

XXV Congresso de Iniciação Científica da Unicamp

18 a 20 Outubro Campinas | Brasil



ELABORAÇÃO DE MATERIAL PARADIDÁTICO LÚDICO SOBRE OBESIDADE E DIABETES TIPO 2

Aline A. Sakagushi*, Claudia G. P. de Oliveira*, Luiza F. Furlanetto*, Lucas Zangerolamo, Luccas Zillig, Gabriela M. Soares, Helena C. L. Barbosa-Sampaio.

Resumo

O projeto baseou-se na criação de material paradidático lúdico sobre a obesidade e diabetes tipo 2 com a finalidade de elaborar um livreto informativo, que seja distribuído nas escolas públicas do país. A atividade foi desenvolvida no OCRC (Centro de Pesquisa em Obesidade e Comorbidades - UNICAMP) e divulgado nas escolas das bolsistas envolvidas com o projeto, tendo como intuito, levar informações pertinentes aos alunos sobre essas doenças, com uma linguagem fácil e de maneira divertida.

Palavras-chave: Obesidade, Diabetes tipo 2, Livreto.

Introdução

A Diabetes Mellitus tipo 2 é uma doença caracterizada pelo aumento da glicose no sangue. Pode ocorrer devido a defeitos na secreção ou na ação do hormônio insulina, que é produzido no pâncreas, pelas chamadas células beta.

A obesidade é uma doença crônica caracterizada pelo acúmulo excessivo de gordura no corpo. Isso ocorre quando há um gasto energético menor do que o consumo de calorias. Ela pode ser causada por diferentes fatores, entre eles: influências genéticas, sociais, maus hábitos alimentares e distúrbios hormonais diversos.

A importância deste estudo deve-se por uma elevação nas taxas de casos dessas patologias que vem se agravando ao passar dos anos, considerando os aspectos sociais e econômicos da realidade de cada paciente.

Resultados e Discussão

No presente projeto foram criados jogos interativos sobre Obesidade e Diabetes com a finalidade de facilitar o entendimento sobre o assunto. Foram 11 jogos, cada jogo teve como objetivo mostrar diferentes maneiras de se compreender o conceito dessas doenças, tornando o aprendizado mais lúdico e interessante. Abaixo abordaremos 5 jogos desenvolvidos:

No primeiro desafio: “Que glândula sou eu?” O participante deve descobrir, através das dicas dadas, 2 glândulas importantes do nosso corpo. Com as frases fornecidas, o jogador obteve grandes informações a respeito das mesmas.

O segundo jogo: “Cruzadinha”, possui 10 questões em que o integrante precisa responder para preencher as lacunas. Essa atividade testou o conhecimento dos alunos adquiridos nos textos e nas atividades trazidas no livreto.

A terceira atividade: “Complete o texto”, o aluno teve que associar as palavras dadas no texto informativo, o qual fornece informações sobre os perigos da obesidade, suas causas e consequências.

O quarto jogo: “Curva glicêmica” explora um gráfico de Glicemia, mostrando 3 diferentes tipos de indivíduos (Diabético tipo 1, tipo 2 e indivíduo saudável) onde os alunos devem relacionar a glicemia com o tipo de

indivíduo, com base nos valores fornecidos na tabela glicêmica.

E por último o “Jogo da memória”, que faz associação entre as frases de uma peça com os desenhos da outra, dando ao competidor a capacidade de correlacionar ambos os fatores.

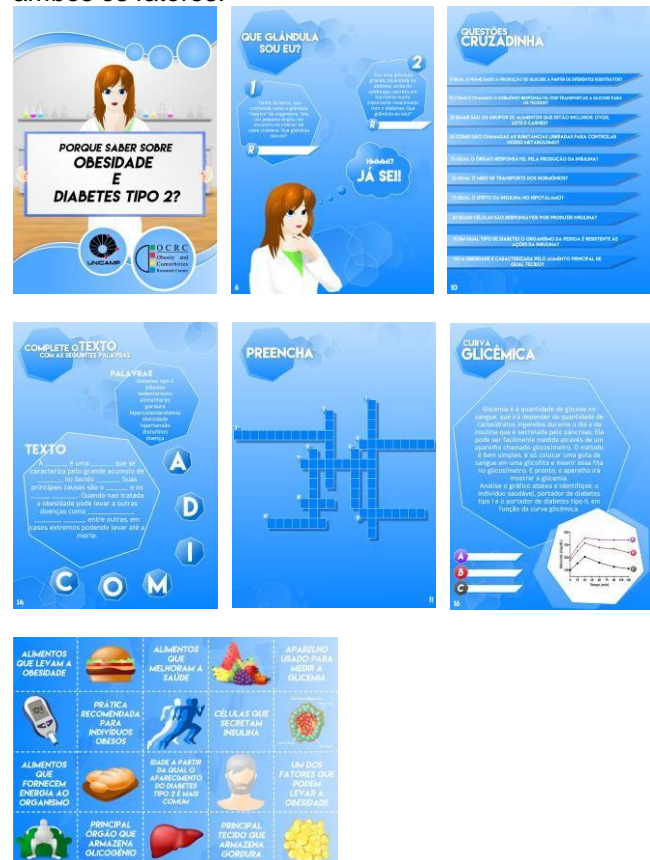


Figura 1. Imagens do livreto desenvolvido.

Conclusões

Conclui-se a importância de atividades lúdicas para alunos de ensino médio de forma descontraída para o aprendizado de temas mais complexos e relevantes sobre a saúde na atualidade.

Agradecimentos

OCRC, CNPq, PRP, Instituto de Biologia.