

Capítulo VIII

Educação continuada para a paz e a cidadania

Os conceitos do Programa Municípios/Comunidades Saudáveis levam em conta, essencialmente, a promoção da Educação como fundamental no processo de construção de uma cidadania plena e ativa. Como no caso da Saúde, o esforço no Complexo São Marcos é facilitado por várias iniciativas em Educação já desenvolvidas na região, com expressivo envolvimento da comunidade universitária. Um conceito presente em todas essas propostas é o da Educação Continuada, no sentido de considerar a Educação como um processo permanente. O ser humano, desde o seu nascimento até a sua morte, está em constante aprendizado. Em uma sociedade de avanços tecnológicos permanentes e muito marcada pelos meios de comunicação, como é o caso da sociedade contemporânea, a Educação Continuada se torna ainda mais importante. Estas são algumas das propostas básicas, também considerando indicações dos órgãos internacionais do sistema das Nações Unidas:

- **Educação infantil plena** – Os índices de acesso de crianças e adolescentes à Educação melhoraram no Brasil nos últimos anos. O índice oficial de escolarização na faixa de 7 a 14 anos, no início do século 21, é de 92,5%. Entretanto, permanecem alguns sérios desafios a serem enfrentados, como os índices de desistência ainda altos. Outro desafio sério é encontrar vagas em unidades de educação infantil, como creches, para os filhos das famílias mais carentes. Em 2003, mais de 10 mil crianças de até seis anos não tiveram vagas em creches em Campinas. Outro desafio é conseguir uma Educação de qualidade, voltada para a construção de uma cidadania ativa e para a consolidação da auto-estima de crianças e adolescentes, como meio seguro de preparação para enfrentar situações de risco e de conflitos. Propostas de ação: construção de alianças para permitir democratização da Educação e ensino de qualidade; diagnóstico

e indicadores eficientes para assegurar acompanhamento permanente do quadro educacional em um município de porte metropolitano.

- **Educação para adultos** – É inconcebível o analfabetismo em pleno século 21 e sobretudo em uma cidade conhecida por seu pólo científico e tecnológico como Campinas. A Educação de adultos também deve ser prioridade, considerando que apenas ela pode assegurar alguma expectativa de emprego, por exemplo, em um mercado de trabalho cada vez mais restritivo como o brasileiro. Além do mais, somente a Educação pode despertar e/ou fortalecer o potencial crítico, entre crianças, adolescentes e também adultos. Propostas de ação: promover a Educação Continuada, como meio de preparação de pessoas da comunidade como agentes críticos e ativos no processo de transformação social; apoio a iniciativas como Movimento de Alfabetização de Adultos (MOVA), já presente e atuante em vários Municípios; ampliação do Alfabetização Solidária, proposto no âmbito federal; cursos de atualização e capacitação para adultos, incluindo áreas de Informática e meio ambiente.

- **Parceria Universidade/comunidade** – É fundamental consolidar e ampliar iniciativas caracterizadas pelo envolvimento da Universidade em ações de benefício comunitário, principalmente em termos de capacitação e profissionalização, considerando a tecnologia desenvolvida pela academia. Propostas de ação: treinamento de agentes comunitários, considerando elementos como ética nas relações humanas e declarações/estatutos de direitos humanos e de direitos da criança e do adolescente; uso de computadores para montagem de banco de dados/documentação; noções sobre Sistema Único de Saúde (SUS) e em assistência primária, secundária e terciária de saúde; noções de Educação e Cultura como direito de cidadania; estímulo à leitura e à formação de creches comunitárias; estímulo a ações voltadas para fortalecer a solidariedade comunitária e a cultura de paz; fomento à criação de bibliotecas comunitárias e grupos de teatro, musicais, dança e outros.

EDUCAÇÃO EM UMA COMUNIDADE SAUDÁVEL:

criando oportunidades de aprendizagem para a vida

José Armando Valente

Departamento de Multimeios e do

Núcleo de Informática Aplicada à Educação da Unicamp

Ced - PucSP

Introdução

Este capítulo procura responder a seguinte indagação: Qual a relação que existe entre as questões educacionais e a constituição de uma comunidade saudável?

Ser pensarmos que o “saudável” se refere somente à questão da saúde ou da ausência de doenças, então as relações com educação praticamente inexistem ou são marginais. Porém, se o saudável se refere, como propõe a Organização Mundial da Saúde, à promoção da auto-estima, da qualidade profissional, da evolução social e do exercício da cidadania, do senso de responsabilidade, de solidariedade e do engajamento cívico, então a educação está intimamente ligada ao estabelecimento de uma comunidade saudável.

Realmente a educação está se tornando essencial em nossa vida, a ponto de não ser possível pensar em desenvolvimento de ações comunitárias que não impliquem em mudanças, novas atitudes, posturas e valores ou mesmo um novo produto ou serviço que é realizado. Sempre estamos trocando informações ou gerando novos conhecimentos, que, em última instância, significa aprendizagem, entendida aqui como produto de uma ação educacional.

