



- VOCÊ SABE QUAL É A DOENÇA? -

Natasha T. Logsdon¹

Ana Karen Jacone²

Ilana Silva³

Dados de Identificação

Disciplina: APTA 2

Período: 2º 2023/1

Curso: Biomedicina

Objetivo(s) da Ação

Apresentar conceitos de educação em meio ambiente conectados com a multidisciplinaridade do curso de biomedicina incluindo conhecimentos sobre patologia, parasitologia, ciências básicas, microbiologia e outros.

Conteúdos Trabalhados

O relato de prática pedagógica intitulado “Você sabe qual é a doença?” foi desenvolvido por alunas do segundo período de biomedicina do UGB, sob a supervisão da professora Natasha Logsdon na disciplina APTA 2.

¹ Doutorado em Fisiopatologia e Ciências Cirúrgicas pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro.

² Graduando de Biomedicina pelo UGB/FERP.

³ Graduando de Biomedicina pelo UGB/FERP.



A disciplina objetiva organizar espaços para produção e aquisição de conhecimentos relativos à educação ambiental, por meio da prática dialógica de forma coletiva, da participação na gestão dos recursos ambientais, e, das decisões que afetam o meio ambiente. Ela envolve uma temática interdisciplinar e transversal do curso com foco na educação ambiental, tendo em vista os objetivos, princípios e estratégias para a educação ambiental formal e não formal. Busca a compreensão dos processos de construção dos valores sociais, conhecimentos, habilidades, atitudes e competências individuais e de uso na coletividade voltadas para a conservação do meio ambiente, bem de uso comum das pessoas, essencial à sadia qualidade de vida e sua sustentabilidade.

Os conteúdos trabalhados foram: Cidadania e preservação; Compromisso social e sustentabilidade; Transformação da consciência ambiental; Proteção, Preservação e Conservação: compromisso cidadão e comunitário; Qualidade de vida e preservação ambiental; Esgotamento de Recursos não-renováveis, capacidade de suporte do Planeta e critério de sustentabilidade; Globalização, meio ambiente e sustentabilidade.

A partir dessas temáticas desenvolvidas em sala de aula criou-se a sala de aula invertida, atividade em que os estudantes se tornam protagonistas no processo de ensino-aprendizagem e lhes foi solicitado que desenvolvessem atividades lúdicas que envolvessem as temáticas supracitadas, escolhidas em forma de sorteio, em que todos os estudantes da turma pudessem participar das atividades uns dos outros.

O Jogo de tabuleiro “Você sabe qual é a doença?” surgiu a partir da criação de um grupo de estudantes que conectaram conhecimentos de microbiologia, parasitologia e patologia com questões ambientais que propiciam o aparecimento de doenças e zoonoses a fim de promover conhecimento sobre essa temática para os demais estudantes da turma.



Procedimentos

Foi criado um jogo de tabuleiro composto por: 1 tabuleiro, 6 peões, 1 dado, 130 *cards* com perguntas e respostas, 10 cartas bônus, 120 protótipos de lixo de diferentes cores (representando os lixos orgânicos e recicláveis), 1 manual de regras e uma embalagem temática.

Este relato de experiência pedagógica mantém o nome do jogo, que foi criado pelas alunas e vem com o seguinte texto explicativo na primeira página do manual de instruções:

“Nós sabemos que cada lixo tem a sua designação correta bem como um local correto para ser descartado. Mas e se esses resíduos não forem coletados, tratados e descartados da forma correta? E se eles ficarem espalhados por aí acumulados em locais poluindo o solo, água e ar do planeta? Você sabe a quantidade de doenças que esses lixos sem descarte adequado podem causar? E aí, você sabe qual a doença? Descontamine o quanto você puder para evitar proliferação de agentes nocivos à saúde humana e ao planeta! Para 2 a 6 jogadores a partir de 10 anos de idade.”

Regras do jogo: Coloque os peões correspondentes aos jogadores no início do tabuleiro. Separe os *cards* em (a) Área de risco, (b) Doenças e (c) Curiosidades. Espalhe os saquinhos de lixo ao longo do tabuleiro. Na sua vez, cada jogador deverá lançar o dado e andar com o peão o número de casas correspondente ao número do dado. Retirar uma carta na pilha de *cards* correspondente ao símbolo contido na casa em que o peão parar no tabuleiro. Se o jogador acertar a resposta ele recolhe um saquinho de lixo do tabuleiro. Se ele errar, o próximo jogador lança o dado e repete o processo. O jogo acaba quando todos os jogadores chegarem ao final do tabuleiro e vence quem tiver recolhido mais saquinhos de lixo durante a partida.



Resultados

Os alunos se dividiram em 6 equipes e discutiam as respostas com seus pares para que seus peões pudessem avançar no tabuleiro. Uma forma de discussão sobre a temática foi instituída durante o jogo. Além disso, todos os alunos tiveram oportunidade de retirar cartas e adivinhar as respostas, de forma a ampliar seus conhecimentos sobre todas as temáticas envolvidas na atividade. O resultado foi aquisição de conhecimento de forma simples, leve, lúdica e divertida em que todos os alunos presentes tiveram interesse em participar e competir ativamente.