

# CAPÍTULO 24

## LÚDICO COMO FERRAMENTA NA PRÁTICA EDUCATIVA EM SAÚDE COM CRIANÇAS

**Andreia Cristina Candido  
Leonardo Ferreira dos Santos  
Daniely Araújo de Souza  
Jorge Felipe Coêne de Souza  
Orlando de Almeida Filho  
Jessica da Silva Oliveira  
Larissa Gravinese Salomão  
Maura Cristiane e Silva Figueira**

### RESUMO

O estudo traz como principal ideia a relação do lúdico e a estruturação cognitiva da criança em seus processos de aprendizagem, no qual acredita-se ser uma ferramenta que facilita a aprendizagem através da vivência. Objetivo: apresentar um relato de experiência de acadêmicos do PET-SAÚDE na realização de atividade educativa com crianças. Metodologia: roda de brincadeiras com alunos do 4º ano do ensino fundamental, visando demonstrar a importância da vacinação. Foram confeccionados materiais educativos e realizadas cantigas de roda de maneira lúdica. Resultados e discussão: a atividade lúdica foi proposta de maneira a transmitir a importância da imunização nas crianças, através da vivência, alinhando o lúdico e a aprendizagem de forma a resultar na formação do pensamento crítico. Considerações finais: foi possível observar durante a atividade, como o lúdico favorece e facilita as práticas educativas, não apenas no aspecto pedagógico, mas também como ferramenta que promove interação, participação e engajamento.

**PALAVRAS-CHAVE:** Lúdico. Educação em saúde. Imunização.

### 1. INTRODUÇÃO

O Brasil é referência para o mundo em vacinação com acesso gratuito em que, por meio do Sistema Único de Saúde (SUS), mais de 20 imunizantes são ofertados para crianças, adolescentes, adultos, gestantes e idosos. A vacina pode ser considerada uma das maiores descobertas da ciência, e cerca de 3 milhões de vidas são poupadas a cada ano, conforme aponta a Organização Mundial de Saúde (OMS), implicando no aumento de expectativa e qualidade de vida da população. Conforme dados do Instituto Butantan, antes da vacina, a expectativa de vida não ultrapassava os 40 anos e, além da mortalidade, a saúde das pessoas era precária, cita como exemplo a varíola, que antes de ser erradicada em 1980, vitimou ao longo de anos mais de 300 milhões de pessoas. Atualmente, milhares de vidas são poupadas anualmente graças à descoberta das vacinas (BUTANTAN, 2022).

Apesar dessas conquistas e da gratuidade da vacina, algo muito preocupante vem ocorrendo que é a baixa adesão às campanhas de imunização. O Brasil está livre da Poliomielite desde 1990, recebendo da Organização Pan-Americana, o certificado de área livre da doença

em 1994, porém o poliovírus selvagem ainda circula em países como Afeganistão, Nigéria e Paquistão e o risco de proliferação do vírus dessas áreas na qual pessoas provavelmente estejam contaminadas não pode ser descartado. Esta preocupação tem precedente no que aconteceu com o Sarampo no Brasil que, em 2016, recebeu o certificado de erradicação da doença e, subsequentemente, em 2019 mais de 10 mil casos de sarampo foram notificados com duas mortes registradas em 2021 (COFEN, 2022).

Sendo um dos maiores programas de vacinação mundial e referência internacional, o Programa Nacional de Imunização (PNI) cria e gerencia políticas que viabilizam a redução de doenças imunopreveníveis com ações para promoção e prevenção em saúde. Apesar de todo empenho e investimento, os dados da cobertura vacinal são preocupantes, segundo dados do Ministério da Saúde, até fim de outubro de 2022, menos de 60% da cobertura vacinal contra a Poliomielite havia sido atingida (BRASIL, 2022). De modo geral, as Campanhas Nacionais de Vacinação tiveram adesão muito abaixo do esperado, demandando ações imediatas devido ao risco gerado pela formação desses bolsões de suscetíveis, portanto atualizar a situação vacinal e elevar a cobertura vacinal torna-se prioridade nacional.

A falsa sensação de que as doenças foram erradicadas, agravados pela desinformação, disseminação de *fake news* e o crescimento dos movimentos contrários à vacinação, tem criado obstáculos para se atingir as coberturas. Sabe-se que, justamente pela vacinação, que as doenças são controladas, e quando se decide por não vacinar, não é apenas o impacto na imunidade individual, mas consequentemente todo um grupo de pessoas se tornam vulneráveis. O retrocesso é tanto que a taxa de vacinação infantil regrediu ao patamar alcançado em 1987, ou seja, o pior nível em três décadas (COFEN, 2022).

