



JOGOS EDUCATIVOS E ATIVIDADES LUDICAS COMO FERRAMENTA PARA O MÉDICO VETERINÁRIO EDUCADOR EM SAÚDE

Paula Andrea de Santis Bastos^{1*}
Ludmila Jalaim de Andrade²
Tadeu Campioni Cardoso²
Carolina Desgualdo Pereira²
Vanessa Cristinne Rabaquim²
Ana Paula Vieira Lopes²
Mirela Caroline Vilela de Oliveira²
Maria Gabriela Xavier de Oliveira²
Pedro Krausser²
Vanessa Aparecida Feijó¹
Rosely Bianca dos Santos Kuroda¹

RESUMO - Os animais de companhia participam cada vez mais da vida das pessoas, mas o convívio com esses animais requer cuidados que nem sempre são atendidos plenamente. Jogos educativos, atividades lúdicas, teatro de fantoches, teatro de personagens caracterizados e apresentação de *Power point* com inserção de brincadeiras/interações foram desenvolvidos, como ferramentas da educação sanitária e aplicados em estudantes, de nove ou dez anos de idade, da rede pública de ensino, que foram muito receptivos às atividades.

Palavras-chave: educação infantil; educação sanitária; educação em saúde; lúdico.

¹Docente do Curso de Medicina Veterinária, Faculdades Metropolitanas Unidas (FMU), São Paulo, SP, Brasil.
*autor para correspondência: paula.bastos@fmu.br

²Graduados do Curso de Medicina Veterinária, Faculdades Metropolitanas Unidas (FMU), São Paulo, SP, Brasil.



Educational games and ludic activities as a tool for the veterinary health educator

ABSTRACT - Pets have become increasingly part of people's lives, but living with these animals requires care, which is not always fully met. Educational games, ludic activities, puppet shows, featured character plays and Power Point presentations on play/interactions were developed as health educational tools. They were tested on nine to ten year old pupils from the public education system. The children were very receptive to these activities.

Keywords: child education; sanitary education; health education; ludic.

INTRODUÇÃO

Ao longo dos anos, cães e gatos estão cada vez mais presentes na vida das pessoas, sendo esse um assunto contemporâneo e muito presente no cotidiano das famílias (Santana; Oliveira 2009). Essa relação entre homem e os animais já ocorre há milhares de anos; mas, houve um momento em que o ser humano modificou seu estilo de vida, incorporando-os à sua rotina, e, atualmente, os animais de companhia são considerados membros da família (Maldonado 2015). O médico veterinário Marty Becker (2003), na tentativa de justificar esta situação, disserta, possivelmente com base na evolução filogenética, que: “Os bichos de estimação nos colocam em contato com a natureza animal, uma dimensão elementar que a sociedade e nosso estilo de vida se empenham em suprimir”. Neste sentido, pode-se inferir que a convivência com os animais de estimação, nos coloca em contato com a nossa memória evolutiva filogenética.

O ser humano necessita de equilíbrio e beleza, sendo imprescindível educar as pessoas para a percepção da beleza e da harmonia do mundo, despertando no indivíduo, a compaixão pelos seres vivos (Gonçalves; Regalado 2007). E assim, ocorrer o estabelecimento de uma relação mais harmônica entre o homem e os animais.

É fato que os animais de companhia participam cada vez mais da vida das pessoas, mas o convívio com esses animais requer cuidados que nem sempre são atendidos plenamente (Santana; Oliveira 2009).



A educação sanitária é um conjunto de métodos e meios educativos que leva à construção, desconstrução e reconstrução de saberes, promovendo mudanças cognitivas, afetivas e psicomotoras, em uma população, frente a um problema sanitário, percebido na área de interesse da saúde (Improta 2012).

As crianças, de oito aos 12 anos de idade, começam a pensar no coletivo, pois estão no período chamado de “operações concretas” – teoria desenvolvida por Jean Piaget. Neles, o egocentrismo tende a diminuir dando espaço a construção lógica, isto é, a capacidade da criança estabelecer relações que permitem a coordenação de pontos de vista diferentes (Furtado; Bock; Teixeira 1999).

Na brincadeira infantil a criança desenvolve um ato lúdico sério, pois o executa de modo bastante compenetrado. O riso, que na maioria das vezes está presente, nesse momento, não invalida a seriedade da ação (Kishimoto 2008). Para Klisys (2010), quando se realiza uma abordagem lúdica, no usufruto da brincadeira e na repetição, a criança entra em contato com aspectos formais sob uma perspectiva não formal, promovendo, assim, um espaço educativo adequado a infância, pois permite a mescla da fantasia e a realidade.

Diante disso, é possível perceber que ao utilizarmos recursos pedagógicos alternativos, fica mais fácil e viável transmitir conceitos e conhecimentos, além de potencializar o desenvolvimento de cada criança de uma maneira lúdica e prazerosa para elas (Reis 2005).

Quando é produzido um jogo educativo, pode-se inserir nele componentes do cotidiano, despertando, dessa maneira, o interesse do aprendiz, facilitando o aprendizado por meio dele. Se os conteúdos programáticos apresentarem aplicabilidade prática, terão maior probabilidade de serem aprendidos (Lopes 2005).

