Bem me quer

Autor(res)

Suellem Luzia Costa Borges
Elissandra Alves De Andrade Lopes

Categoria do Trabalho

2

Instituição

UNIVERSIDADE ANHANGUERA UNIDERP - CEARÁ

Introdução

A formação de hábitos saudáveis desde a infância é um dos pilares fundamentais para a construção de uma sociedade mais consciente e comprometida com o cuidado integral da saúde, a infância é uma fase de descobertas, desenvolvimento cognitivo, social e afetivo, em que o processo de aprendizagem acontece de forma contínua, sendo influenciado diretamente pelos estímulos recebidos em casa, na comunidade e, principalmente, no ambiente escolar, nesse sentido a escola assume um papel estratégico no desenvolvimento das crianças, não apenas no que se refere ao conhecimento formal, mas também como espaço privilegiado para a promoção da saúde, da cidadania e da valorização da vida.
Dentre os diversos temas pertinentes à educação em saúde, destaca-se a higiene pessoal como uma dimensão essencial para a prevenção de doenças, o fortalecimento da autoestima e o cuidado com o próprio corpo, buscamos promover o ensino sobre higiene de forma acessível e lúdica.

Objetivo

Desenvolver habilidade de autocuidado em crianças na primeira infância, através da criação de um jogo lúdico;

Material e Métodos

Realizamos a criação de um jogo educativo infantil com a abordagem lúdica da higiene pessoal, para a faixa etária de 4 a 6 anos de idade, na formulação do jogo foram utilizados recursos metodológicos da literatura atual, que correspondem à ludicidade e pedagogia dos jogos para o aprendizado, principalmente utilizando a Teoria de Aprendizagem de Ausubel, utilizando as temáticas: higiene das mãos, banho e prevenção à pediculose.

Resultados e Discussão

A ludicidade constitui estratégia eficaz na promoção da aprendizagem significativa na infância, favorecendo a internalização de práticas de saúde por meio da experimentação e interação social, o jogo educativo contribui para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social, alinhando-se à Política Nacional de Educação Popular em Saúde, além disso, fortalece os vínculos entre escola, família e comunidade, estimulando o protagonismo infantil e a disseminação de práticas de autocuidado.
Resultados: apesar da estrutura pedagógica e organização do projeto, a aplicação foi inviabilizada temporariamente devido aos tramites burocráticos da Secretaria Municipal de Educação (Semed), a importância

do jogo para as Crianças, é um aprendizado divertido e eficaz, com impacto positivo na formação de hábitos saudáveis e no desenvolvimento cognitivo e social.

Conclusão

O projeto "Bem Me Quer" pretende inovar na educação em saúde ao incorporar o lúdico como instrumento de transformação, esperamos que por meio do jogo, as crianças adotem novas práticas de higiene pessoal, ampliem sua consciência sobre saúde e propaguem tais conhecimentos em seus círculos sociais, a integração entre saúde e educação promove não apenas prevenção de doenças, mas também a formação cidadã com impactos positivos técnicos, científicos e sociais.

Agência de Fomento

FUNDECT-Fundação de Apoio ao Desenvolvimento do Ensino, Ciência e Tecnologia do Estado de Mato Grosso do Sul

Referências

PERIM, C. M.; GIANNELLA, T. R.; STRUCHINER, M. Análise do uso de um jogo para educação em saúde com adolescentes. Ensino, Saúde e Ambiente, Backup, v. 7, n. 1, p. 1-12, 2014.

OMS – Organização Mundial da Saúde – WHO recommendations on postnatal care of the mother and newborn, 2014

OPES, Iraneide Etelvina; NOGUEIRA, Júlia Aparecida Devidé; ROCHA, Dais Gonçalves. Eixos de ação do Programa Saúde na Escola e Promoção da Saúde: revisão integrativa. Saúde em Debate, v. 42, p. 773-789, 2018.

FARIAS, F. F. G. de. O uso do lúdico como recurso didático no ensino de geografia no ensino médio. 2014. 38f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Licenciatura em Geografia, Unidade Acadêmica de Ciências Sociais, Universidade Federal de Campina Grande-UFCG, Cajazeiras, 2014.