Disso, devem ser realizadas ações que fortaleçam práticas educativas em saúde sensibilizando a população sobre a importância da promoção à saúde e prevenção das doenças, principalmente pela vacinação de grupos prioritários, sendo as crianças um dos grupos mais vulneráveis.

Segundo o Ministério de Saúde, o Brasil possui algumas ações e programas que visam o desenvolvimento da saúde pública, e juntamente com o Ministério da Educação, conduzido pela Secretaria de Gestão do Trabalho e da Educação na Saúde (SGTES), coordena o Programa de Educação pelo Trabalho em Saúde (PET-Saúde), na sua 10ª edição, com objetivo de intensificar a integração ensino-serviço-comunidade de forma a fortalecer ações integradoras que envolvem atividades que são desenvolvidas pelos participantes, visando a extensão

universitária e a contribuição na melhoria da qualidade de vida das comunidades nas áreas de abrangência do projeto (BRASIL, 2022).

Do exposto, tem-se como objetivo deste estudo apresentar o relato da experiência de acadêmicos de psicologia e enfermagem de um grupo de aprendizagem tutorial do programa PET-Saúde na realização de atividades lúdicas com crianças em uma escola no território de abrangência da Unidade Básica de Saúde da Família Jardim Noroeste (UBSF).

## **2. METODOLOGIA**

Estudo exploratório, descritivo caracterizado como relato de experiência realizado por nove acadêmicos dos cursos de Enfermagem e Psicologia, juntamente com dois preceptores da UBSF Jardim Noroeste e dois docentes da Instituição de Ensino Superior (IES) Unigran Capital que compõem o projeto PET-Saúde na sua 10ª edição, totalizando 13 pessoas, na realização das atividades propostas com o intuito de promover ações de mobilização social e educacional.

Uma das metas do projeto foi o compromisso de trabalhar acerca do aumento na cobertura vacinal, visto que os indicadores de saúde apresentam-se abaixo do esperado. Antes da realização da prática, os integrantes, juntamente com seus coordenadores, buscaram direcionar ao objetivo central do projeto por meio de encontros, palestras e oficinas sobre as temáticas. A atividade inicial foi a realização do diagnóstico situacional do território de trabalho da unidade de saúde. Desta forma, foi possível melhor compreensão da realidade no local e o panorama de suas principais demandas o que fundamentou uma prática mais assertiva dentro do objetivo proposto.

A prática proposta pelo grupo foi trabalhar com crianças na faixa etária entre 8 e 9 anos, matriculados no 4º ano do Ensino Fundamental de uma Escola Municipal em Campo Grande-MS, localizado próximo a unidade de saúde, que correspondia a três turmas de aproximadamente 30 alunos cada. Posto isso, foi organizado três rodas de brincadeiras com os respectivos estudantes. O tema da brincadeira já era de conhecimento dos alunos, pois os palestrantes trouxeram algo que fazia parte de seu cotidiano e das atividades curriculares. Uma junção entre duas atividades lúdicas - "corre cutia" e "batatinha quente". Antes mesmo da aplicação da atividade, foi realizado uma oficina entre os participantes para a confecção dos materiais didáticos de apoio, sendo eles: três batatas lavadas pigmentadas, fazendo alusão ao vírus; escudos feitos manualmente com materiais recicláveis (papelão, folhas reutilizáveis e tinta guache), representando a proteção trazida pela imunização; tecido tnt da cor verde e máscaras para os figurinos, caracterizando o vírus e a vacina; paródia desenvolvida pelos

acadêmicos, que remete a cantigas de roda popularmente conhecidas utilizadas para o desenvolvimento da ação.

Com materiais de apoio confeccionados, a ação pôde ser realizada de uma maneira didática e dinâmica, e os acadêmicos puderam interagir com as crianças durante a brincadeira. A prática consistiu na formação de três grupos com os alunos sentados em círculo onde um deles recebia uma batata caracterizada como um vírus e durante a cantiga ela ia sendo passada de mão em mão em sentido horário similar a brincadeira “batata quente”. Ao pausar da cantiga, quem estivesse com a batata na mão estava vulnerável a ser pego pelo vírus, representado por um acadêmico caracterizado, e, remetendo a brincadeira “corre-cotia”, a criança deveria correr em volta da roda de forma a encontrar a vacina, também representado por um acadêmico caracterizado, e este a protegeria com o escudo que representava a imunização.