Esta visão de educação nos coloca em uma posição um pouco diferente daquela que estamos acostumados, ou seja, a de associar a educação com algo que só acontece na escola, ou por meio de uma ação formal de professor ensinando o aluno. Certamente, até o momento, a escola tem sido, praticamente, o único ambiente de aprendizagem de que claramente dispomos em nossa sociedade. E a

escola tradicional ainda está baseada na idéia do professor que sabe tudo, ensinando o aluno que não sabe nada. No entanto, está ficando cada vez mais evidente que a sociedade está preocupada com a disseminação de outros ambientes como, por exemplo, a criação de situações que permitem às pessoas contruírem conhecimentos enquanto fazem compras no supermercado ou enquanto visitam um museu ou mesmo nas empresas de bens e serviços, quando investem na formação dos seus trabalhadores e passam a ser vistas como “organizações de aprendizagem”.

Por outro lado, do mesmo modo que estamos interessados em uma educação que acontece em outras situações da vida, queremos também desvincular a necessidade de mais educação como meio para nos tomarmos mais competitivos no mercado globalizado, mais aptos a conseguirmos emprego ou mesmo termos melhores posições econômicas. Estes são aspectos que não devem ser esquecidos, porém a educação tem um papel mais amplo e mais nobre do que preparar pessoas para ter um emprego. Na verdade a educação deve criar oportunidades de aprendizagem para a vida, pois estamos aprendendo desde o instante que nascemos e temos condições de continuar a aprender até o derradeiro momento da nossa vida.

No entanto, para que estes ambientes criados pela sociedade sejam aproveitados e consigamos aprender ao longo da vida, as pessoas devem estar preparadas e ir além da aprendizagem das habilidades inerentes ao emprego que exercem. Elas devem ser capazes de aprender continuamente e, portanto, de aprender a aprender. Porém, como atingir este objetivo, sendo que nem mesmo o sistema educacional é capaz de fazê-lo?

A escola e o atual sistema educacional têm estado muito voltados para a preparação de pessoas para a vida profissional, para o mercado de trabalho. Eles não têm preparado as pessoas ou mesmo os profissionais para serem aprendizes autônomos e conseguirem aprender continuamente. Isto significa que organismos da sociedade civil devem investir na preparação de cidadãos não somente para que eles sejam produtivos, mas auxiliá-los a aprender a aprender.

Ações de educação a serem realizadas

Como foi dito anteriormente, as ações de saúde no Programa Comunidade Saudável não estão restritas ao tratamento de doenças ou cura dos enfermos, mas a promoção da Saúde, garantindo essencialmente a todo ser humano o empoderamento dos meios que lhe permitam assegurar os seus direitos de cidadania. Do mesmo modo, as ações de educação não devem estar restritas à transmissão de informação aos membros da comunidade – fornecendo informação como se fornece “remédio” a um doente.

A educação deve estar centrada na compreensão de conceitos e práticas que as pessoas realizam de modo que elas possam ser incorporadas ao cotidiano. Ou seja, a abordagem educacional a ser utilizada não é baseada somente na transmissão de informação, mas no processo de construção do conhecimento, resultante da troca de experiências entre as pessoas. Estamos assumindo que todos têm vivências e experiências acumuladas e que podem ser compartilhadas, um auxiliando o outro e, portanto, ensinando e aprendendo ao mesmo tempo.

Na verdade, o objetivo da ação educacional a ser realizada no Programa Comunidade Saudável é o desenvolvimento de uma educação que permita a formação de uma **comunidade de aprendizagem**, no sentido que todos os envolvidos adquiram competências e habilidades para serem capazes de aprender continuamente ao longo da vida. Certamente este objetivo não é conseguido ministrando aulas sobre aprender ou sobre tecnologias, mas esta educação deve estar centrada em:

- Ambientes de aprendizagem que favoreçam a construção de conhecimento, onde possam aprender algo que é significativo e que faça sentido na vida de cada um;
- Uso de tecnologias digitais, que funcionam como ferramenta para a realização de tarefas (software abertos), quanto como meio de interação na educação a distância (Teleduc);
- Intervenção de pessoas que atuam como educadores ou agentes de aprendizagem.

Neste sentido, as ações de educação a serem desenvolvidas contemplam a aquisição de conhecimento em diferentes áreas como:

- a) Conteúdos específicos e relacionados à função que a pessoa realiza. Por exemplo, o agente comunitário de saúde deve conhecer conceitos relativos à saúde, doenças mais comuns na região *etc.* Um membro da comunidade, interessado em organizar ações comunitárias, deve aprender sobre as diferentes técnicas de organização, como mobilizar as pessoas *etc.*;
- b) Domínio da tecnologia digital. Este domínio permitirá que o indivíduo possa utilizar os recursos tecnológicos para ter acesso à informação e auxiliar no desenvolvimento de tarefas relacionadas com o trabalho comunitário que realiza, como produção de texto, uso e manutenção de banco de dados, navegação na internet *etc.*;
- c) Domínio de uma ferramenta de Educação a Distância. O TelEduc⁷ está sendo a ferramenta utilizada na formação dos agentes e, certamente, poderá ser usada na formação de qualquer outra pessoa da comunidade. Esta tecnologia poderá ser utilizada nos cursos de formação totalmente a distância ou complementar as atividades de formação dos cursos presenciais;
- d) Conceitos sobre aprender. As atividades práticas que cada pessoa desenvolve e as atividades de aprendizagem relacionadas aos itens acima deverão servir de objeto de reflexão com o intuito de ajudar cada um a tomar consciência do seu processo e da sua preferência de aprendizagem e, com isto, desenvolver habilidades para poder continuar a aprender ao longo da vida.

