

Resumos expandidos - Comunicação Oral

O “SUSINHO” – PERSONAGEM PARA ESTIMULAR A APRENDIZAGEM SOBRE O SUS NO ENSINO FUNDAMENTAL

Margit Elena Theisen¹

Roger dos Santos Rosa²

Marta Regina Mueller³

Liliane Dreyer da Silva Pastoriz¹

Bruno Luís de Oliveira Martins⁴

Leonardo Thomaz Sauter⁵

Radharani Malheiros Mendes⁴

Descreve-se a experiência de um projeto de extensão universitária aninhado no trabalho de conclusão de Mestrado Profissional denominado Tópicos sobre o Sistema de Único de Saúde (SUS) para alunos do Ensino Fundamental. Trabalhar com técnicas criativas e promover a utilização da ludicidade em processos pedagógicos com crianças, incluindo uma personagem indutora e promotora do estudo sobre o SUS, o “SUSinho”, pode facilitar o ensino no ambiente escolar (ALMEIDA et al., 2011; OLIVEIRA, 2010). O objetivo foi estimular a aprendizagem sobre o SUS para alunos do Ensino Fundamental, ocorreu de março a julho de 2018 na Escola Estadual de Ensino Fundamental Gaspar Bartholomay, em Santa Cruz do Sul-RS. As práticas educativas foram organizadas para 133 alunos de 6 turmas do Ensino Fundamental (2 turmas de manhã e tarde do 3º ao 5º ano) com docente único por turma. As aulas foram ministradas por uma mestranda do PPG Ensino na Saúde/UFRGS e docentes da escola uma vez por semana (50 minutos por turma em 18 aulas), totalizando 108 horas/aulas. A intervenção em sala de aula ocorreu com utilização de recursos didáticos ludo-pedagógicos como jogos, história em quadrinhos, caça-palavras, enigma, vídeos, desenhos e canções. As atividades foram registradas em caderno de campo. As avaliações aconteceram de forma observacional, processual e contínua durante a execução do projeto, além das avaliações individuais (discente/docente) em planilha específica referente aos temas e conteúdos desenvolvidos, a serem considerados como Fácil, Médio ou Difícil. Desenvolveu-se uma personagem denominada “SUSinho”. Solicitou-se a alunos e docentes que escrevessem até três palavras (positivas e negativas - sugeridas e escritas no quadro) sobre o sentimento de interação e/ou afeição com a personagem. Foram avaliados os conhecimentos adquiridos em uma gincana (22 questões) que reuniu conjuntamente as turmas da manhã e as da tarde. A média de faltas por aula foi de 1,1 de alunos/turma. Acerca dos conteúdos e recursos lúdico-pedagógicos, 129 alunos realizaram a avaliação (80,4% consideram fácil; 16,2% médio e 3,4% difícil) e 6 docentes (76,8% fácil; 20,3% médio e 2,9% difícil). Acerca da personagem “SUSinho”, 121 alunos avaliaram dos quais 94,8% positivamente. As palavras mais citadas

¹ Mestrandas do Programa de Pós-Graduação em Ensino na Saúde – Mestrado Profissional da Faculdade de Medicina. Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil. E-mail: margit-theisen@saude.rs.gov.br e lilianedreyer@mprs.mp.br

² Professor do Departamento de Medicina Social da UFRGS, professor orientador do Mestrado Acadêmico em Saúde Coletiva e do Programa de Pós-Graduação em Ensino na Saúde – Mestrado Profissional da Faculdade de Medicina. Coordenador do Programa de Extensão e Pesquisa em Saúde Urbana, Ambiente e Desigualdade. Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Rio Grande do Sul, Brasil. E-mail: roger.rosa@bcb.gov.br

³ Especialista em Saúde da Secretaria Estadual de Saúde, Servidora Pública da Secretaria Estadual de Saúde, Rio Grande do Sul, Brasil.

⁴ Graduando em Administração pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Assistente de Coordenação do Curso de Especialização em Saúde Pública da UFRGS, Rio Grande do Sul, Brasil. Participa do Programa de Extensão e Pesquisa em Saúde Urbana, Ambiente e Desigualdades da UFRGS.

⁵ Graduando em Matemática - Licenciatura na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Participa do Programa de Extensão e Pesquisa em Saúde Urbana, Ambiente e Desigualdades na UFRGS, Rio Grande do Sul, Brasil.

foram “show”, “legal”, “ótimo”, “maravilhoso”, “muito bom”, “sensacional”. Avaliaram negativamente 5,2% com palavras “chato”, “não gostei”, “ruim”. Todos os docentes avaliaram positivamente. As palavras mais citadas foram “show”, “bom”, “muito bom”, “legal” e “maravilhoso”. Participaram da gincana 126 alunos em dois grupos. No primeiro (n=64), obteve-se 95,5% de acertos e no segundo (n=62) 100%. Alunos e docentes demonstraram interesse no tema bem como conheceram a importância do SUS na vida dos usuários. A criação e a utilização da personagem “SUSinho” alcançou resultados além do esperado, fato que demonstra a importância do lúdico nas associações para aprendizagem de assuntos, por vezes, de difícil compreensão para crianças em idade escolar. Todas as avaliações instrumentalizaram e apoiaram as dinâmicas de ensino em que os sujeitos envolvidos puderam se expressar e desenvolver seu senso crítico e, ao mesmo tempo, validar o processo de ensino-aprendizagem construído. A proposta teórico-metodológica foi exitosa. Pode ser considerada em futuras proposições de ensino. A ludicidade é fator que contribui para tornar as ações educativas um caminho mais promissor e enseje modalidades de práticas semelhantes e incentivadoras para sua continuidade.

Referências

ALMEIDA, T. et al. A utilização da corporeidade e ludicidade como ferramentas nas práticas educativas de saúde: um relato de experiência. **CARPE DIEM: Revista Cultural e Científica do UNIFACEX**, Natal, v. 9, n. 1, p. 1-9, 2011.

OLIVEIRA, J. R. **O prazer de aprender brincando**. Universidade de Cândido Mendes. Niterói, 2010. Disponível em: <http://www.avm.edu.br/docpdf/monografias_publicadas/N203980.pdf>. Acesso em: 07 jul. 2018.