

JOGO DA MEMÓRIA SOBRE A CULTURA DA PAZ - UM RELATO SOBRE AS ATIVIDADES EXTENSIONISTAS NO INSTITUTO DE MENORES DOM ANTÔNIO ZATTERA

**JULY IASMIM DA SILVA BARBOSA¹; JOSIANE KÖNZGEN SCHNEID²;
JAQUELINE DE MEDEIROS LORENZET³; JULIANE FERNANDES MONKS DA SILVA⁴**

¹*Universidade Federal de Pelotas – julyiasmim@gmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas – josiane.konzgen.schneid@gmail.com*

³*Universidade Federal de Pelotas – jaquelorenzet.jj@gmail.com*

⁴*Universidade Federal de Pelotas – julianemonks@gmail.com*

1. INTRODUÇÃO

A Barraca da Saúde é um projeto de extensão interdisciplinar da Universidade Federal de Pelotas (UFPel), vinculado à Faculdade de Enfermagem, que atua na Zona Sul do Estado do Rio Grande do Sul. Em 2023, o projeto passou a integrar o Programa de Abrangência Nacional de Extensão para a implementação da Política Nacional de Vigilância em Saúde (PNVS) no âmbito do Sistema Único de Saúde (SUS). Entre as atividades do projeto nacional, destacam-se aquelas voltadas à promoção da “Cultura da Paz nas escolas”.

A promoção da Cultura da Paz é fundamental, especialmente nas fases iniciais da vida, quando estão sendo formados valores éticos e morais, como justiça, liberdade, respeito, tolerância e igualdade. Trabalhar esses conceitos desde a infância contribui para o desenvolvimento de uma compreensão profunda dessas ideias e para a prática da não violência (DUPRET, 2002). No ambiente escolar, essa abordagem é crucial, pois a escola é um espaço onde se lida diariamente com desafios e onde a violência, em suas diversas formas, pode se manifestar. A promoção da Cultura da Paz nas escolas, portanto, é uma estratégia eficaz para transformar atitudes e promover uma convivência mais harmônica (OLIVEIRA, 2020).

As ações sociais voltadas para a promoção da paz têm como objetivo compartilhar ensinamentos de prevenção à violência e reforçar atitudes positivas, estimulando comportamentos pautados pelo respeito e pela compreensão mútua (CARVALHO & REIS, 2023). Um recurso pedagógico eficaz para alcançar esses objetivos são os jogos educativos, que, de maneira lúdica e interativa, favorecem o aprendizado e estimulam habilidades socioemocionais dos alunos (COSTA & PINHO, 2008).

Dessa forma, este trabalho tem como objetivo relatar as atividades interdisciplinares realizadas no Instituto de Menores Dom Antônio Zattera por meio do projeto de extensão Barraca da Saúde. As atividades utilizaram recursos educativos desenvolvidos por alunos dos cursos de Odontologia, Farmácia e Enfermagem da Universidade Federal de Pelotas, com o intuito de promover valores como respeito, educação, tolerância e responsabilidade, abordando a temática da Cultura da Paz.

2. METODOLOGIA

Os convites para participação nas atividades foram feitos por meio das redes sociais do projeto Barraca da Saúde e pela comissão organizadora, que coordena e distribui as atividades entre os alunos que se voluntariaram. Após a definição das datas das ações, foram criados grupos de WhatsApp® para facilitar a organização e comunicação entre os participantes do projeto, com a supervisão dos professores responsáveis.

O Instituto de Menores Dom Antônio Zattera (IMDAZ), vinculado à Universidade Católica de Pelotas (UCPel) e fundado em 3 de julho de 1924, oferece assistência social a cerca de 350 crianças em situação de vulnerabilidade no município de Pelotas. A instituição conta com 49 funcionários e desenvolve atividades que incluem acolhimento, alimentação, apoio pedagógico e oficinas educativas.

As ações de educação em saúde no IMDAZ foram realizadas em dois momentos. A primeira ocorreu em 24 de abril de 2024, no turno da manhã, em quatro turmas organizadas por faixa etária: Turma A (12 a 13 anos), Turma B (10 a 11 anos), Turma C (14 a 17 anos) e Turma D (8 a 9 anos). A segunda ação foi realizada na tarde do dia 12 de agosto de 2024, em comemoração ao "Dia dos Pais". A primeira atividade contou com a participação de alunas dos cursos de Odontologia e Enfermagem, enquanto a segunda contou com alunas dos cursos de Farmácia e Odontologia.

As atividades foram planejadas pelas alunas, sob supervisão dos orientadores e o jogo da memória utilizado foi criado com o auxílio do aplicativo Canva®. Foram confeccionadas 18 cartas para o jogo, cujas imagens foram impressas, coladas em cartolina, cortadas e plastificadas. O jogo da memória consistiu em virar duas cartas por vez para encontrar os pares. Caso as cartas não combinassesem, elas retornavam à posição original, e a vez passava para o próximo jogador. Quando o jogador encontrava o par correto, ele mantinha as cartas e continuava jogando. Durante o jogo, era conversado sobre as frases presentes nas imagens, a fim de tratar do tema "Cultura da paz". O jogo terminava quando todas as cartas haviam sido reveladas, sendo vencedor o jogador que obtivesse o maior número de pares.