⁷ *TelEduc, é um ambiente de suporte para o ensino e aprendizagem a distância, desenvolvido no Núcleo de Informática Aplicada à Educação (Nied) em parceria com o Instituto de Computação da Unicamp, sob a orientação da Profa. Dra. Heloísa Vieira da Rocha. (<http://teleduc.nied.unicamp.br>).*

A intenção é criar ambientes de aprendizagem, contextualizados nas atividades que as pessoas desenvolvem de modo que as ações realizadas possam servir como pano de fundo para trabalhar os quatro diferentes conceitos, criando oportunidades para atingir níveis de compreensão cada vez maiores. Esse processo de conceitualização pode ser facilitado por um educador preparado para ajudar os aprendizes. À medida que o indivíduo desenvolve seu trabalho, o educador pode discutir, por exemplo, uma estratégia sobre como realizar a tarefa, em outro momento, sobre um conceito disciplinar ou sobre como aplicá-lo em uma determinada situação, ou então sobre questões relativas ao domínio da tecnologia, ou mesmo sobre como aprender (onde e como buscar informação). Na verdade, é uma dança que o educador e o aprendiz realizam, transitando e trabalhando em cada uma dessas quatro vertentes de construção de conhecimento, como ilustrado na figura 1.

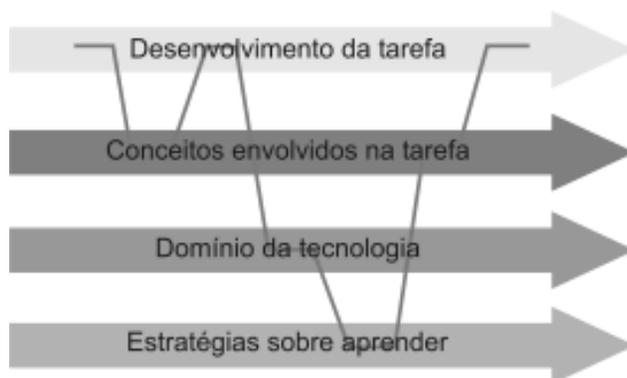


Figura 1 - Dança que o educador e o aprendiz realizam, trabalhando os diferentes conhecimentos que devem ser construídos

Porém, que recursos o educador dispõe para poder realizar essa dança? Ela será bastante facilitada se o indivíduo puder manter o registro de suas ações de modo que o educador não necessite estar todo o momento ao seu lado, explorando as diferentes situações que surgem. Por outro lado, torna-se contraproducente o fato de o aprendiz ter que interromper seu trabalho para poder registrar suas ações. Neste sentido, as características do trabalho com as tecnologias digitais fazem com que elas sejam bastante úteis, podendo desempenhar um papel

fundamental para tornar o desenvolvimento de ações uma estratégia pedagógica mais produtiva do ponto de vista da construção de conhecimento.

Isto significa que os conhecimentos sobre os conceitos específicos, sobre os aspectos tecnológicos e sobre o aprender a aprender não deverão ser adquiridos somente por intermédio de aulas expositivas presenciais, mas também usando os recursos da tecnologia digital. Neste sentido, estas tecnologias desempenharão diferentes funções nas tarefas que as pessoas realizam.

O papel das tecnologias digitais nas ações educacionais

As tecnologias digitais podem ser usadas de duas maneiras: uma para auxiliar cada pessoa na realização de tarefas específicas; e como meio de interação entre pessoas, de modo que elas possam trocar idéias, a distância, sem que tenham que se deslocar para um lugar onde todos devem estar juntos, presencialmente.

No caso da realização de tarefas, as tecnologias digitais podem, por exemplo, ser utilizadas na busca da informação de que uma pessoa necessita, na elaboração de textos ou de cálculos, ou na criação e manutenção de banco de dados. Para que isto seja possível, devem ser utilizados programas de computadores específicos, que permitam a realização de cada uma destas tarefas. Porém, ao mesmo tempo em que a pessoa está desenvolvendo a tarefa, ela está representando o seu conhecimento por intermédio dos recursos oferecidos pelo computador. A máquina quando executa esta tarefa fornece uma resposta que pode ser analisada pelas pessoas de modo que o aprendiz possa verificar a efetividade de seu conhecimento. Ou seja, aqui o computador está servindo para explicitar os conhecimentos que as pessoas possuem e, com isto, permitir que o educador possa intervir e suprir as deficiências explicitadas. No entanto, isto deve acontecer não somente com relação aos conceitos envolvidos nas tarefas realizadas, mas nas outras áreas como domínio da própria tecnologia e estratégias de aprendizagem usadas.

