

OFICINA MITOS E VERDADES NO ESPORTE NO PROJETO INTERINSTITUCIONAL PROMO+VER

Isabela Leal da Silva Cavalcante (NUINP/UNIRIO)¹; Júlia Santiago Faustino (NUINP/UNIRIO)¹; Emanuele Santos da Costa de Souza (NUINP/UNIRIO)¹; Fabiana dos Santos Carolino Firmo Pereira (Coordenadora)²; Luciana Moreira Lima (Orientadora)³.

1 – *Discentes do projeto interinstitucional PROMO+VER; Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro.*

2 – *Coordenadora do projeto interinstitucional PROMO+VER; Hospital Universitário Gaffrée e Guinle; Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro.*

3 – *Pesquisadora-extensionista do projeto interinstitucional PROMO+VER; Instituto Biomédico; Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro.*

Apoio Financeiro: UNIRIO.

RESUMO: A revolução digital transformou a disseminação de conhecimento, com destaque para o Instagram como poderosa ferramenta educacional. A Patologia Geral, disciplina crucial na saúde, agora encontra oportunidades de compartilhamento acessível e envolvente nessa plataforma visual e interativa. O perfil @patologia.unirio atraiu 248 seguidores e obteve 75,7% de acerto em *quizzes*, demonstrando eficácia na compreensão de conceitos complexos. O perfil também auxiliou na democratização do acesso ao acervo de peças da UNIRIO, tornando o conhecimento mais acessível ao público externo e inspirando uma educação mais inclusiva na área da saúde.

Palavras-chave: Instagram; Patologia geral; Ensino; Redes Sociais; Aprendizado *Online*.

INTRODUÇÃO:

Crianças e adolescentes são as principais vítimas da violência e pobreza que assolam o país (Noletto, 2008). Diante deste quadro, pode-se notar, que nas últimas décadas o Estado e a sociedade brasileira se envolveram ativamente no crescimento dos chamados “projetos sociais”, que visavam o atendimento desses grupos marginalizados (Stephanou; Müller; Carvalho, 2003). Cury (2014), conceitua projetos sociais como aqueles criados a partir das iniciativas de grupos específicos ou instituições e têm em comum o desejo de modificar uma realidade, a partir de diretrizes voltadas para a ação social. Os projetos sociais são ações estruturadas que partem da reflexão sobre uma determinada problemática e buscam contribuir para a construção de uma “outra realidade social”, sendo importantes instrumentos na promoção da justiça social e no exercício da cidadania. O Projeto PROMO+VER é voltado ao incentivo da prática esportiva e de lazer, com caráter formativo educacional, através das visitas aos polos dirigidos a crianças e adolescentes em situação de risco social. Ademais, buscamos proporcionar aos participantes por meio da oficina “Mitos e Verdades no Esporte” a conscientização da importância de uma alimentação balanceada e prática de exercícios.

A oficina “Mitos e Verdades no Esporte” abrange, em sua realização, o tripé ensino-pesquisa-extensão na medida em que são difundidas ações formativas que envolvem discentes bolsistas da equipe, contribuindo para a futura prática profissional desses jovens, repercutindo, indiretamente, na sociedade civil. Além disso, a partir dos encontros mensais são discutidos e produzidos diferentes materiais de pesquisa pertinentes à atuação do projeto para que o público externo à Universidade possa ser impactado. A atividade se propõe a esclarecer mitos e incentivar a prática esportiva na infância e adolescência de uma forma descontraída, visando a promoção da saúde e empoderamento social, colaborando para a redução das situações de risco social numa população específica.

OBJETIVOS:

O projeto visa apresentar, através de uma competição saudável por meio de jogo de tabuleiro, informações sobre variadas modalidades esportivas, e assim fornecer mais conhecimento para os participantes sobre o esporte que praticam no núcleo e seus benefícios para a saúde.

METODOLOGIA:

O trabalho constitui-se por um jogo de tabuleiro inteiramente elaborado pela equipe do projeto PROMO+VER, o qual foi impresso em tamanho A3 em material de banner. Ele apresenta 21 casas a serem jogadas, sendo 12 casa verdes, 4 laranjas e 5 vermelhas, e foi pensado de maneira que atenda a todas as faixas etárias e contenha 10 participantes por rodada. Cada discente da equipe possui um tabuleiro e participou da capacitação para aplicar o jogo.

Materiais utilizados na oficina: Tabuleiro; Cartas com questões de mitos ou verdades nos esportes; Um dado; Dois pinos coloridos; Fichas para sorteio das equipes; Cartas com frases motivacionais; Chocolate Bis para os participantes.

O jogo segue as seguintes regras:

- Casas verdes: responda à pergunta;
- Casas vermelhas: volte uma casa;
- Casas laranjas: pule a vez.

Iniciando o jogo:

- É realizado um sorteio com as fichas para definição das equipes vermelha e azul;
- O mediador (discentes responsáveis) pede para que cada equipe eleja um representante, o qual ficará responsável por comunicar a resposta final da equipe;
- Para iniciar o jogo o mediador escolhe uma carta de mito ou verdade e diz a questão, nesse momento de “mata a mata” qualquer participante pode responder o mais rápido possível. O grupo que começa jogando o dado é aquele que tiver a pessoa que respondeu mais rápido;
- A equipe vencedora joga o dado e anda com o pino o correspondente de casas no tabuleiro, respondendo ou não as questões de acordo com a casa que caiu;
- A equipe que chegar à linha de chegada primeiro recebe a missão de ajudar a outra equipe a superar os desafios restantes até o final do tabuleiro;
- Ao final, a equipe vencedora recebe as frases motivacionais e todos os participantes, das duas equipes, ganham um chocolate bis.

