

Recursos Didático-Pedagógicos na Promoção da Educação Popular em Saúde

Área Temática de Saúde

Resumo

Projetos de extensão permitem o desenvolvimento da educação popular em saúde, possibilitando às pessoas aquisição de conhecimentos para capacitá-las a serem agentes transformadores da própria realidade. Objetivo: descrever materiais didáticos confeccionados para realização de práticas educativas, explicitando suas indicações, método de aplicação e resultados obtidos. Metodologia: Foram confeccionados jogos, fantoches, encenações teatrais e dinâmicas de grupo em conjunto com os atores envolvidos durante as práticas educativas usando uma linguagem lúdica para facilitar a compreensão. Resultados: O jogo Imagem e Ação foi utilizado para discutir conhecimentos sobre fumo, álcool e drogas na adolescência. O jogo Caminho da Saúde propôs discutir temas referentes ao conceito de saúde como patrimônio, pertencer e estilo de vida. Os Fantoches foram empregados pelos profissionais de saúde para discutirem soluções para problemas encontrados na comunidade. O Teatro foi uma proposta de simular situações vivenciadas no dia-a-dia em relação ao trabalho de grupo. Dinâmicas foram realizadas para desencadear reflexões e debates. A Roda da Saúde objetivava identificar pontos que deveriam ser mais cuidados na saúde de cada um. Considerações finais: A proposta de confeccionar materiais didáticos requer bastante ousadia. Os recursos utilizados passaram a funcionar como mecanismo estimulador de criatividade e viabilizador de ações de promoção da saúde.

Autores

Rebeca dos Santos Duarte Rosa - Mestre, professora
Erlia Esteves Benevides - Socióloga, gerente projetos - CDM/AVSI
Joice Batista Maciel - acadêmica de Enfermagem
Daniela Monteiro - acadêmica de Enfermagem
Renata Mascarenhas Bernardes - acadêmica de Enfermagem

Instituição

Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais – PUC/Minas

Palavras-chave: saúde; educação popular; material didático

Introdução e objetivo

A educação popular em saúde, uma vez inserida no contexto da comunidade, possibilita às pessoas a aquisição de conhecimentos técnicos necessários para a capacitá-las a ser um agente transformador da realidade em que vivem. Segundo VASCONCELOS (1997), “o método de educação popular é uma estratégia de intervenção (e portanto mais assimilável à cultura intervencionista do setor de saúde), que prioriza a criação de espaços de diálogos em que problemas específicos são debatidos de uma forma que valoriza a explicitação e incorporação dos saberes e reflexões dos cidadãos envolvidos”.

Ao introduzir práticas educativas para a saúde pública, deve-se ficar atento a não só querer oferecer algo novo à comunidade, é necessário também que o conteúdo esteja inserido em seu contexto. E, para a efetivação do trabalho de educação popular, deve-se utilizar a criatividade da comunidade. É através dessa criatividade que uma pessoa consegue aplicar em problemas novos e de maneira original o conhecimento adquirido, uma vez que, quando se

incita a população a trabalhar criatividade percebe-se que respostas a problemas que antes eram insolucionáveis vão aparecendo. A falta de alternativa aparece como um estímulo ao trabalho do grupo e a partir daí, os participantes utilizam-se de todos os meios, de vários recursos e, principalmente, da imaginação para criar soluções para cada situação nova.

Deve-se ressaltar a importância dos próprios participantes na elaboração das práticas, extinguindo, assim, qualquer tipo de preconceito que venha invalidar os discursos e os saberes populares e, antes de tudo, é necessário estar adequando a linguagem e o comportamento dos educadores para que se possa alcançar de uma forma direta e global, melhores resultados com as práticas educativas.

