



Promoção à saúde infantil - desenvolvimento de jogo de tabuleiro: higiene-saúde-transmissão de doenças.

Palavras-Chave: Enfermagem pediátrica, Tecnologia educacional, Promoção à saúde.

Dayane Pereira dos Santos [Faculdade de enfermagem- UNICAMP]
Prof.^a Dr.^a Maira Deguer Misko[Faculdade de enfermagem- UNICAMP]
Camila Sayuri Kumata[Faculdade de enfermagem- UNICAMP]

INTRODUÇÃO:

Consoante ao que preconiza o Ministério da saúde, a criança goza de seus direitos, o que inclui boas condições de higiene, visando a promoção à saúde e proteção das mesmas^[1]. Cabe ressaltar que hábitos de higiene adequados, o que inclui higienização oral, das mãos e do corpo, são essenciais para a prevenção de doenças^[2,3]. Notoriamente, com a atual pandemia da SARS-COV19, essa temática e esses hábitos são essenciais para evitar a disseminação do coronavírus ^[4].

Indubitavelmente, estimular hábitos de higiene desde a infância proporciona, além de maior prevenção contra possíveis agravos à saúde, uma consciência das crianças em relação a seu próprio corpo^[3-5]. Os ambientes escolares, são apontados como locais de risco para a transmissão de patógenos, dependendo da faixa etária e dos hábitos instituídos pelas crianças em seu convívio social^[6,7]. Assim, buscando meios de proporcionar a criação de hábitos de higiene adequados e com isso a prevenção de doenças com foco na promoção à saúde da criança, encontram-se estudos que pontuam que atividades de educação e saúde realizadas em escola, com este público, mostram a capacidade da criança em aprender sobre aspectos relacionados à sua segurança e a possibilidade de se tornarem multiplicadores dos conceitos apreendidos. A brincadeira está ligada ao desenvolvimento infantil, sendo uma das formas mais eficazes de envolvê-la no processo educativo e na promoção da saúde^[7-8].

Os jogos têm sido utilizados como importante estratégia para se atingir a educação em saúde, sobretudo quando direcionado ao público infantil^[9]. A literatura de enfermagem tem registrado estudos que envolvem o sucesso com o uso de jogos para que crianças aprendam

Frente ao exposto, este trabalho teve como objetivo desenvolver um jogo de tabuleiro para o público infantil, em idade escolar, sobre educação e saúde: higiene-saúde-transmissão de doenças, com foco na SARS-COV19.

METODOLOGIA:

3.1 Tipo de estudo

Foi realizado estudo do tipo descritivo, aplicado e metodológico, que engloba o desenvolvimento, validação e avaliação de ferramentas de pesquisa. Este tipo de pesquisa permite elaborar um instrumento, a partir de conhecimentos já existentes, para se propor intervenções^[11,12].

3.2 Referencial Metodológico

O estudo foi norteado nas três primeiras fases do referencial metodológico do Child Centered Game Development (CCGD), proposto por Moser^[13,14], expostas a seguir:

- **Fase de Análise:** onde são investigadas as preferências, necessidades e características do jogo. Houve a impossibilidade de realizar estudo de campo para levantar as necessidades de conhecimentos das crianças referente ao tema higiene-saúde- transmissão de doenças, em decorrência do fechamento do campo de pesquisa pelas restrições impostas pela pandemia da SARS-COV19. Dessa forma, para se concretizar a fase de análise, foi realizado estudo de revisão bibliográfica sobre as questões que envolviam higiene, transmissão de doenças, covid-19, crianças e ambiente escolar para dar base a criação de um protótipo do jogo. Para execução desta fase, realizou-se revisão bibliográfica nas seguintes bases de dados: Medical Literature Analysis and Retrieval System Online (Medline), via PubMed e Scielo a partir do cruzamento dos seguintes descritores: enfermagem, pediatria, promoção a saúde, Covid-19, retorno escolar, serious games.

Foram localizados 42 artigos que se referiam à temática e a partir da leitura do material, elementos chaves desta revisão foram tabulados e formaram os seguintes temas predominantes: aplicação de jogos como forma efetiva de intervenção de enfermagem com as crianças, promoção à saúde infantil, novo coronavírus acometendo crianças, higiene do corpo e das mãos no combate a patógenos em ambientes escolares e creches, reabertura das escolas no contexto pandêmico, que direcionaram o protótipo do jogo de tabuleiro que será apresentado nos resultados.

