

# RELATO DE EXPERIÊNCIA: GAMIFICAÇÃO EDUCACIONAL DAS PRÁTICAS DE HIGIENE PESSOAL E DOENÇAS INFECCIOSAS COM PÚBLICO INFANTO-JUVENIL DA OCUPAÇÃO TIRADENTES I - CURITIBA/PR

XXXVII CONGRESSO CIENTÍFICO DOS ACADÊMICOS DE MEDICINA, 37ª edição, de 23/10/2023 a 26/10/2023  
ISBN dos Anais: 978-65-5465-062-5

**GONÇALVES; Gabrielle <sup>1</sup>, MATSUMOTO; Caroline Mary <sup>2</sup>, KORTZBEIN; Deborah <sup>3</sup>, ZAWIERUCHA; Ellen Paula Schetz <sup>4</sup>, GAVAZZONI; Giovana Loiacono <sup>5</sup>, SANTOS; Laura Scott Bigatá Scucato dos <sup>6</sup>**

## RESUMO

**INTRODUÇÃO:** A Ocupação Tiradentes I, localizada no bairro Cidade Industrial de Curitiba (Curitiba/PR), é uma comunidade que abriga aproximadamente 800 famílias. Uma parcela significativa desses moradores está na faixa etária infanto-juvenil, grupo exposto a condições precárias de higiene, saneamento básico e, conseqüentemente, à contaminação por doenças infectoparasitárias. Diante disso, foi proposta uma atividade educacional, baseada em jogos, no Projétilinho da comunidade - local onde os jovens estudam no contraturno. **OBJETIVOS:** Relatar a experiência educacional com o público infanto-juvenil da comunidade Tiradentes I, acerca de medidas de higiene pessoal que evitem a propagação de doenças infecciosas, por meio do jogo de tabuleiro. **METODOLOGIA:** Para identificar as dificuldades atuais, realizou-se uma visita acompanhada pela líder comunitária, que evidenciou a necessidade de educar sobre a importância da higiene pessoal. Para atingir este objetivo, foi escolhido o mecanismo de gamificação, baseado na apropriação de elementos lúdicos aplicados na educação, a partir de regras claras, narrativa envolvente, elementos surpresas e competitividade. Criou-se, então, um tabuleiro de 34 casas - com representações de um caminho, atalhos, hospital, cemitério -, em que cada casa possibilitaria a retirada de uma carta. As cartas são divididas em três grupos diferentes: (1) símbolo de interrogação são perguntas sobre higiene que permitem mover-se uma casa; (2) símbolo de caveira indica uma patologia adquirida pela falta de higiene, em que o jogador deve ser hospitalizado, permanecendo uma rodada sem jogar. Por fim, (3) a carta com coração é uma ação correta de higiene, que leva ao atalho. Caso o peão adquira três doenças, o jogador perde, sendo sepultado no cemitério do tabuleiro. Para incrementar a competitividade, separou-se um kit aos campeões contendo chocolate, esponja de banho e sabonete. Para todos os jogadores, providenciou-se um kit básico de higiene bucal. A atividade foi aplicada com 12 crianças, entre 5 e 14 anos, no período da tarde no Projétilinho. **RESULTADOS:** O feedback foi imediato. Todos participaram ativamente da dinâmica, respondendo às perguntas, auxiliando uns aos outros e demonstrando interesse em jogar outras rodadas. Após a atividade, foram debatidas as informações adquiridas com o jogo, assim como foi reforçado o conhecimento prévio que algumas crianças e adolescentes possuíam acerca de higiene e doenças. Observou-se que a imersão lúdica permitiu a troca de informações e a protagonização do aprendizado de cada jogador, uma vez que estes refletiram ativamente sobre como as mudanças de atitude impactam positivamente a saúde da comunidade. Além disso, sabe-se que por meio deles, os conhecimentos adquiridos serão compartilhados, gerando uma cascata de aprendizado sobre medidas de saúde e prevenção de doenças. **CONCLUSÃO:** Apesar da necessidade de políticas públicas complexas para reverter a condição precária de saúde da

<sup>1</sup> Universidade Positivo, gabimdgc@gmail.com

<sup>2</sup> Universidade Positivo, carolinematsumoto@gmail.com

<sup>3</sup> Universidade Positivo, dkortzbein@hotmail.com

<sup>4</sup> Universidade Positivo, ellpaula@hotmail.com

<sup>5</sup> Universidade Positivo, gigavazzoni@gmail.com

<sup>6</sup> Universidade Positivo, Laurascottbigata@gmail.com

comunidade, a interação através de medidas complementares de ensino, como o processo de gamificação do aprendizado deste caso, é o primeiro passo para mudança, pois permite a educação em saúde e a promoção desta de forma lúdica e imersiva, incentivando a autorreflexão e a retenção efetiva de informações, além de despertar o interesse por temas que impactam diretamente a sociedade.

**PALAVRAS-CHAVE:** Educação em Saúde, Gamificação, Higiene Pessoal

<sup>1</sup> Universidade Positivo, gabimdgc@gmail.com  
<sup>2</sup> Universidade Positivo, carolinematsumoto@gmail.com  
<sup>3</sup> Universidade Positivo, Dkortzbein@hotmail.com  
<sup>4</sup> Universidade Positivo, ellpaula@hotmail.com  
<sup>5</sup> Universidade Positivo, gigavazzoni@gmail.com  
<sup>6</sup> Universidade Positivo, Laurascottbigata@gmail.com