



“SETTING DA SOLIDARIEDADE”: PRODUTO EDUCATIVO PROMOTOR DA SAÚDE MENTAL EM PROFISSIONAIS DE LIMPEZA DA FADBA.

“Establecimiento de la solidaridad: producto educativo de promoción de la salud mental em los profesionales de la limpieza de fadba.”

“Setting da solidarity”: educational product promoting mental health in fadba cleaning professionals.”

Kauany Almeida Lima

ORCID: <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0001-3991-6273>

FADBA - Faculdade Adventista da Bahia

E-mail: kauanylima528@gmail.com

Enelyze Silva do Nascimento

ORCID: <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0009-1175-0601>

FADBA - Faculdade Adventista da Bahia

E-mail: enelyzeesn@gmail.com

Daniel de Jesus Henrique dos Santos

ORCID:

FADBA - Faculdade Adventista da Bahia

E-mail: mestredanieljesus@gmail.com

Rhuan Lucas do Ouro Medeiros

ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-5220-8548>

FADBA - Faculdade Adventista da Bahia

E-mail: rhuanlucas881@gmail.com

Gabriel Antony do Nascimento

ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-2098-1002>

FADBA - Faculdade Adventista da Bahia

E-mail: gabrielantonycm@gmail.com

Isadora Facundes Dos Santos

ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-8933-3832>

FADBA – Faculdade Adventista da Bahia

E-mail: facundesdossantosisadora@gmail.com

Ellen Zoppi dos Santos

ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-9425-6902>

FADBA – Faculdade Adventista da Bahia

E-mail: ellen.santos@adventista.edu.br

Anselmo Cordeiro de Souza

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0156-716X>

Seminário Adventista Latino-Americano de Teologia - Faculdade Adventista da Bahia (SALT/FADBA)

E-mail: anselmo.souza@adventista.edu.br

Exixo temático: Ciências da Saúde



PRODUÇÃO TÉCNICA E TECNOLÓGICA

Introdução (Contexto)

A ideia de habilidade social se origina do interacionismo simbólico e é definida como a habilidade de induzir a cooperação dos outros, a atitude do indivíduo deve permitir sua inclusão ao meio, e seu desenvolvimento como um adulto confiante e seguro com maiores probabilidades de uma boa saúde mental.

Para Caballo (1996), “o comportamento socialmente habilidoso é o conjunto de comportamentos emitidos por um indivíduo em uma situação interpessoal que expressa seus sentimentos, atitudes, desejos, opiniões ou seus direitos, de um modo adequado ao contexto em que estiver inserido, respeitando o direito do outro e resolvendo e minimizando problemas ou a probabilidade futura dos mesmos”.

A solidariedade é uma habilidade social que envolve a capacidade de se preocupar com os outros, demonstrar empatia, agir em prol do bem-estar coletivo e oferecer suporte emocional e prático aos que necessitam. A etiologia da solidariedade é multifatorial, envolvendo fatores biológicos, psicológicos e sociais. A nível biológico, estudos têm sugerido que a solidariedade pode estar relacionada à liberação de hormônios como a oxitocina, que estão associados a vínculos sociais e comportamentos altruístas.

A nível psicológico, a solidariedade é influenciada pelo desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como a empatia e a capacidade de tomar perspectiva do outro. A nível social, a origem da solidariedade está intrinsecamente relacionada à evolução da sociedade humana e à necessidade de cooperação e apoio mútuo para a sobrevivência e o bem-estar do grupo.

A bíblia traz alguns versículos que explicam o que seria a solidariedade, um dos versos mais conhecidos se encontra em Mateus 25,40 - “Em verdade vos afirmo que, sempre que o fizestes a um destes meus pequeninos irmãos, a mim o fizestes.” Nessa perspectiva a solidariedade pode ser entendida como aquela que nada mais é do que a condição de quem carrega uma responsabilidade recíproca para com o outro. Jesus deixa isso claro ao mostrar que aquilo feito para com os seus filhos seria recebido como para Ele mesmo.

Visto o que foi apresentado é evidente que é necessário estar de olhos e coração abertos para com o próximo pois é isso que desperta a solidariedade em nosso caráter, assim como os exemplos



apresentados por Jesus, seguir seu caminho e seus ensinamentos é o melhor a se fazer. Ajudar a quem precisa deixando de lado preconceitos e visões distorcidas para com o outro, não só com palavras, mas com atitudes visando sempre o que de fato é real e nos preparando para uma nova vida no céu com Ele.

Objetivo

Amplificar a maneira como a solidariedade é vista ao promover a saúde mental nos profissionais de limpeza da FADBA.

