

DOI: <https://doi.org/10.58871/conimaps26.c07.ed05>

EXPOSIÇÃO DE JOGOS LÚDICOS COMO ESTRATÉGIA DE DISSEMINAÇÃO DE INFORMAÇÃO SOBRE A DOENÇA DE CHAGAS NA 76ª REUNIÃO ANUAL DA SOCIEDADE BRASILEIRA DE PROGRESSO DA CIÊNCIA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

EXHIBITION OF PLAYFUL GAMES AS A STRATEGY FOR DISSEMINATING INFORMATION ABOUT CHAGAS DISEASE AT THE 76TH ANNUAL MEETING OF THE BRAZILIAN SOCIETY FOR THE PROGRESS OF SCIENCE: AN EXPERIENCE REPORT

LETÍCIA MARIA DA SILVA MARQUES

Graduanda de Enfermagem pela Universidade Estadual do Piauí

PEDRO HENRIQUE DA SILVA VIANA

Estudante do Programa de Vocação Científica do Escritório Técnico Regional Fiocruz Piauí

LOYDE EUNICE DE SOUSA OLIVEIRA

Estudante do Programa de Vocação Científica do Escritório Técnico Regional Fiocruz Piauí

SIMONE PATRÍCIA CARNEIRO DE FREITAS

Doutora em entomologia e pesquisadora do Escritório Técnico Regional Fiocruz Piauí

JACENIR REIS DOS SANTOS-MALLET

Doutora em Biologia Parasitária e coordenadora do Escritório Técnico Regional Fiocruz Piauí

JÉSSICA PEREIRA DOS SANTOS

Doutora em Ciência e pesquisadora do Escritório Técnico Regional Fiocruz Piauí

RESUMO

Objetivos: Relatar a exposição de jogos lúdicos durante a 76ª Reunião Anual da Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência (SBPC) como estratégia para a disseminação de informações sobre a Doença de Chagas (DC). **Metodologia:** Trata-se de um estudo qualitativo, de caráter descritivo, do tipo relato de experiência. O cenário de estudo se deu na Universidade Federal do Pará (UFPA), localizada em Belém/PA, onde foi realizada a 76ª Reunião Anual da Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência (SBPC). O período para a realização do trabalho contemplou a programação do evento, executado no período de 7 a 13 de julho de 2024. Os jogos apresentados na reunião foram dispostos em um estande e incluíram jogo de memória, dividido em dois (2) níveis, quebra-cabeça e jogo de dominó, todos relacionados à doença de Chagas. **Resultados e Discussão:** A exposição teve início no segundo dia de evento em que foi aberto ao público para visitação. Os visitantes eram dispostos de acordo com a quantidade, muitas vezes chegavam em conjunto. As crianças e até mesmo os adultos se engajaram bastante, demonstrando muito interesse e adesão. Muito mais que brincar, os participantes enxergavam nas imagens e termos uma oportunidade para sanar dúvidas, trazer

relatos pessoais e reafirmar os conhecimentos adquiridos. Os jogos lúdicos elaborados cumpriram o seu papel ao possibilitar ao público interagir de forma dinâmica com a temática relacionada à doença de Chagas, sendo avaliado de maneira positiva por todos. **Considerações Finais:** A produção e a utilização de jogos lúdicos configuraram-se como uma estratégia eficaz para o aprendizado e integração da comunidade, facilitando a aproximação com a temática e o empoderamento do indivíduo no processo saúde-doença.

Palavras-chave: doença de Chagas; jogos; educação em saúde.