### **3. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Assim estruturada, a atividade lúdica foi proposta de maneira a transmitir a importância da imunização nas crianças, através da vivência, alinhando o lúdico e a aprendizagem de forma a resultar na formação do pensamento crítico, pois a brincadeira seria um meio de reformular e aprimorar o que conheciam sobre a temática.

A prática foi realizada no mês de novembro de 2022 na área externa da escola. Para o início das atividades, foi realizada uma conversa sobre o porquê da visita, enfatizando sobre a importância da vacinação na infância.

Ao final da ação, um bate papo, referente a atividade e a simbologia que cada detalhe representava, foi desenvolvido para que se fixasse o conteúdo programado e compreendesse a percepção das crianças com a atividade lúdica. Ao final, uma lembrança simbólica foi entregue aos estudantes e professores de cada turma.

Devido ao número considerável de pessoas, estima-se que cada aluno, ao informar aos familiares sobre a prática na escola, seriam agentes de informação de forma a refletir positivamente para a adesão às vacinas disponíveis na unidade de saúde.

A prática realizada foi fundamentada na Teoria Sócio-Histórica de Lev Vygotsky, psicólogo Russo, que se destacou por seus estudos relacionados à aprendizagem. Refere-se a este processo não como simples aquisição de informações ou mera associação de ideias armazenadas na memória, mas como um processo interno, ativo e interpessoal (NEVES; DAMIANI, 2006). Nesta concepção de aprendizagem, o sujeito tem um papel ativo e o meio

social é determinante pois, a aprendizagem não é um fator isolado, mas correlacionado ao próprio desenvolvimento humano. Neves e Damiani (2006, p. 7) destacam que:

Na abordagem vygotskyana, o homem é visto como alguém que transforma e é transformado nas relações que acontecem em uma determinada cultura. O que ocorre não é uma somatória entre fatores inatos e adquiridos e sim uma interação dialética que se dá, desde o nascimento, entre o ser humano e o meio social e cultural em que se insere. Assim, é possível constatar que o ponto de vista de Vygotsky é que o desenvolvimento humano é compreendido não como a decorrência de fatores isolados que amadurecem, nem tampouco de fatores ambientais que agem sobre o organismo controlando seu comportamento, mas sim como produto de trocas recíprocas, que se estabelecem durante toda a vida, entre indivíduo e meio, cada aspecto influenciando sobre o outro. Neves e Damiani (2006, p. 7).

Seguindo na perspectiva relacional entre o desenvolvimento da criança e os processos cognitivos, destaca-se também para a elaboração deste trabalho as contribuições de Jean Piaget, fornecendo respaldo que sustenta o uso do lúdico nessa prática educativa em saúde, sendo instrumento tanto de organização e interação quanto de aprimoramento do conhecimento da criança.

Segundo Kleinman (2015), Piaget considerava que crianças criavam uma percepção do seu ambiente e vivenciavam algumas diferenças entre o que já era conhecido e o que seria descoberto. Piaget desenvolve sua teoria a partir de três segmentos: os esquemas; o processo que permite fazer a transição de um estágio para outro; e os estágios de desenvolvimento. Além disso, no segundo segmento, possuem mais dois subtipos de fases, tais como a assimilação, cuja criança manipula uma estrutura que já existe e aplica-a em uma nova realidade; e a acomodação, que a criança precisa alterar um esquema que já existe, para uma atualização de informações. Dentro desta proposta, foram utilizadas as brincadeiras “corre-cotia” e “batata quente”, pois já fazem parte do cotidiano escolar do aluno.

Kleinman (2015), baseado nos pressupostos de Vygotsky, destaca que a interatividade de um grupo, exerce um papel indispensável no processo de desenvolvimento cognitivo da criança e que a interação social é primordial, sendo que o processo de brincar traz para o sujeito uma nova perspectiva a qual o seu desenvolvimento é aprimorado. O autor também destaca que, a relação social logo na infância traz benefícios na aprendizagem de forma gradual, com seus pais e professores instigando seu desenvolvimento (KLEINMAN, 2015).

De acordo com Macedo *et al.* (2005), o brincar é constituído de três modos principais: é envolvente, interessante e informativo. Envolvente pelo fato da interação da criança uma vez que suas fantasias, projeções, condicionamento físico que ela possui é posto em jogo. Interessante, porque incentiva a concentração, conduz e prepara as ações da criança resultando em um caminho de tarefa ou ocupação. Informativo, devido ao contexto em que se encontra,

instigando o mesmo a se atualizar diante daquilo que já se sabe, evocando novos conteúdos pensados por ele. Sendo esta a proposta para a realização da atividade lúdica com as crianças da escola.

