

S de saúde: multiplicando informações por meio de imagens lúdicas

Breno de Paula Andrade Cruz

Richard Pires Andrade

O objetivo deste trabalho é evidenciar como é possível multiplicar informações técnicas relacionadas à saúde de maneira que crianças, adolescente, jovens, adultos e idosos possam, de maneira lúdica, ter acesso aos cuidados básicos com seu corpo, alimentação, saúde e aspectos e características relacionadas a terceiros ou ao ambiente que os circunda. A informação transmitida por meio de palestras muitas vezes pode ser cansativa e não eficiente no sentido de ser compreendida pelo cidadão que recebe as informações dos rondonistas. Ao mesmo tempo, pensar em ações assistencialistas e pontuais parece não ser efetivo (medição de pressão, de glicose ou testes rápidos) e possivelmente esse conteúdo não se multiplica. Neste sentido, dois produtos foram pensados para as operações Porta do Sol (Paraíba) e Itacaiúnas (Pará): (i) um calendário informativo sobre as principais doenças da cidade - informações colhidas com entrevistas com agentes de saúde no momento da visita precursora; e (ii) o Jogo da Vida - um jogo de tabuleiro para crianças em que as cartas contêm informações relativas à saúde ou às principais doenças (e prevenções) naquele município. A construção destes dois produtos requer o conhecimento técnico de um estudante da área de Saúde (Ciências Biológicas, Medicina, Enfermagem, etc.) e algum rondonista que tenha habilidades gráficas e conhecimento do *software Corel Draw*. O calendário geralmente é distribuído em bairros em que a demanda por informações é grande seguindo o entendimento de que quanto maior for o déficit em saneamento básico e cuidados básicos em saúde, maior é a necessidade de presentear os moradores com aquele produto. De acordo com as informações levantadas com os agentes comunitários de saúde, cada mês no calendário representa informações de diagnóstico e tratamento de uma doença, associando os meses à doença - por exemplo, informações sobre DSTs estão em fevereiro em virtude do carnaval. Já o Jogo da Vida - o tabuleiro e as cartas (impressos pela imprensa universitária da IES) - é entregue às crianças depois que os rondonistas brincam e ensinam as regras daquele jogo. Nossas respostas dos cidadãos destas operações no Projeto Rondon nos mostram que multiplicar essas informações de saúde por meio de imagens lúdicas é um caminho eficiente para que o conteúdo técnico seja absorvido por eles.

Palavras-chave: Saúde, Informação Lúdica, Transmissão de Conhecimento Técnico.