ABSTRACT

Objectives: To report the exhibition of playful games during the 76th Annual Meeting of the Brazilian Society for the Advancement of Science (SBPC) as a strategy for disseminating information about Chagas Disease (CD). **Methodology:** This is a qualitative, descriptive study, of the experience report type. The study setting was at the Federal University of Pará (UFPA), located in Belém/PA, where the 76th Annual Meeting of the Brazilian Society for the Advancement of Science (SBPC) was held. The period for carrying out the work included the event's schedule, which ran from July 7 to 13, 2024. The games presented at the meeting were displayed in a booth and included a memory game, divided into two (2) levels, a puzzle, and a domino game, all related to Chagas disease. **Results and Discussion:** The exhibition began on the second day of the event, when it was open to the public for visitation. Visitors were arranged according to the number of visitors, often arriving together. Children and even adults were very engaged, showing great interest and participation. Much more than just playing, participants saw the images and the opportunity to clarify doubts, share personal stories and reaffirm the knowledge they had acquired. The games that were developed fulfilled their role by allowing the public to interact dynamically with the theme related to Chagas disease and were evaluated positively by everyone. **Final Considerations:** The production and use of games proved to be an effective strategy for learning and community integration, facilitating the approach to the theme and the empowerment of the individual in the health-disease process.

Keywords: chagas disease; games; health education.

1 INTRODUÇÃO

A Doença de Chagas (DC) foi descrita pela primeira vez em 1909 pelo médico Carlos Chagas, que pesquisou e divulgou diversos aspectos relacionados à enfermidade, tais como agente etiológico, habitat, sintomatologia e transmissores (Alves *et al.*, 2018; Oliveira *et al.*, 2021). Transmitida, principalmente, por meio vetorial, a DC é uma antropozoonose provocada pelo parasita *Trypanosoma Cruzi* e comum nas regiões Norte e Nordeste do país. Além disso, outros modos de transmissão incluem a vertical, oral, transfusão sanguínea e em acidentes laboratoriais (Kawaguchi *et al.*, 2019; Pacheco *et al.*, 2021).

A sintomatologia apresenta-se de forma variada, considerando as duas fases da doença: a aguda e a crônica. A fase aguda pode ser assintomática ou acompanhada da manifestação clínicas variadas, como febre, cefaleia, mal estar, falta de apetite, edemas, dentre outros;

enquanto a fase crônica se caracteriza pelo avanço da doença, com a manifestação de problemas cardíacos e/ou digestivos. O diagnóstico da doença é realizado por meio de exames de sangue, xenodiagnóstico, *Enzyme Linked Immunosorbent Assay* (ELISA) e Reação em Cadeia Polimerase (PCR) (Da Costa Matos *et al.*, 2024; Correia *et al.*, 2021).

A DC integra o grupo das Doenças Tropicais Negligenciadas, segundo a Organização Mundial da Saúde (OMS), sendo mais prevalente em populações vulnerabilizadas, situadas principalmente nas regiões mais pobres, com baixo poder aquisitivo e escassez de saneamento básico. No Brasil, é estimado a presença de mais de 1,9 milhões de pessoas infectadas e mais de 4 mil óbitos por ano, o que a consolida como um problema de Saúde Pública (Macêdo *et al.*, 2021; Galeno; Pinto; Pinto Figueiredo, 2021).

Nessa conjuntura, o desenvolvimento de processos educativos torna-se uma ferramenta fundamental no combate à doença, com a capacidade de transpassar os aspectos puramente técnicos da temática, possibilitando a aproximação da população e seu posicionamento como protagonista dentro do processo saúde-doença. Assim, os jogos lúdicos se tornam uma importante estratégia na disseminação de informações sobre a DC, à medida que dinamizam o ensino e facilitam a retenção de conhecimento, proporcionando a colaboração entre os indivíduos e uma aprendizagem menos rígida (Dias; Rocha; Werneck, 2020; Oliveira; Barbosa; Rodrigues, 2023).

Assim, o objetivo do presente estudo é relatar a exposição e aplicação de jogos lúdicos durante a 76ª Reunião Anual da Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência (SBPC) como estratégia para a disseminação de informações sobre a doença de Chagas.

2 METODOLOGIA

Trata-se de um estudo qualitativo, de caráter descritivo, do tipo relato de experiência que possibilita ao pesquisador relatar uma experiência vivenciada, de forma a sintetizar e contribuir para a formação de conhecimentos sobre diferentes temas (Mussi; Almeida; Flores, 2021).