Método (Planejamento e Desenvolvimento)

Trata-se de um estudo metodológico onde será desenvolvido um produto técnico educativo no formato de jogo de tabuleiro referente a Solidariedade como habilidade social promotora da saúde mental com os profissionais de limpeza da FADBA. Nesse sentido, foi pensado a questão norteadora do tema, (população, conceito, contexto), tal como explicado abaixo:

- **P – População:** Profissionais de limpeza.
- **C – Conceito/Interesse:** Treinamento de habilidades sociais (solidariedade, empatia, saúde mental).
- **C – Contexto:** Cuidado religioso e espiritual no ambiente de trabalho.

De que maneira a solidariedade como habilidade social promotora da saúde mental pode proporcionar a melhoria no estresse e na capacidade de concentração entres os profissionais de limpeza da FADBA?

Com o objetivo de melhor orientar a construção de um produto técnico educativo em saúde, em uma abordagem baseada em evidências a presente proposta foi pensada levando em consideração o check list GREET (Development and validation of the guideline for reporting evidence-based practice educational interventions and teaching) tal como pode ser visto no quadro 1.



Quadro 1 – Planejamento da construção do produto educativo e intervenção

BREVE NOME	
Elaboração de um jogo 1. INTERVENÇÃO: como foco principal Forneça uma nesses trabalhadores. grupos envolvidos comparador(es)]	de tabuleiro para os profissionais de limpeza que trabalham no ambiente da Faculdade Adventista da Bahia, tendo obter maior compreensão e desenvolvimento da solidariedade breve como forma promotora de saúde mental descrição da intervenção educacional para todos os [por exemplo, controle e
PORQUÊ? (Deste processo educacional)	
2. TEORIA: Descreva a(s) teoria(s) educacional(is), conceito ou abordagem utilizada na intervenção.	Para a realização desse projeto foi recorrido o uso o desenvolvimento de um jogo de tabuleiro que tem como base a amplificação da maneira como a solidariedade é vista ao promover a saúde. Os jogos de tabuleiro em adultos conseguem promover a melhoria das funções cognitivas, uma vez que o cérebro consegue processar informações de forma mais rápida, pensar de forma estratégica, tomar decisões, governar melhor as emoções e trabalhar a memória.
3. OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM: Descrever os objetivos de aprendizagem para todos os grupos envolvidos na intervenção educativa	O objetivo de aprendizagem é que através do jogo de tabuleiro voltado para o tema solidariedade, promover a diminuição do estresse e propiciar a melhoria da concentração nessas pessoas que estarão envolvidas nessa intervenção, pois como visto no ponto acima esse é também um dos benefícios dos jogos de tabuleiro.
4. CONTEÚDO DA EBP: Liste as etapas básicas da EBP (perguntar, adquirir, avaliar, aplicar, avaliar) incluídas na intervenção educacional.	<ol style="list-style-type: none">1. Adquirir conhecimento sobre o tema: Solidariedade como habilidade social promotora da saúde mental;2. Adquirir conhecimento sobre jogos de tabuleiro e seus benefícios;3. Aplicar e avaliar o quão benéfico pode ser esse recurso para o público-alvo escolhido.



O QUE?	
<p>5. MATERIAIS:</p> <p>Descrever os materiais educativos específicos utilizados na intervenção educativa. Incluir materiais fornecidos aos alunos e aqueles usados no treinamento de provedores de intervenção educacional</p>	<p>Para a realização desse projeto foram utilizados artigos relacionados a temática juntamente com a proposta desse trabalho que tem como foco principal a promoção da solidariedade. Tais conteúdos foram tirados de sites seguros e de alta confiabilidade sendo esses o SciELO e o Google Acadêmico. Para a realização do jogo em si foram utilizados papel, lápis, pincéis, dado de seis lados e tintas.</p>
<p>6. ESTRATÉGIAS EDUCACIONAIS:</p> <p>Descrever as estratégias de ensino/aprendizagem (ex. tutoriais, palestras, módulos online) utilizadas na intervenção educativa.</p>	<p>Como estratégias de ensino e aprendizagem houve uma busca para o embasamento teórico e bíblico onde pudesse ser adquirido conhecimento suficiente para a realização desse produto técnico.</p>
<p>7. INCENTIVOS:</p> <p>Descreva quaisquer incentivos ou reembolsos fornecidos aos alunos</p>	<p>O projeto contou com a contribuição de recursos financeiros para a compra de materiais que serviram na realização do jogo de tabuleiro. Mas visando o público alvo (funcionários de limpeza da Faculdade Adventista da Bahia) não houve para eles nenhum tipo de gasto.</p>
QUEM FORNECEU?	
<p>8. INSTRUTORES:</p> <p>Para cada instrutor(es) envolvido(s) na intervenção educacional, descreva sua disciplina profissional, experiência/perícia de ensino. Inclua qualquer</p>	<p>ORIENTADOR: Professor Anselmo Cordeiro, formado em Teologia e Pedagogia. MONITORA: Isadora Facundes dos Santos, Formanda em Nutrição. ALUNOS DESENVOLVEDORES: Kauany Almeida Lima; Enezyze Silva do Nascimento, Rhuan Lucas do Ouro, Daniel de Jesus e Gabriel Antony</p>