As tecnologias digitais podem servir também como meio de interação entre o educador e o aprendiz ou entre os aprendizes, explorando as facilidades de educação a distância. No entanto, a abordagem de educação a distância a ser utilizada prevê uma alta

interação entre o educador e o aprendiz e entre os aprendizes. Esta abordagem tem sido denominada “estar junto virtual” uma vez que o sentido é a utilização do Teleduc para a formação de uma comunidade de aprendizagem, que sintam que estão juntos, uns ajudando os outros. Portanto, não se trata de uma abordagem de educação a distância que privilegia a disseminação da informação por intermédio das tecnologias digitais, mas uma abordagem que procura criar condições para que os aprendizes possam construir conhecimento a partir das práticas que realizam, da reflexão sobre estas ações e com o suporte teórico e pedagógico de uma comunidade virtual que se encontra e se ajuda mutuamente, por intermédio do Teleduc.

A presença das tecnologias digitais no Programa Comunidade Saudável prevê a implantação de uma infra-estrutura telemática na Região dos Amarais. Assim, foram instalados três laboratórios de informática, ligados em rede e à internet, um em cada um dos dois postos de saúde, um no bairro São Marcos e outro no bairro Santa Mônica, e o terceiro no Centro Antônio Costa Sousa. Estes laboratórios serão usados pelos agentes e pelos moradores dos respectivos bairros para a realização das ações educacionais, como a formação continuada dos Agentes Comunitários de Saúde e Agentes Sociais Comunitários, e pelos membros da comunidade na realização dos diferentes projetos que serão desenvolvidos com o auxílio dos Agentes Comunitários de Saúde ou Agentes Sociais Comunitários.

Assim, as ações educacionais serão de duas naturezas distintas, porém usando basicamente a mesma metodologia de trabalho. Uma, na formação de agentes comunitários (na área de saúde ou social); outra, com os membros da comunidade, auxiliados pelos agentes.

A formação dos agentes será realizada por professores da Unicamp, com o auxílio de alunos de graduação ou pós-graduação – aqui denominados de docentes. Os agentes deverão realizar projetos usando as tecnologias digitais, e o desenvolvimento destes projetos ser usado como pano de fundo para trabalhar a construção de conhecimento nas quatro vertentes, como descrito acima.

As ações educacionais com os membros da comunidade poderão ser realizadas por docentes da Unicamp ou pelos agentes, dependendo da natureza do projeto e da aprendizagem envolvida. Por exemplo, se o objetivo da comunidade é desenvolver um projeto, eles poderão ser auxiliados pelos agentes comunitários. Se o objetivo for a aprendizagem

de uma determinada habilidade, o desenvolvimento dos projetos poderá ser auxiliado por um docente da universidade, procurando trabalhar a construção do conhecimento nas quatro vertentes mencionadas.

Porém, em todas estas ações o papel do agente é fundamental e, para tanto, ele deve estar preparado não só para realizar suas tarefas específicas, mas ajudar as pessoas da comunidade no desenvolvimento dos projetos comunitários.

A formação de agentes comunitários

Os Agentes Comunitários de Saúde e os Agentes Sociais Comunitários serão selecionados entre os moradores do bairro, maiores de 18 anos, que demonstram interesse em liderar atividades sócio-educativas e que são aprovados em Cursos de Extensão, realizados pela Unicamp. Assim, considerando os diferentes níveis sócio-culturais, interesses e mesmo níveis de educação de cada agente, o processo de formação deve levar em consideração estas peculiaridades, porém sempre procurando trabalhar a construção do conhecimento nas quatro vertentes mencionadas.

Nestas circunstâncias o docente deverá interagir com o agente, via Teleduc ou presencialmente, dialogando com ele no sentido de realizar a dança, como mencionado. Assim, o docente tem o papel de:

- Auxiliar o agente na construção do seu conhecimento, questionando-o e desafiando-o. Para tanto o docente deverá conhecer as idéias do agente, como ele pensa e age diante de desafios. Nesse sentido, são extremamente relevantes a realização de projetos e o uso das tecnologias digitais. Isto significa a obtenção de algo concreto, significativo e que, ao mesmo tempo, explicita o raciocínio que o agente usa na realização destas tarefas. Nesse contexto, o docente poderá identificar as potencialidades e deficiências encontradas e, ajudar o agente a construir os conhecimentos necessários para completar seu projeto;
- Transmitir informação quando necessário. Do ponto de vista educacional, é impraticável pensarmos que tudo que uma

pessoa deve saber tenha que ser construído. Educacionalmente, essa proposta é ineficaz, já que o esforço e o tempo para formarmos sujeitos com os conhecimentos que já foram acumulados pela civilização seriam enormes. Assim, o docente deve estar preparado para saber quando é importante fornecer uma informação e quando é importante que o agente construa um determinado conhecimento;

- Trabalhar os diferentes tipos de conhecimentos como os conceitos específicos, conceitos sobre as tecnologias e sobre as preferências de aprendizagem. O objetivo da atuação do docente não deve ser somente a de ajudar o agente a completar seu projeto, mas procurar desafia-lo com questões ou situações para que ele possa confrontá-las com os resultados do seu projeto. Isto deve ser feito com relação aos conceitos específicos, com relação aos conceitos tecnológicos e com relação às estratégias de aprendizagem sendo utilizadas pelo agente. Somente com este constante monitoramento que o docente realiza será possível garantir que o agente está construindo novos conhecimentos sobre os diferentes conceitos que a elaboração de um projeto propicia. Esta é a dança que docente e agente devem realizar, criando oportunidades para a construção de novos conhecimentos.