Os projetos de extensão da Escola de Enfermagem da PUC Minas visam a formação de profissionais cidadãos dentro da sua realidade social, buscando instrumentalizar os alunos para intervir nessa realidade promovendo a melhoria da qualidade de vida da população, compreendendo a educação como algo que ultrapassa o conhecimento teórico-científico mas que englobe a humanização e solidariedade ampliando os seus horizontes para além dos muros da universidade. O ponto de partida é o compromisso acadêmico com a comunidade local, fazendo integrar e interagir o corpo docente e discente com a população priorizada, contando com a participação dos grupos comunitários e/ou lideranças locais, uma vez que tal atividade implica em troca de conhecimentos, podendo ser geradora de mudanças de comportamentos de todos os envolvidos. (ROSA, 2001) A educação popular em saúde torna-se, portanto, o instrumento viabilizador de tais ações. Diversos são os projetos que vem sendo executado desde a implantação das atividades de extensão no curso em 2001 e diferentes materiais didáticos tem sido produzido para a viabilização das práticas desenvolvidas. Cada público exige uma linguagem adequada e estímulos diferentes sendo necessária a construção de meios que permitam a promoção de uma educação problematizadora, que segundo FREIRE (1981) seja capaz de gerar uma reflexão e ação transformadora da realidade num contexto dialético, desenvolvendo assim uma práxis capaz de tornar os atores envolvidos sujeitos na condução da sua saúde. Torres (2003) citando Valla “considera que o profissional de saúde deve usar uma linguagem compreensível e simples, adequada a realidade e que tenha como ponto fundamental o indivíduo, buscando compreender suas necessidades em relação à doença. Essa linguagem possibilita ao profissional exercer uma prática educativa e realizar intervenções pertinentes ao diagnóstico. De forma complementar, Stotz e Valla (1994) sugerem que esse profissional deve atuar como agente facilitador e mobilizado, para melhorar as condições de vida das pessoas e evitar o aparecimento da doença.”

Por objetivo pretende descrever os materiais didáticos confeccionados pelos alunos da enfermagem para a realização de práticas educativas, durante os projetos de extensão, citando suas indicações e método de aplicação bem como os resultados obtidos com a sua utilização.

Metodologia

Todos os recursos foram construídos com a participação dos atores envolvidos nas atividades. Durante os encontros foram propostas técnicas como: teatro, jogos, fantoches, dinâmicas em grupo, para trabalhar temas como: conceito de saúde, fumo e drogas na adolescência, abordagem à família e princípios de trabalho em grupo fazendo uso de uma linguagem lúdica para facilitar a compreensão. Vários foram os projetos que permitiram a construção destes materiais que visavam atender a um público que variava de adolescentes, profissionais de saúde, hipertensos e atores da comunidade em geral.

Resultados e discussão

Utilizar recursos didáticos, de acordo com HANDEM (2003), possibilita tanto ao acadêmico de enfermagem quanto aos participantes ampliar capacidade de crítica, de

percepção e de solidariedade, além de desenvolver o lado lúdico, implicando num pensar mais sensível com conseqüente agir de forma diferenciada e com qualidade.

O jogo Imagem e Ação foi utilizado junto a jovens do projeto Serviço Civil Voluntário desenvolvido pelas ONGs CDM e AVSI em parceria com a PROEX da PUC Minas, e teve como objetivo discutir conhecimentos sobre fumo, álcool e drogas na adolescência. Utilizou-se a metodologia desse jogo em que um participante, utilizando-se de mímicas, expressa ao restante do grupo o conteúdo da carta sorteada, sendo que cada carta contém palavras referentes ao tema discutido como por exemplo: cigarro, cerveja, usuário de cocaína, maconheiro, e também palavras de valorização pessoal (auto – estima), como por exemplo: amor, cuidado, amigos, lazer, felicidade. Esse jogo possibilitou discutir o tema a partir do conhecimento dos participantes, uma vez que à medida que se sorteavam as cartas, eles expressavam seu saber e faziam perguntas. Por exemplo, ao ser sorteada a palavra maconheiro, foi perguntado aos participantes o que eles sabiam sobre a maconha, seus efeitos, e, à medida que se fazia o debate, surgiam dúvidas que podiam ser respondidas tanto pelos participantes quanto pelo facilitador, assim, através do diálogo estabelecido, pôde-se realizar a troca de conhecimento.