O cenário de estudo se deu na Universidade Federal do Pará (UFPA), localizada em Belém/PA, onde foi realizado o evento 76ª Reunião Anual da Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência (SBPC). O tema central desta edição foi “Ciência para um futuro sustentável e inclusivo: por um novo contrato social com a natureza”. Durante a execução da reunião, aberta ao público, foram oferecidas atividades variadas, tais como: mesas-redondas, exposição em estantes, painéis, minicursos, conferências, sessão de pôsteres, atividades

culturais, mostras interativas e outros programas destinados a professores, estudantes de básico, fundamental e superior, pesquisadores e público em geral. O evento contou com a visita de mais de 50 mil pessoas (SBPC, 2024).

O período para a realização do trabalho contemplou a programação do evento, executado em uma semana, no período de 7 a 13 de julho de 2024. Durante tal tempo, as bolsistas de iniciação científica de uma instituição de pesquisa do Estado do Piauí (Fiocruz Piauí) tiveram contato com o público que visitou o evento e interagiu por meio dos jogos desenvolvidos.

Os jogos apresentados na reunião foram dispostos em um estande e incluíram: jogo de memória, dividido em dois (2) níveis, quebra-cabeça e jogo de dominó. Antes do público jogar, era realizada uma explicação sobre o tema, com a entrega de panfletos informativos.

O jogo de memória consiste em cartas com imagens sobre a doença de Chagas, incluindo: megacólon, Carlos Chagas, barbeiro, coração grande, medicamento, picada do barbeiro, casa de taipa e sinal de Romaña.

O jogo foi organizado em dois níveis: nível 1 - as imagens devem ser dispostas com a face para baixo e combinadas corretamente e nível 2 - deve ser feita a associação das imagens com as palavras. Já o jogo de dominó, é baseado no modelo clássico, onde as peças com imagens e termos relacionados a Doença de Chagas devem ser colocadas de forma que as ilustrações coincidam com as jogadas pelo adversário. O jogo deve seguir até que um dos jogadores fique sem peças ou até que nenhum dos jogadores possa fazer uma jogada. O jogador que ficar sem as peças primeiro é o vencedor. No quebra-cabeça, o jogador monta imagens conectando peças que se encaixam perfeitamente. Todos os jogos foram aplicados sob o acompanhamento da discente bolsista e sua orientadora.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A participação da discente no evento se deu em uma semana, sendo o primeiro dia utilizado para reconhecimento geral do local e planejamento da disposição dos materiais na bancada. Foi realizado um *tour* pela universidade e pelo espaço em que a instituição da bolsista estaria representada. Esse espaço, chamado de SBPC Jovem, contou com mais de 70 estandes distribuídos e, segundo a UFPA, mais de quinze mil (15.000) visitantes diariamente, com um público total de cerca de sessenta mil (60.000) pessoas no fim da semana (SBPC, 2024).

A exposição, propriamente dita, teve início no segundo dia de evento em que foi aberto ao público para visita. A organização para receber os visitantes incluiu uma breve explicação sobre aspectos gerais relacionados à doença de Chagas, abordando o conceito, vetores, meios

de transmissão, sintomatologia, diagnóstico, evolução da doença e o quadro da doença na região Norte. A apresentação envolveu ainda a desconstrução de mitos associados à transmissão da doença pela via oral, por meio da ingestão do açaí, alimento muito comum, cultural e bastante consumido na região.

Após a explicação inicial, os participantes eram apresentados aos jogos, desde o motivo pelos quais foram criados até as regras que regiam o seu funcionamento. Os jogos levados para serem aplicados no evento foram o jogo de memória, sendo este disposto em dois níveis; o jogo de dominó e o quebra-cabeça. Os materiais utilizados eram muito visuais, com imagens e palavras que remetem diretamente à temática, lembrando e reforçando todo o conhecimento adquirido por meio da explicação prévia.