Segundo Andrade e Bastos (2012), as crianças aumentaram seu conhecimento sobre “Guarda responsável dos animais de companhia” a partir dos jogos de maneira lúdica e prazerosa. Um único projeto, com a proposta de dois jogos simples proporcionou mudança expressiva relacionada ao assunto guarda responsável.

Sendo assim, o uso de ferramentas lúdicas, como jogos educativos e atividades lúdicas, podem, em muito, colaborar para aumentar a conscientização da população frente a novas atitudes que devam ser adotadas. Nesse sentido, o presente estudo tem por objetivos: apresentar diferentes jogos educativos e atividades lúdicas, desenvolvidos por estudantes do curso de medicina veterinária, despertar, nesses alunos o interesse e valorização da educação em saúde e oportunizar no meio



científico, por meio de artigo científico, a discussão do relevante papel do médico veterinário como educador em saúde.

MATERIAL E MÉTODOS

Todos os jogos educativos ou atividades lúdicas foram desenvolvidos por estudantes do curso de medicina veterinária e usados com estudantes, de nove ou dez anos de idade, da rede pública de ensino, para que essas crianças se tornassem disseminadoras das informações no seu núcleo familiar e social. Ressalta-se que para a seleção dos temas de melhor aderência em relação à vivência local, foi realizado, *à priori*, diagnóstico de situação por meio de questionário estruturado aplicado, pelos estudantes de medicina veterinária, para caracterização sócio-epidemiológica da população do entorno da escola. Portanto, todas as atividades tiveram conteúdo específico local.

Todos os jogos ou atividades lúdicas que envolviam perguntas os estudantes poderiam respondê-las, pois a temática já estava sendo trabalhada, em sala de aula, pelos professores da escola pública durante, pelo menos, 2 a 3 semanas antes da ocorrência da atividade, a partir de material técnico enviado.

Foram desenvolvidos jogos educativos: um jogo da memória, um jogo de tabuleiro humano e uma gincana corre-e-bate; e também, teatro de fantoches, teatro com personagens caracterizados e apresentação em *Power point* com inserção de brincadeiras/interações lúdicas.

O jogo da memória abordou, por meio de ilustrações e dizeres, 10 situações certas e 10 situações erradas. Cada par foi formado por uma carta com situação certa e a respectiva carta trazendo a mesma situação, porém errada.

O jogo de tabuleiro humano foi composto por casas e dado gigantes e os peões foram representados pelas próprias crianças. As casas representavam ações positivas e negativas descritas em cartas correspondentes. Existiam casas em que as crianças deviam responder questões.

A gincana Corre e Bate consistiu na formação de dois grupos de alunos que se organizavam em duas filas e disputavam uma pequena corrida e o acerto da resposta de uma pergunta. Um primeiro monitor lança uma pergunta para os alunos de ambos os grupos, o grupo que primeiro formular a resposta deve escolher um integrante para correr, até um segundo monitor distante aproximadamente 20



metros, e responder corretamente; se esse errar o segundo grupo tem a chance de responder. Se os dois grupos souberem a resposta, ganha quem chegar ao segundo monitor primeiro. O critério de desempate da gincana consiste em uma pergunta ouro, onde quem responder corretamente ganha. Duas salas podem disputar a gincana simultaneamente. Cada sala é dividida em dois grupos que disputam entre si, o vencedor disputará com a outra sala, gerando primeiro, segundo e terceiro lugares. Foram elaboradas 19 perguntas para esse jogo.

Teatro de fantoches e o teatro com personagens caracterizados foram, também, desenvolvidos. Os personagens foram caracterizados de maneira que as crianças pudessem memorizá-los e recordar das informações a serem disseminadas no seu meio social. Ressalta-se que a criação e caracterização dos personagens ficou sob responsabilidade dos estudantes de medicina veterinária, inclusive a confecção da fantasia dos personagens, porém eles ficaram isentos dos custos dos materiais. A elaboração do enredo da peça de teatro foi resultado de reuniões entre os estudantes, selecionando-se, sempre as particularidades que deveriam ser abordadas de acordo com a realidade local.

Outro recurso foi o uso de apresentação em *Power point* com inserção de brincadeiras/interações lúdicas. Ao longo da apresentação os alunos, divididos em dois grandes grupos que disputavam a atividade respondendo perguntas. O grupo vencedor recebeu premiação.

Durante as atividades foi observada a receptividade, considerando a inquietação na espera e a alegria da criança em participar da atividade, a atenção dela durante a atividade e os acertos das respostas. Após, ocorreu discussão de avaliação com os alunos do curso de medicina veterinária.

RESULTADOS

Os alunos das escolas públicas envolvidas foram muito receptivos, pois se mostraram inquietos e alegres no período antes do início das atividades, pedindo, insistentemente para brincar, de maneira geral, mais de uma vez. Apresentaram comportamento de atenção durante o desenvolvimento dos diferentes jogos e apresentações de teatro e em *Power point*. Os professoras e alunos se mostraram receptivos às informações técnicas contidas nas atividades, pois os alunos respondiam as perguntas, acertando-as, demonstrando domínio dos temas

abordados. E, os professores trabalharam, em sala de aula, com o material técnico enviado previamente.