Os próximos Instrumentos à serem apresentados, foram criados no âmbito do projeto de Ações Integradas para o Desenvolvimento do Conjunto Felicidade, desenvolvido pelas ONGs CDM e AVSI em parceria com a PROEX da PUC Minas, suas finalidades são descritas na seqüência: O jogo Caminho da Saúde, foi criado com a proposta de discutir temas como patrimônio, pertencer, cuidado, estilo de vida, cotidiano, realidade, necessidades, contexto sócio econômico cultural e espiritual que interferem no caminho da saúde. A utilização dessa técnica, permite aos participantes maior fixação e melhor compreensão do tema exposto, uma vez que alia teoria à prática lúdica. Foi montado um tabuleiro, desenhado um caminho dividido em casas. Os participantes se dividiram em grupos representados por pinos no tabuleiro. Cada representante do grupo lançava o dado e saltava as casas indicadas pelo número que saiu. Após estacionar em uma casa, o participante tinha que tirar uma carta que continha uma pergunta sobre o tema abordado. Durante o jogo, o participante podia avançar ou voltar algumas casas, essa ordem vinha expressa também nas cartas retiradas. O grupo vencedor era aquele que conseguisse percorrer primeiro todo o caminho. Este jogo permitiu o envolvimento dos participantes de uma forma muito positiva, pois todos responderam as perguntas utilizando-se dos conhecimentos adquiridos nos momentos formativos. Através das respostas foi possível fazer a avaliação do aprendizado de cada participante, verificando a eficácia do trabalho. Além disso, a utilização deste recurso didático tornou os encontros participativos, envolventes, permitindo a retomada do conceito de saúde trabalhado, através das expressões individualizadas e em grupo, fazendo uma maior circulação de informação.

Os Fantoques por sua vez foram empregados com o objetivo de criar uma oportunidade para eles, profissionais de saúde, discutirem soluções de problemas encontrados no contexto da comunidade, ou seja, debater como enfrentariam o problema. É dado o material para confecção de “famílias de fantoches”, sendo que cada família era composta por um “membro problema”. Vale ressaltar que esses problemas fazem parte da realidade que os profissionais convivem diariamente, como por exemplo: hipertensão, gravidez na adolescência, alcoolismo, agressão física à mulher, desnutrição, diabetes. Durante a distribuição do material para confecção dos fantoches houve uma certa resistência por parte de alguns participantes. No entanto, após passadas as instruções e início do trabalho os grupos foram se soltando e passaram a criar. Além dos fantoches representando pessoas das famílias, também foram confeccionados fantoches de animais, que demonstravam outros participantes da realidade cotidiana da família. Esta técnica foi muito importante, pois através dos fantoches cada grupo pode expressar a realidade presenciada por eles no dia-a-dia de seu

trabalho. Esta técnica também permitiu que fossem evidenciadas de maneira espontânea muitas das dificuldades na realização de suas atividades. Ao final das encenações eram realizados debates, de forma que todos os questionamentos podiam ser enfrentados, tirando-se as conclusões como melhor organizar o trabalho e enfrentar as dificuldades.

O Teatro é utilizado com a proposta de simular situações vivenciadas no dia-a-dia em relação ao trabalho de grupo, permitindo com que os participantes desenvolvam seu potencial criativo e seus sentimentos. Por exemplo: Simulação de uma família cujo pai é diabético. Os participantes percebem como é importante colocar limites nos hábitos alimentares para o controle da patologia. Outro exemplo: Simulação de diversas situações em que eles possam demonstrar a necessidade da criação de vínculos entre os profissionais de saúde e a comunidade. Através do teatro, os participantes expressaram seu dia-a-dia, seus problemas, o que permitiu, após a encenação, realizar um debate de acordo com a realidade deles. Percebeu-se, inicialmente, uma certa resistência, por parte dos participantes, ao ser proposta a atividade, relatando que era muito complicada, difícil e que não iriam conseguir desenvolvê-la. Entretanto, ao ser entregue o material e determinado o tempo para elaboração, as pessoas se empenharam e no final, além da bela encenação, demonstraram seu potencial criativo. Através dos diálogos estabelecidos no teatro, eles expuseram seu conhecimento sobre os temas trabalhados e a maneira como realizam suas atividades do cotidiano, possibilitando a discussão dos pontos positivos e negativos dessa abordagem.

As dinâmicas de grupo são realizadas com pequenas atividades, leituras de texto, interpretação de músicas e leitura de parábolas com o intuito de levar o grupo a reflexão e posteriormente ao debate. Como por exemplo, a dinâmica do ovo e da figura, utilizada para trabalhar o tema “minha realidade”, ou seja, a forma que se percebe a realidade a qual muitas vezes, devido à rotina do dia-a-dia, passa a ser pouco observada. Nessa dinâmica, é solicitado que um dos participantes segurando com a boca uma colher, com um ovo, percorresse um caminho traçado sem deixar o ovo cair. No meio do caminho, existiam vários obstáculos, o que fez com que o restante do grupo a guiassem. No final do caminho, havia uma gravura colada na parede, sendo que essa havia sido fixada sem que ninguém percebesse. No fim da trajetória, se questionava, primeiramente, ao voluntário tudo o que havia percebido durante o percurso e, em seguida, a mesma pergunta foi feita aos demais, sendo que o primeiro não notou a presença da gravura e, em relação aos outros, foram poucos os que perceberam. Assim, a utilização desse método pedagógico possibilitou aos participantes refletirem e discutirem sobre o tema trabalhado, além de estimular a relação interpessoal, facilitando a discussão entre os participantes e proporcionar momentos de descontração.

