



O Sabor Amargo da Curiosidade

Luiza Duca, Sofia Barreto, Mirela Miguel Abud

Jante Tinte Pereira e Victor de Moura

Resumo

O projeto visa abordar a crescente preocupação em saúde pública relacionada ao uso excessivo de cigarros e bebidas alcoólicas, que está ligado a sérias enfermidades como câncer, doenças respiratórias e problemas hepáticos. A pesquisa investiga como esses hábitos prejudiciais impactam a saúde e identifica estratégias para amenizar seus efeitos. Para isso, foram desenvolvidos um jogo educativo e uma maquete visual: o jogo desafia a protagonista a fazer escolhas saudáveis em festas para evitar o consumo de cigarros e álcool, enquanto a maquete, construída com balões, canudos e fita adesiva, ilustra de forma visual os danos causados por esses vícios. Embora os resultados ainda não tenham sido divulgados, a iniciativa busca apresentar claramente os efeitos prejudiciais do tabagismo e do consumo excessivo de álcool. A combinação de métodos lúdicos e visuais torna a mensagem mais acessível, ressaltando a importância de hábitos saudáveis. Essa abordagem pode contribuir significativamente para campanhas educativas e programas de prevenção, ajudando a reduzir o consumo excessivo e promovendo a saúde pública.

Palavras-chave: Saúde pública; Cigarros; Bebidas alcoólicas; Jogo educativo; Maquete visual.

Introdução

Esta iniciativa tem um grande potencial para aumentar a conscientização sobre os perigos associados ao uso de cigarros e bebidas alcoólicas. A combinação de um jogo educativo com uma maquete oferece uma abordagem diferenciada para incentivar escolhas saudáveis. Entre as aplicações práticas, destaca-se a possibilidade de integrar essas ferramentas em campanhas educativas e programas de prevenção, contribuindo para a redução do consumo excessivo e para a melhoria da saúde pública.

Objetivo

Nosso objetivo é aumentar a compreensão dos riscos associados ao consumo de cigarros e bebidas alcoólicas, fornecendo informações claras e acessíveis. Queremos capacitar as pessoas a adotarem decisões mais conscientes e saudáveis, promovendo a conscientização sobre os impactos desses hábitos na saúde e no bem-estar geral. Ao compartilhar dados relevantes e estratégias de prevenção, buscamos estimular mudanças positivas e duradouras na vida dos indivíduos.

Metodologia

Materiais:

Jogo:

- Construct 3
- Canva

Maquete (Pulmão):

- Bexiga
- Canudos
- Fita adesiva

Métodos:

Jogo Educativo:

- Simula festas onde a protagonista deve evitar cigarros e bebidas.
- Os participantes fazem escolhas saudáveis, aprendendo sobre os riscos associados.
- Utiliza Construct 3 e Canva, apresentado em computador.

Maquete (Pulmão): representa visualmente os danos do tabagismo.

- Corte canudos para conectar balões que formam os "pulmões".
- Insira canudos nas bexigas, fixando com fita adesiva.
- Conecte canudos ao balão, garantindo vedação.

Desenvolvimento

O objetivo do projeto é aprimorar a compreensão dos perigos associados ao uso excessivo de cigarros e álcool, proporcionando informações claras que incentivem escolhas saudáveis. O consumo dessas substâncias representa sérios riscos à saúde, incluindo câncer e doenças do fígado, além de sobrecarregar o sistema de saúde e impactar negativamente a qualidade de vida. Para abordar esse tema, desenvolvemos um jogo educativo e uma maquete em forma de pulmão. O jogo permite que a protagonista faça escolhas saudáveis em festas, evitando cigarros e álcool, enquanto a maquete utiliza balões, canudos e fita adesiva para ilustrar visualmente os danos causados por esses hábitos. A maquete demonstra de forma impactante os efeitos do tabagismo. O processo de desenvolvimento abrangeu a idealização das ferramentas e a criação das representações visuais, com o intuito de aumentar a conscientização e reforçar a importância de adotar comportamentos mais saudáveis. Ao final, esperamos que os participantes sejam inspirados a fazer escolhas que promovam sua saúde e bem-estar.

Resultados e Discussões

Os resultados experimentais ainda não foram coletados, mas o projeto visa apresentar de forma clara os danos do tabagismo e do consumo excessivo de álcool. O jogo educativo permitirá que os participantes enfrentem situações reais, desenvolvendo habilidades para tomar decisões mais saudáveis. A maquete em forma de pulmão servirá como um recurso visual impactante, reforçando os riscos associados ao uso dessas substâncias. Combinando abordagens lúdicas e visuais, esperamos facilitar a compreensão das consequências desses hábitos e estimular mudanças comportamentais que promovam uma geração mais consciente e saudável.

Considerações Finais

O projeto tem um impacto significativo na conscientização sobre os perigos do consumo de cigarros e bebidas alcoólicas. A combinação de um jogo didático e uma maquete oferece uma abordagem inovadora para incentivar escolhas saudáveis. Esses recursos podem ser integrados em campanhas educativas e iniciativas de prevenção, contribuindo para a redução do consumo excessivo e promovendo a saúde coletiva.

Referências Bibliográficas

CENTRO ESTADUAL DE VIGILÂNCIA EM SAÚDE. **Medidas de prevenção e controle.** Disponível em:

<https://www.cevs.rs.gov.br/medidas-de-prevencao-e-controle-58ff3da042bd3>. Acesso em: 23 ago. 2024.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS. **Objetivos de Desenvolvimento Sustentável: ODS 3 - Saúde e Bem-Estar.** Disponível em:

<https://brasil.un.org/pt-br/sdgs>. Acesso em: 05 set. 2024.

BRASIL. MINISTÉRIO DA SAÚDE. **Uso de álcool e tabaco no Brasil.** Disponível em: <https://www.gov.br/saude/pt-br/assuntos/noticias/uso-de-alcool-e-tabaco-no-brasil>. Acesso em: 12 set. 2024.