



# O JOGO DA PREVENÇÃO: TODOS POR UMA VIDA SAUDÁVEL



SANTANA, V.B.<sup>1</sup>; ZELMANOWICZ, A.<sup>1</sup>; SALVADOR, T.V.<sup>1</sup>; FRITSCH, T.Z.<sup>1</sup>; ANTUNES, B.M.C.<sup>1</sup>; SCHLÖTTGEN, J.<sup>1</sup>; GOMES, A.C.A.<sup>2</sup>; CARVALHO, P.<sup>2</sup>; CABALLERO, R.M.S.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> UFCSPA <sup>2</sup> Centro de Prevenção do Câncer do Hospital Santa Rita

## INTRODUÇÃO

Estima-se a ocorrência de 600 mil casos novos de câncer no Brasil em 2019, sendo grande parte deles evitáveis, por serem associados a estilo de vida e fatores ambientais. Comportamentos adquiridos na infância e adolescência, como o sedentarismo e a má alimentação, podem determinar a saúde do adulto, tornando-o mais ou menos propenso ao desenvolvimento de câncer. Assim, a atividade de Jogos da Prevenção do Câncer traz uma proposta de promoção da saúde por meio da educação, a partir da interação entre alunos, professores e profissionais da saúde, construindo o conhecimento de forma lúdica.

## OBJETIVOS

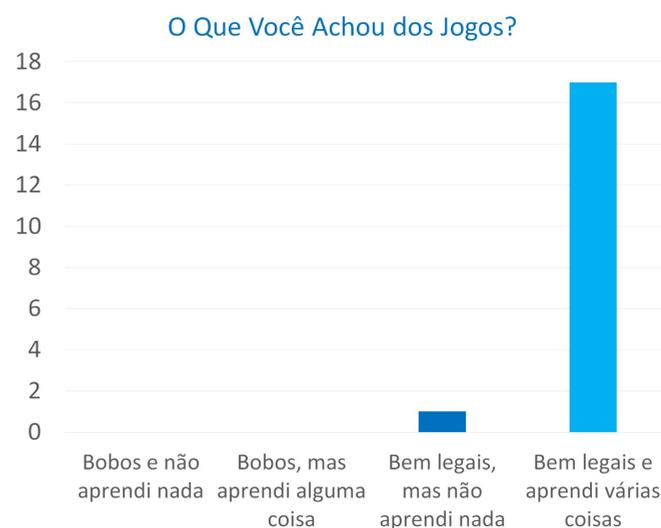
Promoção da saúde, qualidade de vida, mudança de hábitos e diminuição da exposição a fatores de riscos para câncer.

## METODOLOGIA

Inicialmente, foi realizada uma roda de conversa a fim de avaliar o conhecimento dos participantes sobre o tema. Logo após foi aplicado um quiz com mitos e verdades sobre o câncer e suas formas de prevenção. Por fim, alunos e professores participaram de um jogo de tabuleiro de chão, construído com material reciclável, a fim de consolidar as informações de maneira lúdica. A intervenção ocorreu primeiramente em uma escola na cidade de Viamão e, posteriormente, no Congresso do Hospital Santa Rita 2018 onde foram recebidos professores e alunos de 15 escolas públicas.

## RESULTADOS

Obteve-se grande aceitação, tanto pelos professores quanto pelos alunos, que avaliaram a atividade como positiva e com alto nível de aprendizagem. Relatos dos alunos mostraram que a forma interativa os instiga à participação, diferentemente de aulas unicamente expositivas.



## CONCLUSÕES

A grande receptividade dos alunos expõe a viabilidade da realização das atividades propostas, abrindo oportunidades para o crescimento do projeto e um alcance social cada vez maior. O feedback positivo dado pelos grupos participantes demonstra que, possivelmente, o aprendizado construído com as atividades irá perpetuar-se em hábitos diários e contribuir para a prevenção do câncer a longo prazo.

## REFERÊNCIAS

- Chagas, CMDS; Rango Cards, a digital game designed to promote a healthy diet: a randomized study protocol.; BMC Public Health 2018 Jul 24;
- <http://www2.inca.gov.br/wps/wcm/connect/inca/portal/home>
- FARDO, ML; A Gamificação Aplicada em Ambientes de Aprendizagem; CINTED-UFRGS; V. 11 Nº 1, julho, 2013



## REFERÊNCIAS

- Chagas, CMDS; Rango Cards, a digital game designed to promote a healthy diet: a randomized study protocol.; BMC Public Health 2018 Jul 24;
- <http://www2.inca.gov.br/wps/wcm/connect/inca/portal/home>
- FARDO, ML; A Gamificação Aplicada em Ambientes de Aprendizagem;CINTED-UFRGS;V. 11 N° 1, julho, 2013