Por outro lado, o agente terá o papel de entender e procurar explicitar:

- Que conceitos e estratégias de aprendizagem ele usa. Quanto mais ele estiver atento para o processo que realiza para fazer coisas e aprender, mais ele estará se conscientizando sobre como aprende e o que deve fazer para continuar a aprender ao longo da vida;
- Como usa as tecnologias digitais para aprender. Como estas tecnologias contribuem para a realização dos projetos e para buscar novas informações, para entrar em contato com outras pessoas e assim, constituir uma rede de aprendizagem virtual, onde um ajuda o outro no processo de aprender;

- Que circunstâncias são favoráveis ao seu aprendizado. Quais são as situações que mais contribuem para que a aprendizagem seja uma experiência agradável e prazerosa como, por exemplo, trabalhar individualmente, ou em grupo, em ambiente com pouco barulho etc. Este conhecimento, juntamente com as estratégias de aprendizagem, contribuirá para que o agente possa fazer da aprendizagem ao longo da vida uma experiência prazerosa;
- Como se certifica que aprendeu. Geralmente isto é feito por meio de avaliações que o professor faz. Porém, o agente tem que ser capaz de criar mecanismos para poder ter certeza que sabe. Por exemplo, propor situações desafiadoras, indagar sobre sua performance, refletir sobre os resultados do trabalho que realiza e buscar, constantemente, melhorar sua performance e seu nível de conhecimento.

Analisando estes papéis que docentes e agentes devem desempenhar, cabe a indagação: eles estão preparados para realizá-las? Certamente não. Porém, eles podem ser preparados para exercê-las, justamente por intermédio do engajamento em ações educacionais como as descritas aqui. Somente vivenciando situações práticas de construir e ajudar outras pessoas a construírem conhecimento é que poderão desenvolver habilidades para se tornarem educadores e aprendizes que aprendem continuamente ao longo da vida. Infelizmente, estas habilidades não são adquiridas por intermédio da transmissão de informação, mas deve ser vivenciada, praticada. E isto é válido para docentes da universidade, agentes e membros da comunidade. Em síntese, isto que significa criar uma comunidade de aprendizagem, onde todos os envolvidos possam adquirir competências e habilidades para serem capazes de aprender continuamente ao longo da vida!

O USO DE JOGOS EDUCATIVOS NA EDUCAÇÃO EM SAÚDE

Octavio Henrique de Oliveira Pavan (ohpavan@unicamp.br)

Karla Fabiana Begosso Sampaio da Fonseca (kfabiana@unicamp.br)

Laboratório Interdisciplinar de Pesquisa Ação (LIPA) e Laboratório de Difusão Científica e Cultural (LDCC) Departamento de Genética e Evolução, Instituto de Biologia - UNICAMP

Introdução

Este artigo apresenta e propõe uma sugestão capaz de gerar a difusão do conhecimento e a modificação do comportamento da população na área da promoção da saúde.

As pessoas têm uma clara noção de que a saúde é um desafio complexo enfrentado por todos. Fica claro também que as alternativas tendem, cada vez menos, partir exclusivamente dos aparelhos governamentais. Assim, entendemos que, para minimizar os danos, é necessário que as pessoas venham à assumir uma postura ativa e participante.

Para tanto, a informação que permite conhecer, avaliar e entender a questão, de modo a poder atuar efetivamente na promoção da saúde, não é clara, ou raramente chega a uma grande parte das pessoas. Existe uma dificuldade de linguagem, de dinâmica do fluxo de informações que é patente desde a escola. É fundamental gerar mecanismos que facilitem e garantam que essas informações cheguem a todos de um modo compreensível, interessante e provoque mudanças no comportamento das mesmas.

O que estamos propondo é um sistema que estabeleça uma linguagem comum, interessante e que facilite o fluxo de informações através da utilização de jogos.

Nossa experiência mostrou que é possível gerar interesse, discussões e empolgar alunos do ensino médio e fundamental reunidos num domingo de manhã, no ginásio da UNICAMP, para uma Olimpíada de Genética. Assim como também é possível envolver as pessoas em jogos sobre Dengue, Água, Energia e Basquete(Jogo do Saber), como

ocorreu nas várias feiras do Circuito Paulista do Livro, nas 10 cidades do estado de São Paulo onde participamos no ano de 2002. Trabalhamos com esse material em um estabelecimento correcional de Sobral no Ceará e presenciamos mais de 100 detentos vibrando e discutindo sobre Dengue, num jogo realizado em dezembro de 2002. O que conseguimos fazer é transformar a atividade da transferência da informação em um processo ativo de busca do conhecimento. Durante o jogo, é legitimado um espaço de discussão que permite a aquisição do conhecimento de forma ativa e compartilhada.

Temos, portanto, a experiência com um sistema que permitirá informar e gerar uma plataforma para uma discussão sobre Saúde de uma forma divertida, atrativa e eficiente. O tema saúde que estamos propondo é elaborado de maneira transdisciplinar, multifocal e intersetorial.

Um outro aspecto dessa proposta é a introdução de protocolos práticos de ação em promoção da saúde, a partir dos quais estabelecemos uma ligação entre a teoria adquirida e a prática do dia-a-dia, considerando que uma vez gerado um ambiente basal de conhecimento, é possível discutir saúde e gerar um estímulo para provocar mudança de comportamento.

