

DESENVOLVIMENTO DE TECNOLOGIAS LÚDICAS PARA DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA E COMUNICAÇÃO EM SAÚDE

Maria das Graças Rojas Soto (Maria das Graças Rojas Soto) (/proceedings/100058/authors/343291)¹ ; Gabriela Rojas Alvarez (Gabriela Rojas Alvarez) (/proceedings/100058/authors/343292)²

3D/saude-coletiva-2018/papers/desenvolvimento-de-tecnologias-ludicas-para-divulgacao-cientifica-e-comunicacao-em-saude)

Período de Realização

Tecnologias desenvolvidas a partir de jan 2017. Todas aplicadas na SNCT de 24 a 26/10/2017.

Objeto da Experiência

Jogos e passatempos com temática em saúde foram desenvolvidos e aplicados na Semana Nacional de Ciência e Tecnologia SNCT/2017, em Mato Grosso do Sul.

Objetivos

Relatar a utilização de tecnologias lúdicas desenvolvidas para divulgar a Ciência e ampliar a comunicação em saúde com o público jovem – estudantes do Ensino Fundamental e Médio de escolas públicas e privadas - e a sociedade em geral.

Metodologia

O material resultou de pesquisas nos temas: zika, dengue, chikungunya e seu vetor; hospedeiros das zoonoses; suicídio; os números da saúde; sintomas, fatores de risco, doenças e agravos; características de doenças; prevenção em saúde. O formato dos jogos - tabuleiro, dardos, caça-palavras, cruzadas, charadas, adivinhações - alia conhecimentos prévios dos participantes ao prazer da descoberta e reflexão sobre atitudes cotidianas. O público foi agrupado em equipes e monitorado por pesquisadores.

Resultados

Durante a realização do evento, constatou-se intensa participação de crianças, jovens estudantes e professores, que se revezaram nas atividades, retornando inúmeras vezes para repeti-las. Quando finalizado o horário de visita, eram os expositores que se propunham a jogar. Os jogos e a interação com os pesquisadores envolveram o público na busca de solução para as situações propostas, oportunizando atualização de saberes, troca de experiências e ampliação de conhecimentos em saúde.

Análise Crítica

Quando o processo é participativo e inclusivo, a linguagem acessível, e a atividade divertida, as pessoas parecem se sentir à vontade para tomar parte. Jogos e passatempos parecem despertar a curiosidade, o interesse, e o desafio proposto se vislumbra como um desejo de atravessar um início de “Será que eu sei?” até uma chegada de “Puxa! E não é que eu sei mesmo?”. A grata surpresa da descoberta ao caminhar. Isto não parece ter idade. Tampouco gênero nem classe social.

Conclusões e/ou Recomendações

Tecnologias lúdicas revelam potencial de comunicação e divulgação da Ciência, visto que o público abre-se a participar das

atividades, percebe ter prazer nelas, convida e desafia outros a se somarem. O interesse no jogo de dardos por adultos, principalmente do sexo masculino, faz refletir sobre as amplas possibilidades e alcance de um jogo tão simples. Aproveitar o prazer suscitado pelo lúdico sugere ser um caminho de sucesso para a Saúde Coletiva.

Tipo de Apresentação

Comunicação Oral Curta

Instituições

¹ Fiocruz Mato Grosso do Sul ;

² Universidade do Vale do Itajaí

Eixo Temático

Comunicação e Saúde

Como citar este trabalho?