O jogo roda da saúde foi construída no âmbito do projeto Ações Integradas para a Redução da Pobreza em área de baixa Renda, desenvolvido pelas ONGs CDM e AVSI em parceria com a PROEX da PUC Minas, com o objetivo de trabalhar o conceito de saúde de uma forma bem criativa junto ao grupo de hipertensos que vinha sendo acompanhado em um grupo operativo formado no âmbito do projeto. Para montagem do jogo, elaborou-se uma roda com material de papel kraft e papelão, roda essa que tinha grande dimensão. Essa roda teve como base para construção o alvo do esporte arco e flecha, porém a numeração é contrária, sendo que no interior da roda (círculo menor) fica a nota mínima que é o zero e na borda externa (círculo maior) fica a nota máxima que é o dez. Associadas à roda, foram criadas fichas de papel cartão nas quais continham uma palavra relacionada ao conceito de saúde, como afetividade, moradia, meio ambiente, família, higiene, alimentação, renda, descanso, transporte, trabalho, educação, cultura, atividade física, segurança, espiritualidade, comunidade e controle da doença. Durante o encontro eram colocadas as fichas debaixo das cadeiras dos participantes. A partir disso, a facilitadora pedia que cada participante pegasse a ficha que estava debaixo de sua cadeira e refletisse sobre a relação da palavra com o conceito de saúde. A seguir, o participante se expressa e ajuda na construção da roda colando a ficha na

extremidade. Após todas as fichas colocadas, conseguiu-se formar uma roda ideal de acordo com o conceito de saúde. Assim, a roda foi girada, mostrando que a saúde depende do equilíbrio e da continuidade de todas aquelas palavras. Em um segundo momento, cada participante recebeu uma folha de papel contendo a mesma roda montada anteriormente para que assim eles fizessem uma auto-avaliação pontuando sobre seu estado atual de saúde. Após a realização da atividade, constatou-se que nenhum participante obteve a roda ideal e discutiu-se o que cada um poderia fazer para melhorar os itens que se apresentaram deficientes.

Conclusões

A utilização de técnicas alternativas como maneira de trabalhar educando a população requer segundo ANTUNES (2001) bastante ousadia, uma vez que tais técnicas devem ser antes de tudo absorvidas pelos ouvintes da proposta, eles devem se interessar pelo novo, por aquilo que ainda não está inteiramente descoberto. A partir daí, os recursos utilizados para as práticas educativas passam a funcionar como um mecanismo estimulador de criatividade.

Deve-se ressaltar que o trabalho de educação popular é visto como uma estratégia e como enfoca HOWELL (1992) não consiste na transferência passiva de informações e sim, no envolvimento ativo dos participantes. É preciso que haja uma aliança entre conhecimentos técnicos e métodos criativos dinamizando o conhecimento apreendido em cada novo encontro.

“O educador e seu grupo também são elos de uma corrente. Ao trabalhar as temáticas com o adolescente, o educador se trabalha. Neste processo, os caminhos individuais se entrelaçam, permitindo que os olhos, ouvidos e mãos se unam no esforço comum de ampliar horizontes, escutar além das palavras, tocar sentidos. Dentro e fora, próximo e distante, indivíduo e grupo, educador e adolescente. Elos que se fortalecem nas vivências e na convivência, reconhecendo em si, no outro, no grupo, na comunidade, no país, no mundo, no universo o mesmo princípio – a vida”. (SERRÃO, BALEEIRO, 1999, p.61). Apesar do enfoque destas autoras referirem-se aos adolescentes, tais temáticas podem ser aplicadas a todas as faixas etárias, independentemente do nível sócio-econômico.

Todo indivíduo, independente da formação educacional e profissional, tem condições de realizar atividades e trabalhos que ultrapassem o sentido limitado da função profissional que exercem.