Objetivos da proposta

- Implantar um mecanismo de transmissão e geração de informação em saúde baseado no prazer de aprender
- Estabelecer um ambiente fértil para discussão de ações em saúde no ambiente escolar e na comunidade
- Utilizar a linguagem dos jogos para envolver alunos, professores, escolas e a comunidade em um processo de elaboração e difusão do conhecimento gerando tomada de decisões locais em saúde (empowerment)
- Criar jogos, e a partir destes implementar uma Olimpíada sobre o tema Saúde que permita seu uso como plataforma para trabalhar temas transversais no ambiente escolar e dos serviços de saúde

- Criar uma série de atividades em ações práticas de promoção da saúde na forma de uma competição e baseadas no contexto teórico contido nos jogos que compõe a Olimpíada
- Sensibilizar as pessoas para a promoção da saúde integrando o conhecimento à realidade em atividades que permeiem os programas curriculares

Histórico

A sugestão foi desenvolvida a partir de um projeto que visava originalmente a atualização de professores do ensino médio e fundamental na área de Ciências. Esse projeto, o Programa Pró-Ciência da CAPES/FAPESP, sob a coordenação da Sociedade Brasileira de Genética, foi desenvolvido por cinco laboratórios paulistas de Genética das três universidades estaduais de São Paulo (USP, UNESP e UNICAMP) e reuniu, em 1997, um total de 200 professores, sendo 40 deles da UNICAMP, sob nossa coordenação.

O curso foi desenhado para ser totalmente voltado para atividades práticas que suscitasse dúvidas e encaminhassem o estudo. Foi desenvolvido para essas atividades um conjunto de protocolos de mais de 20 aulas práticas baseadas em uma ampla experiência de muitos anos de ensino e pesquisa em Genética dos professores dos cinco laboratórios envolvidos. O projeto previa, ao término do curso um estágio de sei meses, com bolsa, para 3 professores em cada um dos laboratórios. As três professoras selecionadas para o estágio na UNICAMP, quando questionadas sobre quais seriam os principais problemas do professor em sala de aula e como resolvê-los, indicaram que a falta de material didático de apoio capaz de estimular o aluno seria um dos grandes problemas enfrentados. Como resposta, num breve período de cinco meses, foi produzido e editado (apoio da Reitoria da UNICAMP) um jogo de tabuleiro (Evoluindo-Genética) contendo oitocentas perguntas e respostas abrangendo praticamente todo o programa de Genética do ensino médio e fundamental.

A partir do ano de 1999, o curso de Genética do Programa Pró-Ciência (CAPES/FAPESP) foi oferecido na forma de uma Olimpíada Evoluindo-Genética, tendo o jogo como base do curso.

O programa do curso envolve uma competição entre alunos do ensino médio e fundamental baseada no jogo. No processo os alunos recebem através de um professor responsável de cada escola os jogos e, durante um período de vários meses, se preparam para competir estudando as perguntas. Nesse processo de treinamento os alunos solicitam o apoio dos professores para ajudar no estudo e entendimento dos assuntos abordados.

O professor, por um lado, tem uma surpresa agradável de verificar que um grande número de alunos solicita explicações e orientação sobre quase todos os assuntos do programa da Genética. Na grande maioria dos casos os alunos solicitam aulas extras sobre o assunto e os professores oferecem as aulas em período suplementar. Por outro lado, como as perguntas abrangem todo o programa da disciplina, os professores em geral, ou estão desatualizados a respeito do assunto, ou não chegaram nem mesmo a ter lido sobre alguns tópicos.

Nesse momento, geramos o que consideramos uma equação ideal para o ensino. O aluno está interessado, motivado e solicitando o apoio do professor, o professor estimulado pelo interesse do aluno e sendo solicitado a se atualizar e, nesse processo, sendo capaz de identificar claramente quais as suas dúvidas. Para esse professor é então oferecido um curso de atualização contendo material didático composto de protocolos de aulas práticas e vários outros jogos didáticos de modo a tornar esse processo de atualização algo lúdico, reduzindo de modo significativo as pressões que um profissional sente ao reconhecer suas deficiências, em geral profundas, de conhecimento e de formação.

A partir daí, o processo tende a tomar força própria e gerar um ambiente no qual o aluno e o professor aumentam sua auto-estima e o ambiente escolar se dinamiza. Os vários resultados positivos incluem a montagem de grupos de estudos, bibliotecas, aulas suplementares e atividades complementares ligadas ao desenvolvimento do conhecimento.

Esse modelo foi desenvolvido numa série de dez Olimpíadas regionais e em 2002/03 numa Olimpíada Nacional incluindo dez estados brasileiros. Em todos os estados os resultados foram muito positivos, mas o aspecto mais interessante é que, praticamente, cada escola, cada professor utilizou o processo e os materiais de uma forma única e adaptado aos diversos ambientes e condições. Ao assumir controle do método, cada professor contribui com a sua experiência e

enriquece o trabalho.

O fato desse material ser distribuído para cada professor permite que as atividades prossigam independentemente da duração do projeto.