- **Fase de Conceito:** é o momento de criação e caracterização do jogo a partir dos dados coletados na etapa anterior. Nesta fase foi realizada a organização e análise dos elementos identificados na fase anterior, em um contínuo processo de criação e avaliação dos caminhos adotados. Neste momento foram definidos os elementos que compõem o jogo: cenário, personagens, narrativa, dinâmica e o conteúdo das cartas do jogo.

- **Fase de Design:** Fase de desenvolvimento do conceito do jogo, através de desenhos e protótipos. Foi criado um protótipo de baixa fidelidade do jogo, com as abordagens necessárias para sua implementação em programa microsoft powerpoint versão 2010.

RESULTADOS E DISCUSSÃO:

O protótipo de baixa fidelidade do jogo foi criado em microsoft powerpoint versão 2010. O jogo, batizado de “Sem Contágio, proporciona, através do lúdico, a possibilidade das crianças em idade escolar vivenciarem comportamentos positivos e negativos em relação a sua

segurança e de seus amigos e familiares frente a transmissão e possibilidade de contágio da covid-19, sobretudo no retorno escolar.

O jogo consta de: 3 bolas numeradas para ordem do jogo; 5 Personagens; 1 Dado; 3 Peões; 14 Cartas; 1 Tabuleiro; 3 miniaturas de máscaras; 3 miniaturas de álcool gel; 3 miniaturas de sabonete.

O cenário foi dividido em três espaços que simbolizam: o ambiente doméstico, que envolve o preparo necessário para a saída da criança de casa para a escola; o percurso do ambiente doméstico até a chegada à escola; e o ambiente escolar propriamente dito. E neste cenário, os personagens Super mascarado, Álcool Gênio, Mãozinha, O Passo passo e o Vírus Vilão interagem com as crianças, trazendo ensinamento e informações em relação a prevenção da Covid-19. Vence o jogo quem chegar até a última casa do tabuleiro provando que apreendeu os cuidados possíveis para o retorno escolar seguro.

Os jogos são estratégias lúdicas que possibilitam através de sua aplicação abordagem de temas mais complexos para o público infantil. A inserção de serious games, são de extrema relevância ao notar seu objetivo principal que é estimular a mudança de comportamento e aprendizagem para as crianças^[9]. Assim, diversos estudos da literatura de enfermagem, trazem o sucesso que o jogo tem em relação à essa aprendizagem^[10].

Ao finalizar este estudo, percebe-se que o objetivo foi atingido. Contudo, cabe ressaltar que o projeto está em continuidade em uma nova Iniciação Científica para a realização de mais duas fases do referencial metodológico do CCGD, que seriam as fases de implementação e avaliação do jogo, que serão realizadas com crianças no ambiente escolar.

CONCLUSÕES:

A criação e utilização de um serious game já mostra-se na literatura como uma ferramenta eficaz e de grande potencial ao se tratar de uma abordagem lúdica com as crianças em idade escolar. O retorno escolar em meio a pandemia SARS-COV19 é algo novo e que trouxe desafios para o contexto da educação em saúde, necessitando de formas estratégicas para que fosse abordada com o público infantil.

Desse modo, o protótipo do jogo criado é de extrema relevância e mostra-se ter um grande

potencial para ser utilizado na fase de retorno escolar. A implementação deste jogo, auxiliará as crianças a entender mais sobre os cuidados que elas necessitam para proteger-se e protegerem seus amigos e familiares ao retornar para o ambiente escolar e conviver no contexto da pandemia do SARS-COV19.