A utilização das técnicas alternativas, permite que o potencial criativo de cada pessoa seja aflorado e a partir daí, consegue-se extrair daquela comunidade o que de melhor ela tem para oferecer. Quando se conhece bem a capacidade das pessoas de transpor barreiras, adaptar-se a situações imprevistas e criar meios que facilitem o convívio social dentro da comunidade em que cada um está inserido, pode-se focar com precisão os problemas mais frequentes da área estudada e então, as soluções e propostas de mudança vão aparecendo mais claramente. O enfermeiro, nesse contexto, tem um papel importante e fundamental, uma vez que pode utilizar-se de todos os recursos lúdico-pedagógicos e ainda, de técnica e de conhecimento para levar ao grupo um dos princípios básicos para qualquer trabalho que exija contato social, relação humanística e troca de experiências, tal princípio resume-se a confiar na capacidade grupal e explorar o que cada participante pode oferecer para o desenvolvimento de todo e qualquer projeto que venha ser executado.

A utilização e construção desses materiais, através de projetos de extensão e vinculados ao ensino de educação para saúde em enfermagem, possibilita o despertar criativo dos alunos para o enfrentamento de situações problemáticas no seu dia-a-dia de trabalho. Permite, também, fazer com estes desenvolvam habilidades, até então adormecidas ou pouco exploradas, aumentando a auto-estima e despertando a alegria e a segurança na condução das atividades por parte dos mesmos.

A possibilidade de aplicação dos materiais confeccionados proporciona a ação-reflexão-ação, uma vez que os materiais podem ser reconstruídos e as dinâmicas remodeladas de acordo com os resultados encontrados, promovendo uma integração interdisciplinar para que a população pudesse ser assistida de forma holística.

Em relação aos participantes, a utilização desses instrumentos proporciona a eles uma possibilidade de desenvolver capacidade crítica, de pensar outras saídas, outros caminhos para solução de seus problemas, uma vez que estão inseridos ativamente nas atividades. Assim, segundo HANDEM (2003), tais instrumentos levam os participantes a utilizarem-se de todos os sentidos para pensar, tornando possível relacionar o conteúdo e o significado da atividade com a realidade em que estão inseridos, para que, em seguida, possam buscar a transformação da realidade. Além disso, “imediatamente após a oficina, as pessoas permanecem com uma sensação de revitalização, todos se sentem vivos e importantes enquanto pessoas únicas, singulares. Ao mesmo tempo, expressam um desejo de se manterem conectados uns aos outros, há um forte movimento das pessoas procurarem umas as outras logo após os trabalhos”. (BROTTO, 1999, p.8).

Referência bibliográfica

- ANTUNES, Celso. Manual de técnicas de dinâmicas de grupo, de sensibilização de ludopedagogia. Petrópolis: Editora Vozes, 2001.
- BROTTO, Fábio Otuzi. Como e por que resgatar e estimular a cooperação no trabalho em equipe. Revista de Atenção Primária à Saúde. Juiz de Fora, ano 2, n.3, p.6-8, jun-out. 1999.
- CDM/AVSI. Documentação do Projeto Ações Integradas para a Redução da pobreza em áreas e Baixa Renda, Belo Horizonte, 2001 a 2004.
- HANDEM, Priscila de Castro. et al. O jogo dramático na enfermagem como pedagogia libertadora: o indutor imagem para pensar o cuidado e a prática. Enfermagem Brasil: revista científica dos profissionais de enfermagem. Rio de Janeiro, v.2, n.5, p.287-294, set.2003.
- HOWELL, J. H. et al. Patient education. Pediatric Clinics of North America, v.39, n.6, p.1343-1361, dec.1992
- FREIRE, Paulo Pedagogia do Oprimido. 10. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1981.
- ROSA, Rebeca S. D.- Projeto Agentes do Cuidar. Escola de Enfermagem PUC Minas Agosto 2001 mimeografado
- SERRÃO, Margarida; BALEEIRO, Maria Clarice. Aprendendo a Ser e a Conviver. 2 ed. São Paulo: FTD, 1999.
- TORRES, Heloísa C.; HORTALE, Virgínia A; SCHALL, Virgínia . A experiência de jogos em grupos operativos na educação em saúde para diabéticos. Cadernos de Saúde Pública, Rio de Janeiro, v19 n p. 1039-1047, jul-ago.2003
- VASCONCELOS, Eymard Mourão. Educação popular como instrumento de reorientação das estratégias de controle de doenças infecciosas e parasitárias. Belo Horizonte: Medicina Tropical – Faculdade de Medicina: UFMG, 1997. (Tese para doutorado).