Ao final do projeto, foi solicitado que cada escola participante elaborasse, através dos alunos, mais dez questões de Genética nos mesmos moldes do jogo. Essa atividade estimulou vários grupos que desenvolveram outros jogos, protocolos não só em Genética, mas em outras disciplinas.

Evoluindo da genética para a saúde

Apesar do enorme sucesso do projeto, a participação de escolas de diferentes regiões do país nos permitiu, através das oficinas que realizamos pessoalmente em todos os estados, perceber que, enquanto o modelo é muito bem aceito e adotado por todos os participantes, o assunto Genética, na grande maioria das regiões e das escolas, ocupa uma fração muito pequena do programa realmente oferecido aos alunos.

Os excelentes resultados obtidos com Genética nos mostraram que se o assunto pudesse ser mais abrangente, o interesse, a participação e os resultados seriam amplificados enormemente.

O fator serendipidade (acontecimentos felizes e inesperados) veio participar de modo significativo para solucionar essa nossa preocupação.

Duas pessoas ligadas à área de Saúde do estado do Ceará entraram em contato, em dezembro de 2002, com o Jogo da Dengue numa apresentação da FUNASA no Rio de Janeiro e nos contataram em seguida. O resultado desse contato permitiu a realização da Olimpíada de Genética, em Sobral, no Ceará, coordenada por profissionais (Karla Fabiana Fonseca - enfermeira e Márcia Alves Guimarães - dentista) ligadas à Escola de Formação em Saúde da Família Visconde de Sabóia.

No processo de organizar a Olimpíada Evoluindo-Genética em Sobral a enfermeira Karla Fabiana propôs a criação de uma Olimpíada de Saúde. A idéia de um jogo sobre saúde nos moldes do Evoluindo-Genética já havia sido sugerida quando da elaboração do Jogo da Dengue.

Mesmo numa primeira análise, a proposta se mostrou coerente

e nos indicou que poderia se colocar como um próximo passo natural no nosso modelo. A rede de mais de mil professores que utilizaram o jogo Evoluindo-Genética e participaram de Olimpíadas de Genética é constituída por professores de Biologia ou Ciências, portanto, exatamente aqueles que devem participar de uma Olimpíada de Saúde. O nosso laboratório na UNICAMP através de um convênio abriga um projeto de políticas públicas sobre o tema Comunidade Saudável em colaboração com o IPES.

Dentro desse projeto e em conjunto com a Prefeitura Municipal de Campinas já havíamos, em 2002, desenvolvido o Jogo do Saber: Dengue, com a participação de agentes comunitários que foi usado em Campinas na campanha oficial contra a doença. A partir de novembro de 2002 o jogo foi utilizado pela Fundação Nacional de Saúde (FUNASA) do Ministério da Saúde na Campanha Nacional de Combate à Dengue. O jogo foi distribuído pela FUNASA nos 27 estados brasileiros e disponibilizado na internet de modo que pode ser utilizado por centenas de prefeituras e instituições em todo o país.

Em 2003, desenvolvemos, por solicitação da FUNASA, e em colaboração com outros autores do Instituto de Pesquisa Dr. Domingos Boldrini (ligado ao Centro Boldrini de Câncer Infantil) e da UNICAMP, o Jogo do Saber: Tabagismo que foi utilizado em todos os estados brasileiros na Campanha Nacional Contra o Fumo do Ministério da Saúde.

Essa análise resultou na elaboração de um projeto que seria a continuação da proposta do uso de jogos na difusão de conhecimentos e que foi denominado Olimpíada Nacional Evoluindo-Saúde.

Olimpíada Nacional Evoluindo Saúde

A partir da proposta inicial, foi elaborado um projeto sob a coordenação dos dois autores desse trabalho, que foi aprovado e financiado pelo CNPq na forma um Curso de Atualização sobre Saúde para professores do ensino médio e fundamental e agentes comunitários de saúde com o título de Olimpíada Nacional de Saúde (Proc. nº 460 010/03-4).

A visão de saúde como uma síntese de múltiplos processos permite que o assunto seja utilizado como um eixo central para discussão de temas relevantes na área de Ciências. Com esse propósito

e essa visão resolvemos selecionar alguns temas que serão abordados na forma de Jogos do Saber e a partir desses serão transformados em perguntas e respostas na construção do Jogo Evoluindo Saúde.

Os temas são os seguintes:

- 1. Alimentação
- 2. Drogas
- 3. Acidentes domésticos
- 4. Saúde Mental
- 5. Dengue
- 6. Hanseníase, Tuberculose
- 7. Vacinação
- 8. Sangue
- 9. Doenças Genéticas
- 10. Câncer
- 11. Saúde Bucal
- 12. Doenças crônico-degenerativas
- 13. Atividade Física e Saúde
- 14. Higiene
- 15. Saúde Bucal
- 16. Sistema Único de Saúde
- 17. Meio Ambiente
- 18. Lixo
- 19. Sexualidade
- 20. Doenças Sexualmente Transmissíveis
- 21. Cidadania
- 22. Saúde e Trabalho
- 23. Tabagismo

Cada um desses temas foi abordado num Jogo do Saber visando orientar o usuário numa linguagem acessível e com um enfoque da promoção da saúde e uma visão transdisciplinar.

