre cultura e aprendizagem indicam que metodologias contextualizadas favorecem a apropriação do conhecimento, uma vez que os sujeitos se reconhecem nos símbolos, narrativas e práticas propostas (FERREIRA et al., 2025). Do ponto de vista da Psicologia Social, a valorização das identidades coletivas e das redes comunitárias contribui para a construção de sentidos compartilhados e para a aprendizagem significativa, especialmente em contextos marcados por desigualdades históricas e culturais (CALEGARE, 2010). Nesse sentido, o material produzido passou a operar não apenas como uma ferramenta de transmissão de informações sobre epilepsia, mas como um espaço simbólico de ressignificação cultural e de enfrentamento da colonialidade do saber. Ao articular conhecimento científico, cultura local e ludicidade, a metodologia favoreceu processos educativos mais críticos, afetivos e emancipadores, reafirmando a importância de práticas pedagógicas que reconheçam e valorizem as representações sociais e identidades dos sujeitos envolvidos (MOSCOVICI, 2015).

CONSIDERAÇÕES FINAIS: Consideramos alcançado o objetivo do presente trabalho, uma vez que a execução da atividade proposta em sala de aula foi uma experiência-chave para a compreensão de conhecimentos teóricos vistos anteriormente e em concordância com outros pensadores. A articulação entre psicologia social, cultura e educação foi proposital, no sentido de evidenciar a “naturalidade”

como representações sociais se replicam de maneira quase imperceptível em imaginários muitas vezes distante daquele em que foram concebidas. Logo, tal fenômeno exige habilidades adicionais daqueles que se propõem à produção de recursos pedagógicos em saúde, de modo que cada vez mais viabilizem ferramentas educativas em consonância com símbolos, saberes locais e identitários. O material foi pensado para escolas e campanhas educativas, podendo ser estendido a outros ambientes conforme possibilidade. Contudo, se reconhece que apesar da relevância do tema, entraves como a lógica mercadológica e a tendência generalizante, marca da globalização, são reais, porém, contamos com os esforços daqueles que buscam uma práxis crítica e consciente diante de práticas alienantes e apartadas da realidade dos sujeitos.

REFERÊNCIAS:

CALEGARE, Marcelo Gustavo Aguilar. Contribuições da Psicologia Social ao estudo de uma comunidade ribeirinha no Alto Solimões: redes comunitárias e identidades coletivas. 2010. 322 f. Tese (Doutorado em Psicologia Social) – Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.

FERREIRA, Doane Paula de Oliveira Castro et al. A influência da cultura na aprendizagem e no desenvolvimento. *Lumen et Virtus*, São José dos Pinhais, v. XVI, n. XLVI, p. 2780-2794, 2025. DOI 10.56238/levv16n46-083. Disponível em: <https://doi.org/10.56238/levv16n46-083>. Acesso em: 3 fev. 2026.

MOSCOVICI, Serge. Representações sociais: investigações em psicologia social. 11. ed. Petrópolis: Vozes, 2015.

OGASSAVARA, Dante et al. Trilhas metodológicas para a revisão narrativa: orientações pragmáticas para sua elaboração. *Ensino & Pesquisa*, [S. l.], v. 23, n. 3, p. 10317, 2025. DOI: <https://doi.org/10.33871/23594381.2025.23.3.10317>. Acesso em: 7 fev. 2026.

PRADO, Juliana de Castro; MACUCH, Regiane da Silva; MILANI, Rute Grossi. Construção e validação de jogos educativos em saúde: um estudo de revisão integrativa. *Revista de Estudos Interdisciplinares*, [S. l.], v. 7, n. 1, p. 1-22, mar./abr. 2025. DOI 10.56579/rei.v7i2.1709. Disponível em: <https://doi.org/10.56579/rei.v7i2.1709>. Acesso em: 3 fev. 2026.

SOARES, Ana Karine de Araújo. Revisões da literatura: diferenças, métodos e aplicações. *Brazilian Journal of Implantology and Health Sciences*, [S. l.], v. 7, n. 11, p. 982-1005, 2025. DOI 10.36557/2674-8169.2025v7n11p982

Palavras-chave: educação em saúde; identidade social; jogo educativo.