Inicialmente, o tema da oficina foi pensado de maneira ampla, contendo Mitos e Verdades sobre esportes, nutrição e benefícios a saúde, sendo mais generalista no assunto. Após as primeiras visitas nos núcleos, percebemos que poderíamos elaborar cartas sobre os esportes realizados pelos alunos, assim foram criadas cartas sobre Jiu-jitsu também. Nessas visitas, as discentes se deslocavam até os núcleos uma vez por semana. Os núcleos foram escolhidos por cada discente de acordo com a disponibilidade de horário e distância de casa. Até o momento já foram atendidos os núcleos Bangu, Santa Marta, Salgueiro, Borel e Santa Marta.

No mês de agosto de 2024 foram realizadas as oficinas na Escola de Enfermagem Alfredo Pinto (EEAP). Para esta, foram criadas cartas sobre Luta Olímpica e Jogos Olímpicos. A ONG Contato disponibilizou um ônibus para levar as crianças do núcleo Borel até a EEAP/UNIRIO na Urca.

A avaliação das ações extensionistas acontecem com o fornecimento aos participantes de lápis de cor e cinco desenhos de carinhas para colorir: muito triste, triste, neutra, feliz, muito feliz. A equipe solicitou que apenas uma carinha fosse colorida, a que melhor identificava o que a criança sentia em relação à participação nas oficinas. Também foi solicitada que as crianças maiores, que já sabiam escrever, colocassem uma palavra relacionada às oficinas no cartão de avaliação.

RESULTADOS:

O grupo analisado foi o localizado na comunidade do Borel, onde realizam atividades de Luta Olímpica. Na oficina realizada no mês de agosto na UNIRIO, participaram 25 crianças com idades de 03 à 14 anos, sendo 15 meninas e 6 meninos. O evento foi a primeira parte do I CICLO DE AÇÕES EXTENSIONISTAS NA UNIRIO. Foram realizadas quatro oficinas "Mitos e Verdades no Esporte", duas com o tema “Jogos Olímpicos” e duas

com o tema “Luta Olímpica”: 1a oficina (Jogos Olímpicos): 16 participantes de 8 a 14 anos, 2a oficina (Luta Olímpica): 9 participantes de 3 a 7 anos, 3a oficina (Jogos Olímpicos): 9 participantes de 3 a 7 anos, 4a oficina (Luta Olímpica): 16 participantes de 8 a 14 anos. Os indicadores da ação extensionista foram: 25 crianças atendidas e 01 (um) professor capacitado do núcleo 07 (Borel), 04 (duas) oficinas realizadas. Houve a participação de todos os discentes do projeto PROMO+VER na recepção das crianças na UNIRIO e na logística do evento.

Com a oficina foi possível identificar o conhecimento prévio das crianças sobre as questões abordadas na dinâmica, os grupos obtiveram um bom desempenho principalmente com o tema “Jogos olímpicos”, considerando que o assunto estava em evidência devido aos Jogos Olímpicos de Paris em 2024.

Com relação à avaliação da ação extensionista, 84% (n=21) das crianças coloriram a carinha “muito feliz”, 12% (n=3) coloriram a carinha “feliz” e 4% (n=1) coloriram a carinha “neutra”. Sessenta e quatro por cento dos participantes (64%; n=16) escreveram pelo menos uma palavra no cartão de avaliação e as três palavras que mais apareceram na nuvem de palavras foram “feliz”, “muito feliz” e “muito legal”.

O grupo desenvolveu um bom trabalho em equipe, reunindo os conhecimentos para que encontrassem respostas, esclareceram alguns mitos e verdades que não eram de seu conhecimento, entenderam a importância da saúde esportiva na vida de crianças e adolescentes, obtiveram mais conhecimento sobre os esportes e realizaram uma competição saudável por meio do jogo de tabuleiro, assim como foi proposto pela equipe.

CONCLUSÃO:

A oficina “Mitos e Verdades no Esporte” vem cumprindo com sucesso seus objetivos, promovendo a educação esportiva de maneira lúdica e acessível, e reforçando o compromisso do projeto com o desenvolvimento integral dos jovens e a formação de futuros profissionais. O trabalho contínuo e a adaptação às necessidades dos participantes garantem que o projeto continue a ser uma ferramenta valiosa e impactante nas comunidades atendidas.

REFERÊNCIAS

- CURY, Thereza Christina Holl. Elaboração de projetos. In: _____. **Projeto Gestores**: módulo 3. [S.l.]: Associação de Apoio ao Programa Comunidade Solidária, [s.d.]. Mimeografado.
- NOLETO, Marlova. **Abrindo Espaços**: educação e cultura para a paz. Brasília, 2004. Disponível em: <<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000131816>>. Acesso em: 07/08/2024.
- STEPHANOU, Luis; MÜLLER, Lúcia Helena; CARVALHO, Isabel Cristina de Moura. **Guia para elaboração de projetos sociais** – São Leopoldo, RS: Sinodal, Porto Alegre/RS: Fundação Luterana de Diaconia, 2003. Disponível em: <<https://aplicacoes.mds.gov.br/sagirmsps/ferramentas/docs/guia-para-elaboracao-de-projetos-sociais.pdf>>. Acesso em: 07/08/2024.