Os visitantes eram dispostos de acordo com a quantidade, muitas vezes chegavam em conjunto, geralmente familiares (pais com filhos, cônjuges, avós, irmãos), amigos e desconhecidos. Após os jogadores serem organizados, dava-se início a uma partida do jogo escolhido. O jogo de memória foi o mais popular dentre todos, chamando bastante atenção do público, provocando muita curiosidade e competição. O segundo material mais popular foi o quebra-cabeça e, por último, o dominó.

As crianças e até mesmo os adultos se engajaram bastante, demonstrando muito interesse e adesão. Muito mais que brincar, os participantes enxergavam nas imagens e termos uma oportunidade para sanar dúvidas, trazer relatos pessoais e reafirmar os conhecimentos adquiridos.

Os materiais foram avaliados de maneira positiva por todo o público como instrumento de educação em saúde, principalmente, quando relacionado a facilidade, a motivação de aprendizagem e retenção de conhecimento. Trabalhar os conteúdos por meio de métodos que fujam da modalidade tradicional, de caráter tecnicista, através de ferramentas lúdicas como os jogos potencializa a construção do conhecimento (Souza; Chupil, 2019).

Além disso, o modo de abordar possibilitou explorar outros aspectos relacionados ao tema além da perspectiva biológica, valorizando a presença do indivíduo no processo saúde-doença e tornando-o protagonista no seu cuidado. A educação em saúde promove intervenções centradas na família, na comunidade e na promoção da saúde (Pimentel *et al.*, 2021; Conceição *et al.*, 2020).

Foi possível perceber que apesar do nível de escolaridade e a formação profissional interferir diretamente na qualidade do conhecimento prévio que os indivíduos possuíam sobre a Doença de Chagas, tais fatores não foram significativos no nível de participação e interesse demonstrado pelos participantes durante a dinâmica. Esse tipo de atividade é adequada para

todas as idades, conseguindo envolver desde crianças, adultos e idosos (Carvalho *et al.*, 2021).

A produção e a utilização de jogos lúdicos configuraram-se como uma estratégia eficaz para o aprendizado e integração da comunidade, facilitando a aproximação com a temática e o empoderamento do indivíduo dentro do processo saúde-doença (Hungaro *et al.*, 2021; Conceição *et al.*, 2020).

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos lúdicos elaborados, como ferramenta educacional, cumpriram o seu papel ao possibilitar ao público interagir de forma dinâmica com a temática da doença de Chagas. Durante a explicação e a aplicação dos jogos, observou-se o público bem engajado, fazendo questionamentos, reflexões e compartilhando experiências pessoais relacionadas ao tema.

Além disso, foi possível perceber que a maior parte do público tinha algum conhecimento prévio sobre o assunto, alguns demonstrando bastante propriedade. Os jogos foram avaliados de maneira positiva por todos, incentivando o interesse, atenção aos termos, as imagens e como a doença está presente no seu cotidiano e região.

Crianças, adolescentes, adultos e idosos de todas as profissões se envolveram de forma ativa, gostando da competição e colaborando coletivamente para o desenvolvimento da dinâmica. Houve uma integração muito grande do público, entre conhecidos, amigos, familiares e desconhecidos.

Ainda mais, tal vivência possibilitou à discente desenvolver e fortalecer diversas habilidades, como traquejo social, comunicação, paciência, autonomia e domínio do assunto.

REFERÊNCIAS

ALVES, Daniela Ferreira *et al.* Métodos de diagnóstico para a doença de Chagas: uma atualização. **Rev. Bras. An. Clin.**, v. 50, n. 4, p. 330-3, 2018.

CARVALHO, Isabelle Christine Nunes de *et al.* Tecnologia educacional: A enfermagem e os jogos educativos na educação em saúde. **Research, Society and Development**, v. 10, n. 7, p. e18710716471-e18710716471, 2021.

CONCEIÇÃO, Dannicia Silva *et al.* A educação em saúde como instrumento de mudança social. **Brazilian Journal of Development**, v. 6, n. 8, p. 59412-59416, 2020.

CORREIA, Jennifer Rodrigues *et al.* Doença de Chagas: aspectos clínicos, epidemiológicos e fisiopatológicos. **Revista Eletrônica Acervo Saúde**, v. 13, n. 3, p. e6502-e6502, 2021.