Dessa forma, sabe-se que a criança ainda não possui o filtro e a compreensão firmada de que a atividade por meio de brincadeira é também educativa, sendo sua evolução constante e silenciosa, chegando o tempo, a autopercepção se aflora fazendo com que as brincadeiras se aprimorem para seu desenvolvimento e aprendizagem.

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foi possível observar durante a atividade, como o lúdico favorece e facilita as práticas educativas, não apenas no aspecto pedagógico, mas também como ferramenta que promove interação, participação e engajamento. Mensurando pelo “bate papo” introdutório e de fechamento da atividade realizado com as crianças, observa-se que elas sabem da existência das campanhas de vacinação, pois os termos “injeção” e “gotinha” foram por elas utilizados. Portanto, através dessa prática, mais que levar informação, foi possível propiciar a experiência de forma que vivenciassem o sentimento do risco oferecido pelo vírus e a proteção encontrada por meio da vacina. Assim, o conhecimento vivenciado e sentido, poderá ser transmitido à seus pares de maneira que se tornem agentes de comunicação, conscientização e transformação.

#### REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Saúde - Conselho Nacional de Saúde, Vacina inativada da pólio completa 10 anos com baixa adesão no Brasil de 02 de agosto de 2022. Disponível em Conselho Nacional de Saúde - Vacina inativada da pólio completa 10 anos com baixa adesão no Brasil (saude.gov.br) Acesso em 18 dez. 2022.

BRASIL. **Programa de Educação pelo Trabalho para Saúde (PET-Saúde)**. Disponível em: <https://www.gov.br/saude/pt-br/aceso-a-informacao/acoes-e-programas/pet-saude>. Acesso em: 17 dez. 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. DEPARTAMENTO DE ATENDIMENTO À SAÚDE DO ESTUDANTE (DEAS) (Paraná). **A importância da vacinação**: quarto texto da série referente à semana da saúde de jovens e adolescentes trata da imunização como estratégia imprescindível para a saúde pública em 2022. Elaborado pela Universidade Federal da Integração Latino-americana. Disponível em: <https://portal.unila.edu.br/informes/a-importancia-da-vacinacao#wrapper>. Acesso em: 18 dez. 2022.

BUTANTAN. O mundo antes e depois das vacinas: a história comprova que o caminho para a erradicação de doenças é a imunização. Portal do Butantan de 14 de março de 2022. Disponível

em O mundo antes e depois das vacinas: a história comprova que o caminho para a erradicação de doenças é a imunização - Instituto Butantan Acesso em 18 dez. 2022.

COFEN. Conselho Federal de Enfermagem. Taxa de vacinação infantil cai e Brasil volta ao patamar de 1987 de 09 de maio de 2022. Disponível em Bibliografia Recomendada :: EE - ESCOLA DE ENFERMAGEM (usp.br) Acesso em 18 dez. 2022.

KLEINMAN, P. Jean Piaget (1896-1980): o desenvolvimento das crianças. In: KLEINMAN, P. **Tudo o que você precisa saber sobre Psicologia**. 4. ed. São Paulo: Gente Editora, 2015. Cap. 19, p. 98. Tradução: Leonardo Abramowicz.

MACEDO, L. de *et al.* O lúdico nos processos de desenvolvimento e aprendizagem escolar. In: MACEDO, L. de *et al.* **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed Editora, 2005. p. 13,14. Disponível em: [https://www.google.com.br/books/edition/Os\\_Jogos\\_e\\_o\\_L%C3%BAdico\\_na\\_Aprendizagem\\_Esc/BxGpIexPy8YC?hl=pt-BR&gbpv=0](https://www.google.com.br/books/edition/Os_Jogos_e_o_L%C3%BAdico_na_Aprendizagem_Esc/BxGpIexPy8YC?hl=pt-BR&gbpv=0). Acesso em: 20 dez. 2022.

NEVES, R. de A.; DAMIANI, M. F. Vygotsky e as teorias da aprendizagem. UNIrevista, v. 1, n. 2, p. 1-10, 2006. Disponível em: \*Microsoft Word - UNIrev\_Neves e Damiani.doc (furg.br) Acesso em 27 jan. 2023.

SANTOS, V. S. dos. "**Importância da vacinação**"; *Brasil Escola*. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/saude-na-escola/importancia-vacinacao.htm>. Acesso em 18 de dezembro de 2022.