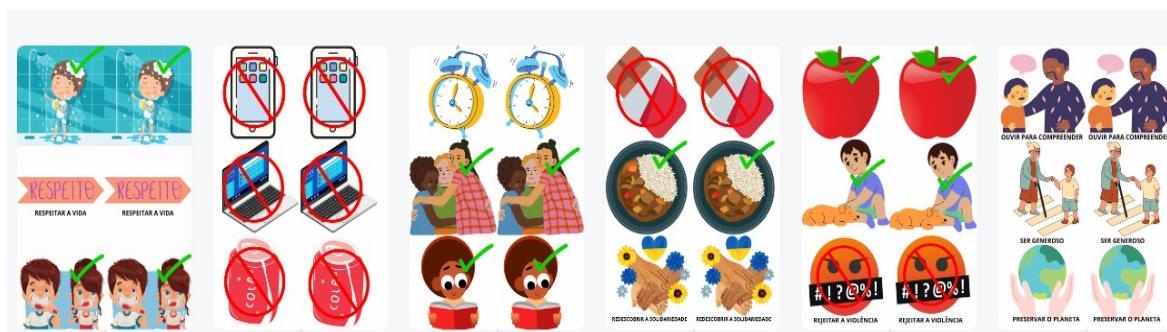


Figura 1: Imagens utilizadas para o jogo da memória

3. RELATOS E IMPACTOS GERADOS

Na primeira ação, realizada em abril, houve a participação de aproximadamente 30 alunos. Na segunda atividade, realizada em agosto, participaram 19 indivíduos com idades variando entre 8 e 63 anos, incluindo crianças, pais e uma avó presente no evento. As atividades proporcionaram interação com diferentes faixas etárias e grupos familiares, promovendo um espaço de diálogo e troca de experiências.



Imagen 1 : Dia da ação sobre a cultura da paz



Imagen 2: Alunas da Farmácia e odontologia na ação do dia dos pais.



Imagen 3: Aplicação do jogo da memória

As ações do projeto de extensão "Barraca da Saúde" no IMDAZ despertaram um notável interesse por parte dos alunos, familiares e da comunidade presente. As atividades, especialmente o jogo da memória, permitiram que os participantes refletissem sobre comportamentos que contribuem positivamente para a sociedade, alinhados ao tema da Cultura da Paz. Foram discutidos conceitos como a importância da solidariedade, respeito à vida, rejeição à violência, a necessidade de ouvir para compreender e a valorização das diferenças.

Além disso, as atividades incluíram diálogos sobre a promoção e prevenção em saúde, destacando a relevância de manter hábitos de higiene diária, como a correta escovação dos dentes com o uso de creme dental fluoretado. Foi conversado também sobre a prática de uma alimentação saudável, incentivando o consumo de frutas, legumes e verduras, ao mesmo tempo que se orientou a reduzir o consumo de alimentos ultraprocessados. Houve um estímulo à leitura, visando promover o desenvolvimento cognitivo e o bem-estar integral dos participantes. Os alunos do IMDAZ relataram as suas experiências, mencionando o uso constante do celular e a dificuldade em dormir, foram orientados a administrar melhor o tempo que ficam em frente aos celulares, computadores e televisores para que não ficassem tão cansados e dispersos para realizarem suas tarefas com êxito.

4. CONSIDERAÇÕES

A escolha do jogo da memória como recurso pedagógico lúdico mostrou-se eficaz na transmissão dos conteúdos abordados durante as atividades, facilitando a assimilação dos conceitos através do diálogo. Para as diferentes ações do projeto "Barraca da Saúde", foi adotada uma abordagem metodológica diversificada, com o objetivo de adequar o conteúdo e a forma de abordagem ao público-alvo, reforçando a importância da temática em questão.

A realização das atividades de maneira interdisciplinar, com a participação de alunos de diversos cursos da área da saúde, favoreceu a troca de conhecimentos essenciais entre as diferentes áreas, além de contribuir significativamente para a formação acadêmica, ao evidenciar os benefícios do trabalho em equipes multiprofissionais no contexto da promoção de educação em saúde para a comunidade.

Ao abordar temas como respeito, tolerância, generosidade e empatia com uma linguagem acessível ao público-alvo, foi possível estimular o desenvolvimento de princípios fundamentais para a formação de uma sociedade mais justa e solidária.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CARVALHO, Maria Cezarela Oliveira; DOS REIS, Iara Elis Araújo. A CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS E AS CONTRIBUIÇÕES PARA A CONSTRUÇÃO DA CULTURA DE PAZ NA ESCOLA. **REVISTA EDUCAÇÃO, LINGUAGEM E TECNOLOGIAS**-ISSN 26755718, v. 1, n. 5, 2023

COSTA, Wilma da Cruz; PINHO, Katia Elisa Prus. **A Importância e a Contribuição do Lúdico no Processo Educacional**, 2008. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1681-6.pdf>. Acesso em: 18 set. 2024.

DUPRET, Leila. Cultura de paz e ações sócio-educativas: desafios para a escola contemporânea. **Psicologia Escolar e Educacional**, v. 6, p. 91-96, 2002.

OLIVEIRA, Victor Hugo Nedel. Pensando as juventudes, a escola e a cultura da paz. **Cadernos da Pedagogia**, v. 14, n. 28, 2020.