DA COSTA MATOS, Daniele *et al.* Contexto brasileiro da Doença de Chagas: Perspectivas atuais sobre epidemiologia, vetores e diagnóstico. **Brazilian Journal of Implantology and**

Health Sciences, v. 6, n. 5, p. 455-467, 2024.

DIAS, Letícia Paschoaletto; ROCHA, Gregório Kappaun; DE FRONTIN WERNECK, Jane Margaret Costa. O Ensino da Doença de Chagas através de Ferramenta Pedagógica Lúdica. **Revista Vértices**, v. 22, n. 1, p. 46-58, 2020.

GALENO, Nahon Sá; PINTO, Victória Baía; PINTO, Ricardo Figueiredo. Caracterização do paciente portador da doença de chagas: fase aguda e fase crônica. **II Encontro Científico do Grupo de Pesquisas & Publicações**. Brasil, 2021.

HUNGARO, Thiago Alves *et al.* Jogos sérios e gamificação: um novo modelo para educação em saúde. **Revista Eletrônica Acervo Saúde**, v. 13, n. 9, p. e8540-e8540, 2021.

KAWAGUCHI, Wilton Hideki *et al.* Doença de Chagas: do surgimento ao tratamento-revisão da literatura. **J Health Sci Inst**, v. 37, n. 2, p. 182-9, 2019.

DA COSTA MATOS, Daniele *et al.* Contexto brasileiro da Doença de Chagas: Perspectivas atuais sobre epidemiologia, vetores e diagnóstico. **Brazilian Journal of Implantology and Health Sciences**, v. 6, n. 5, p. 455-467, 2024.

MACÊDO, Thaís Lemos de Souza *et al.* Análise do perfil epidemiológico da Doença de Chagas no Brasil. Período entre 2001 e 2018. **Revista de Saúde**, v. 12, n. 3, p. 42-49, 2021.

MUSSI, R. F. F.; FLORES, Fábio Fernandes; ALMEIDA, Claudio Bispo de. Pressupostos para a elaboração de relato de experiência como conhecimento científico. **Revista práxis educacional**, v. 17, n. 48, p. 60-77, 2021.

OLIVEIRA, Claudinei; BARBOSA, Vilma de Cássia Jordão; DE MOURA RODRIGUES, Gabriela Meira. Educação em saúde na prevenção da doença de Chagas. **Revista Liberum accessum**, v. 15, n. 2, p. 292-302, 2023.

OLIVEIRA, Silmara Ferreira *et al.* Epidemiologia da doença de chagas aguda no nordeste brasileiro. **Research, Society and Development**, v. 10, n. 6, p. e10310615190-e10310615190, 2021.

PACHECO, Luciano Vasconcellos *et al.* Transmissão oral da doença de Chagas: uma revisão de literatura. **Research, Society and Development**, v. 10, n. 2, p. e31910212636-e31910212636, 2021.

PIMENTEL, Andréia Guerra *et al.* Concepções de educação em saúde nos jogos didáticos sobre *Aedes aegypti* no Brasil: uma revisão integrativa. **Investigações em Ensino de Ciências**, v. 26, n. 1, p. 285-304, 2021.

SBPC. **76ª Reunião Anual da SBPC**. Disponível em: <<https://ra.sbpcnet.org.br/76RA/>>. Acesso em: 25 ago. 2024.

SBPC. **Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência**. 76a Reunião Anual da SBPC em Belém bate recordes e destaca engajamento – SBPC. Disponível em: <<https://portal.sbpcnet.org.br/noticias/76a-reuniao-anual-da-sbpc-em-belem-bate-recordes-e-destaca-engajamento/#:~:text=SBPC%20Jovem%20teve%20mais%20de>>. Acesso em: 26



ago. 2024.

SOUSA, Tatiane Neves de; CHUPIL, Henrique. A contribuição dos jogos lúdicos na aprendizagem de ensino da parasitologia em ciências e biologia. **Revista Uningá**, v. 56, n. 1, p. 47-57, 2019.