O jogo da memória motivou os alunos de uma maneira calma, sem sobressaltos. Eles ficavam concentrados sem dar atenção ao que acontecia ao redor.

No jogo de tabuleiro humano, talvez pela ansiedade proveniente do rolar do dado, todos os estudantes ficam muito atentos, até aqueles que estavam somente observando, aguardando sua vez de jogar. Todos os alunos prestavam atenção nas perguntas e respostas.

A gincana corre e bate mobilizou intensamente os alunos que queriam participar várias vezes. A corrida presente na gincana foi o ponto alto do jogo.

Os alunos acharam engraçados e carismáticos os personagens e o enredo do teatro de fantoches e de personagens; pois eles acompanharam o desenvolvimento rindo e interagindo com as partes engraçadas das peças. Ao final, eles queriam abraçar os personagens e interagir com eles.

A apresentação em *Power point* com inserção de brincadeiras/interações lúdicas teve participação ativa constante dos alunos, interagindo e respondendo as perguntas.

Os estudantes de medicina veterinária reconheceram os jogos educativos e atividades lúdicas como facilitadores do aprendizado de informações técnicas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização de jogos e atividades lúdicas para a transmissão de informações técnicas é um recurso muito bem aceito pelos estudantes de nove a dez anos de idade, pois permite que eles aprendam brincando. Os alunos e professores das escolas públicas envolvidas foram sensibilizados para os temas abordados, pois os professores, entendendo a relevância da abordagem dos temas selecionados, trabalharam com o material enviado e verbalizaram a importância da ação educativa; os alunos participaram ativamente das atividades, respondendo corretamente os questionamentos sobre o tema.

Os alunos do Curso de Medicina Veterinária se envolveram, na elaboração, preparo e aplicação de jogos educativos e atividades lúdicas, entendendo-os como importante ferramenta da educação sanitária.



As ações de educação sanitária são importantes e transformadoras, mas devem, sempre, estar associadas às ações ambientais, de atenção clínica e de fiscalização.

O médico veterinário é um educador em saúde, mas muitas vezes, intensamente concentrado nas atividades médico cirúrgica, de inspeção ou produção negligencia o importante papel de ensinar à população informações básicas que muito contribuem para a vida melhor dos animais e de toda a sociedade.

Esse profissional, com possibilidade tão ampla de atuação, desconhece de maneira geral, as diferentes ferramentas para a educação em saúde; como também, que seu uso pode ser ampliado para a população adulta. É importante que o médico veterinário explore todo seu potencial profissional, pois em um mundo que procura ações transdisciplinares ele poderia ser um facilitador, dada a aderência profissional, entre as áreas distintas dos saberes.

REFERÊNCIAS

Andrade J, Bastos PAS. Jogos educativos na promoção da guarda responsável dos animais de companhia. In: Anais do 17^o Encontro Nacional de Educação Sanitária e Comunicação, 2012 out 29-31; São Luiz do Maranhão, BR. São Luís do Maranhão: Colégio Brasileiro de Educação Sanitária; 2012.

Becker M. O poder curativo dos bichos. São Paulo: Editora Bertrand Brasil; 2003. 324p.

Furtado O, Bock AMB, Teixeira MLT. Psicologias: uma introdução ao estudo de psicologia. 13ed. São Paulo: Saraiva, 1999. 27p.

Gonçalves MLQ, Regalado LB. A relação entre o homem e o animal silvestre como uma questão de educação ambiental. In: Anais do 3^o Fórum Ambiental de Alta Paulista, 2007; Tupã, BR. Tupã, 2007.

Improta CTR. A educação sanitária e as bases do sanitarismo. In: Anais do 3^o Congresso Colégio Nacional de Educação Sanitária e Comunicação para a Saúde, 2012: Salvador, BR, 2012.

Kishimoto TM. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 11. ed. São Paulo: Cortez; 2008. 13-35p.



Klisy A. Ciência, arte e jogo: projetos e atividades lúdicas na educação infantil, São Paulo: Peirópolis; 2010 13-15p.

Lopes MG. Jogos na educação: criar, fazer, jogar. 6. ed. São Paulo: Cortez; 2005. 22-37p.

Maldonado NAC. Una relación muy especial: a propósito de las personas y los animals [Internet]. 2015. [acesso 2015 mar 1]; Disponível em: <<http://goo.gl/VWDNcu>>.

Santana LR, Oliveira TP. Guarda responsável e dignidade dos animais. Rev Bras de Dir Anim. 2006;1(1):67-104.

Santana LR, Oliveira TP. Guarda responsável e dignidade dos animais Rev Bras de Dir Anim. [Internet]. 2015. [acesso 2015 out 3]; 1(1): 67-104. Disponível em: <http://www.animallaw.info/journals/jo_pdf/Brazilvol1.pdf>.