

Aprender a jogar

A actividade lúdica tem-se mostrado um instrumento indispensável aos programas de promoção da saúde em meio escolar, quando inserida em sessões estruturadas. Poderá ter diversos objectivos, como a criação ou reforço da coesão grupal, a consolidação ou introdução a aprendizagens ou um elemento-chave para que, em conjunto com outros instrumentos, se modifiquem comportamentos. Frequentemente, existe uma boa adesão dos alunos a este tipo de jogos, o que se traduz a nível de planeamento pela utilização de uma estratégia facilitadora no sentido de se alcançarem os objectivos a que um programa promotor da saúde se propõe.

Por vezes, estas actividades podem também ser utilizadas nouro tipo de contextos, tendo por base uma metodologia semelhante. Atente-se, por exemplo, à gripe A, que obrigou a uma resposta conjunta dos ministérios da Saúde e da Educação em diversas áreas. Por exemplo, era – e é – necessário que os alunos adoptassem comportamentos que limitassem a transmissão do vírus, como a correcta lavagem das mãos e a utilização da etiqueta respiratória, ao tossir e espirrar. Esta informação pode ser – e foi – transmitida a nível de cartazes e folhetos *in loco*, bem como amplamente divulgada nos *media*. Pode também ser realizada pessoalmente, através do docente ou outro profissional.

A exposição oral terá um impacto semelhante à informação escrita nas crianças alfabetizadas, podendo originar algumas mudanças comportamentais, em especial naquelas que já se encontram orientadas salutogenicamente. Mas não é suficiente. Este impacto poderá ser maior nas crianças que encararem o docente como alguém que admiram, um ídolo – não foi por acaso que, em Itália, foi utilizado o Topo Gigio como figura central na transmissão destas informações, personagem com 50 anos, que tem vindo a cativar ciclicamente as diferentes gerações de italianos.

O método demonstrativo (por exemplo, na lavagem das mãos) pode ser um importante aliado, especialmente se dinamizado por um “ídolo”. Com os mais novos, foram inclusivamente utilizados fantoches a representar crianças e vírus, de modo a serem passadas as mensagens pretendidas de um modo divertido.

Independentemente da forma como as crianças foram expostas à informação, nalgumas escolas foi realizado um jogo elaborado pelo docente e/ou discentes com algumas indicações por nós descritas, em contexto de EB1 e EB2/3. Imaginou-se um simples jogo de tabuleiro, com dados e peões, com o objectivo de atingir a meta. Ao avançar com o peão pela respectiva pontuação obtida nos dados, poderão chegar a algumas casas do tabuleiro com comportamentos salutogénicos (que presenteiam os alunos com o avanço de x número de casas) ou não (que os fazem recuar x casas).

Um jogo deste tipo pode ser realizado em contexto de sala e/ou idealizado para ser jogado nos intervalos. Importante é que, após se ter jogado, seja criado um momento de reflexão e discussão. Nestas idades, os comportamentos salutogénicos concretizam-se assim em aliados para se chegar a um fim, o de vencer o jogo. E a repetição do mesmo, facilita a interiorização. O jogo terá um impacto maior se mais interactivo e vivido. Existindo a possibilidade de ser desenhado no chão, os alunos tornam-se os próprios peões e podem ser criados dados gigantes com esponja ou esferovite, bastante apreciados segundo a nossa experiência. Neste contexto, as casas podem não ser autoritárias (p.ex., “espirraste para a mão, recua 3 casas”), mas sim questões que exigem demonstração (“estás a sentir que vais espirrar; mostra para onde espirras”), avançando casas, caso demonstre bem, ou recuando, em caso contrário. Após uma súmula de aprendizagens no final do jogo, eventualmente acompanhada de correcções de quem errou (realizada, por exemplo, pelos pares), espera-se que tenha um maior impacto do que um método meramente expositivo.

Já aqui temos abordado o PASSE – programa de Promoção da Alimentação Saudável em Saúde Escolar, da Administração Regional de Saúde do Norte –, onde este tipo de actividades lúdicas se encontra presente nos diversos manuais destinados aos dinamizadores, para ser utilizado nas dimensões curricular e ecológica do programa. Mas estas actividades podem ser utilizadas nouro âmbito.

A nível da dimensão comunitária, já se desenrolou o “PASSE na Rua” em diferentes concelhos de diferentes distritos – estando mais edições previstas para ocorrer ao longo de todo o ano lectivo –, onde crianças dos 7 aos 12 anos foram convidadas a percorrer um circuito de 6 jogos ligados à área da alimentação promotora da saúde. Consoante o contexto de aplicação e respectivos objectivos, nuns locais pretendeu-se a consolidação de aprendizagens, noutros deu-se um contributo para o despertar e/ou problematizar de temáticas, motivando a descoberta das soluções.

Quando nos encontramos a trabalhar esta dimensão comunitária, é possível desenvolver outro tipo de jogos que não os já mencionados. A título de exemplo, o PASSE disponibilizará em breve, em formato físico e virtual, três videojogos destinados a três faixas etárias diferentes, elaborados com base na descoberta individual do que é adequado e não no meramente informativo. Cada vez mais, é importante que se criem sinergias entre a comunidade educativa e a extra-educativa e que a promoção da saúde na população escolarizada se adapte aos locais e meios físicos e virtuais utilizados pelas crianças e jovens em idade escolar.