Os Jogos do Saber

O Jogo do Saber é uma idéia que nasceu de uma necessidade. A necessidade do conhecimento. Da facilitação do saber.

Com a preocupação de fazer chegar a todos uma informação capaz de ser entendida e assimilada, elaboramos uma série de jogos que podem ser usados para estabelecer e legitimar um espaço de discussões como também seu processo de criação ser um espaço de construção coletiva de uma idéia.

Este trabalho surgiu também de discussões em torno de métodos e técnicas para abordar um assunto de forma clara e objetiva.

Da postura prática-reflexiva que orienta nossa conduta, resulta uma abordagem sócio-construtivista que conduz nosso trabalho.

Privilegiamos a construção do conhecimento através do diálogo, em uma relação horizontal, de troca entre os envolvidos neste processo de elaboração dos jogos. O diálogo, baseado em uma ação comunicativa, garante a transparência dos objetivos e do processo.

Na preocupação com a construção deste processo, no sentido de potencializar capacidades, estabelecemos um mecanismo de elaboração compartilhada sem atribuição de valores.

O compromisso com o processo de ampliação dos espaços de possibilidades é democrático e participativo, facilitando a dinâmica da identificação com o mesmo.

Não dissociamos a atividade acadêmica das crenças e valores nem dos aspectos burocráticos-administrativos que orientam a sociedade.

Nosso objetivo decorre da demanda apresentada, onde três planos se apresentam:

- Plano Estratégico: onde desenvolvemos um plano de ação incorporando as práticas a fim de preservar a identidade do grupo
- Plano Tático: onde capacitamos a equipe que irá trabalhar com o material, reelaborando conceitos e aprimorando técnicas para aplicação e difusão da base conceitual

- **Plano Operacional:** onde propomos uma nova maneira de caminhar diagnosticando aspectos determinantes do processo em que tanto individual como coletivamente nos percebemos aptos para definir um estilo de vida pela mudança de comportamento.

Considerando que os problemas decorrem da concepção adotada buscamos junto aos autores da concepção uma base conceitual sobre a qual atuamos, produzindo conhecimento sobre uma realidade. Esta realidade identifica pressupostos conceituais articulados por métodos e técnicas que possibilitem uma atuação consciente e responsável na condução deste processo de mudanças.

Com os jogos, estimulamos o crescimento como uma astúcia em direção ao desenvolvimento cognitivo e aos desafios do viver.

Os Jogos do Saber permitem através de sua dinâmica ágil a participação de grupos de 50 ou 100 pessoas de uma forma descontraída. Eles são utilizados como material de apoio para trabalhar os diferentes temas dentro de uma Olimpíada ou no treinamento de professores, profissionais da saúde ou para a população em geral.

Protocolos de ação em saúde

O uso de jogos permite de uma maneira descontraída gerar interesse e participação no processo da divulgação da informação. Um resultado positivo adicional é o estabelecimento de um processo de discussão a regionalização do conhecimento. Todos os jogos, por sua simplicidade e aspecto modular permitem a introdução de novos conceitos, novas questões e assim uma apropriação das idéias. Na própria Olimpíada de Genética a solicitação de que cada aluno elaborasse novas questões gera um envolvimento muito aumentado.

Porém, ao nosso ver, a mudança de comportamento das pessoas deve ser originada através de ações concretas. Da mesma forma que nas competições de Genética elaboramos protocolos de aula prática para que o professor pudesse ligar o conceito e a informação à algo concreto elaboramos protocolos de ações em saúde de modo que o conhecimento teórico possa estar sendo ligado à prática.

No caso da saúde a ação em cada região e cada escola deve ser automaticamente adaptada à realidade local gerando uma nova base teórico-prática que enriquece e realimenta todo o processo.

Conclusões

O modelo proposto vem sendo testado e tem demonstrado uma excelente aceitação. O fato de ter funcionado com um tema tão especializado como Genética em ambientes pouco favoráveis mostra sua eficiência. Em vários locais os professores utilizaram o material de forma novas e criativas mostrando a capacidade do material de gerar interesse e provocar um comportamento participativo.

Os Jogos do Saber sobre Saúde vêm demonstrando uma aceitação crescente e gerando uma procura muitas vezes difícil de atender.

O material utilizado é de fácil acesso, baixo custo e não requer infraestrutura sofisticada.

O método é facilmente reproduzível e permite as mais variadas formas de interação entre os educadores e educandos. Por ser um modelo que estimula a participação e o envolvimento ele garante sua continuidade por muito tempo após sua aplicação.

Bibliografia

EVOLUINDO-GENÉTICA - Pavan, O.H.O.; Sumaio, D. Y. S.; Cândido, F. B. S. & Oliveira, R. A. M.- 3ª ed. - Editora da UNICAMP (2002).

EMBARALHANDO O DNA: OPERANDO UM TERMINAL GENÔMICO - Pavan, O. H. O. - Editora da UNICAMP (2002).

JOGO DO SABER: DENGUE - Pavan, O. H. O.; Araújo P. e outros (2002).

JOGO DO SABER: TABAGISMO - Pimentel, B.B.; Demetrescu, I.E.; Batista e Silva, C.V.; Mendes, R. T. ; Fonseca, K. F. B. S. e Pavan, O.H. O. (2003).