BIBLIOGRAFIA

- 1- Ministério da Saúde(BR) . Portaria nº PORTARIA Nº 1.130, de 5 de agosto de 2015. Institui a Política Nacional de Atenção Integral à Saúde da Criança (PNAISC) no âmbito do Sistema Único de Saúde (SUS).Diário Oficial União. 06 out 2015;nº 149, Seção 1(37).
- 2- Nesti MM, Goldbaum M. Infectious diseases and daycare and preschool education. J Pediatr (Rio J). 2007;83(4):299-312.
- 3- Lesmes VIS, Ramirez OJG, Parrado YM, Rodríguez PH, Gomez AP. Characterization of hygiene habits and environments in children's care homes. Rev Esc Enferm USP. 2017[acesso em: 9 jan.2020];51:1. DOI:<http://dx.doi.org/10.1590/S1980-220X2016042103264>. Disponível em:http://www.scielo.br/pdf/reeusp/v51/en_0080-6234-reeusp-S1980-220X2016042103264.pdf.
- 4- Ferrari F. COVID-19: Dados Atualizados e sua Relação Com o Sistema Cardiovascular. Sociedade Brasileira de Cardiologia.2020[acesso em 2 jun.2020]. DOI: <https://doi.org/10.36660/abc.20200215>.
- 5- Silva LFS, Alves NDC.Higiene Pessoal: Importância para o Corpo Humano. Biodiversidade. 2014[acesso em: 9 jan. 2020];13(2):75-89.Disponível em: file:///C:/Users/rafah/Downloads/1958-5788-1-SM.pdf.
- 6- Fuques TDS, Lara S,Graup S, Balk RDS . Percepção de educadores infantis sobre saúde, higiene e lavagem de mãos. Rev. Eletrônica Pesquiseduca. 2018[acesso em: 2 de jan. 2020];
- 7-Silva TVD, Leda LR. Intervenções educativas sobre parasitoses intestinais : Aplicação de um jogo para alunos do ensino fundamental. Saúde&Ambienteemrevista.2012[acesso em 3 jan 2020];7(2),:22-37. Disponível em : <http://publicacoes.unigranrio.edu.br/index.php/sare/article/view/1759/922>.
- 8-Araujo GM, Cassiano AN, Holanda CSM, Moreira PVQ,Giovannini PE. Educação em Saúde no ensino infantil: metodologias ativas na abordagem da ação extensionista. Rev enferm UFPE On Line. 2013;7(1):306-13.Disponível em:file:///C:/Users/rafah/Downloads/10235-20436-1-PB.pdf.
- 9- Toscani NV, Santos AJDS, Silva LLM, Tonial CT, Chazan M, Wiebbelling AMP, et al. Desenvolvimento e análise de jogo educativo para crianças visando à prevenção de doenças parasitológicas. Interface - Comunic Saúde Educ. [Internet]. 2007. [Acesso 20 mai 2015];11(22):281-94. Disponível em: [http://www. scielosp.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-32832007000200008&lng=en&nr m=iso](http://www.scielosp.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-32832007000200008&lng=en&nr m=iso).
- 10- [Sezici E](#) , [RN Ocakci AF](#), [Kadioglu RNH](#). Use of Play Therapy in Nursing Process: A Prospective Randomized Controlled Study. Jornal Of Nursing Scholarship. 2017;49(2):162-169. DOI: <https://doi.org/10.1111/jnu.12277>.

- 11- Beasley N, Sharma S, Shegog R, Huber R, Abernathy P, Smith C, et al. The Quest to Lava Mountain: Using video games for dietary change in children. *J Acad Nutr Diet*. [Internet]. 2012 [Acesso 10 mar 2015];112(9):1334-6. Disponível em: <https://bobcat.militaryfamilies.psu.edu/sites/default/files/placed-programs/Beasley%202012.pdf>.
- 12- Karime A, Hafidh B, Khaldi A, Aljaam JM, El Saddik A. MeMaPads: Enhancing children's well-being through a physically interactive memory and math games. In *Instrumentation and Measurement Technology Conference (I2MTC), 2012 IEEE International*; May 13- 16, 2012; Graz, Austria: Congress Graz; 2012. p. 2563- 6.
- 13- Amador DD. Os efeitos do uso de um jogo de tabuleiro no enfrentamento do câncer infantil. Tese 9 (doutorado). Universidade Federal de São Paulo, Escola Paulista de Enfermagem, 2018.
- 14- Fernandes CS, Martins T, Rocha NS, Mendes M. "Jogo da Postura": Programa de Intervenção de Enfermagem em Crianças. *Aquichan*. 2017;17(2):195-203. DOI: 10.5294/aqui.2017.17.2.8.