treinamento específico relacionado à intervenção educacional fornecida ao(s) instrutor(es).	
COMO ?	
9. ENTREGA: Descreva os modos de entrega (por exemplo, presencial, internet ou pacote de estudo independente) da intervenção educacional. Inclua se a intervenção foi fornecida individualmente ou em grupo e a proporção de alunos para instrutores.	A entrega desse produto foi pensando no modo presencial e em grupo, pois se trata de um jogo onde uma das regras é possuir mais de um participante e promover o pensamento no próximo, ser solidário para com o outro.
10. AMBIENTE: Descreva os espaços físicos de aprendizagem relevantes (por exemplo, conferência, auditório universitário, enfermaria de hospital, comunidade) onde ocorreu o ensino/aprendizagem.	Será aplicado em sala de aula e no V Congresso Sul-Americano de pesquisa na educação adventista (V Cosudi – FADBA 2023)



QUANDO E COMO?	
11. CRONOGRAMA: Descreva o cronograma da intervenção educativa incluindo o número de sessões, sua frequência, horário e duração	<ul style="list-style-type: none">- Planejamento: Março- Revisão teórica: Março- Produção do template: Maio- Produção do roteiro: Maio- Entrega do jogo: Maio
12. TEMPO Descreva a quantidade de tempo que os alunos gastam em contato pessoal com os instrutores e qualquer tempo designado gasto em atividades de aprendizagem autodirigidas.	Por se tratar de um jogo de tabuleiro o tempo médio gasto é de cerca de 15 a 30 minutos por sessão com cada grupo, podendo variar o tempo de acordo com a quantidade de pessoas.

Fonte: Elaboração própria, Cachoeira, 2023.

Resultados

A criação desse produto técnico, foi fragmentada em duas etapas, que consistiram em pesquisar sobre o tema para que fosse elaborado um referencial teórico bíblico e científico, com ênfase no tema “solidariedade como habilidade social promotora de saúde mental em profissionais de limpeza da FADBA. A partir daí deu-se início a elaboração desse produto. O jogo apresenta sua estrutura em formato de tabuleiro, com regras e objetivos levando em consideração o tema principal e público-alvo desse projeto.



Caracterização do jogo

O tabuleiro

O tabuleiro tem um formato retangular, com um design estrutural de contornos curvilíneos, composto por 32 casas. Há muitas figuras ilustrativas, retratando a solidariedade no ambiente de trabalho.

As regras do jogo

Nome do jogo: A caminho do amparo.

Objetivo: Torna-se consciente a solidariedade do ambiente de trabalho.

Faixa etária: 18 a 60 anos.

Material necessário:

- 1 tabuleiro do jogo
- 1 dados
- 14 cartas
- 5 peças

Número de participantes: No mínimo 2 a 5 jogadores.

- No início cada jogador deverá responder uma pergunta relacionada a solidariedade no ambiente de trabalho.
- Os participantes jogam os dados. Quem tirar maior número começa, caso tirem números iguais deverão jogar novamente os dados.
- Terminada a jogada, é a vez do próximo jogador, e assim por diante.
- O jogador irá avançar as casas, cumprindo desafios até chegar ao fim do jogo

Casas especiais:

- **O chão está molhado:** o participante volta 3 casas.
- **Dia do pagamento:** o participante avança 4 casas.
- **Dia de recolher o lixo:** o participante volta 2 casas.
- **Dia de folga:** o participante fica uma rodada sem jogar.
- **Esqueceu de bater o ponto:** o participante volta 6 casas.
- **Receba um elogio:** o participante avança 4 casas.



O Vencedor:

No final será vencedor aquele que chegar primeiro à casa final. Esse participante ganhará uma caixa de chocolate, enquanto os demais ganharão bis como forma de agradecimento pela participação.

As Cartas

As cartas, serão lidas após o começo de cada jogada, com desafios e perguntas relacionadas a solidariedade no ambiente de trabalho.

- 1- Receba um abraço.
- 2- Aponte um elogio do seu colega de trabalho.
- 3- Aponte uma qualidade do seu colega de trabalho.
- 4- Diga o que você mais gosta de fazer no trabalho.
- 5- Cite uma boa ação que lhe fizeram.
- 6- Cite um bom momento que você viveu.
- 7- Qual sonho você deseja de realizar?
- 8- Receba uma oração.
- 9- Ganhe um chocolate.
- 10- Qual a coisa mais gratificante que aconteceu com você no trabalho.
- 11- Com quem você se relaciona melhor no trabalho?
- 12- Conte uma experiência sobre solidariedade no trabalho.
- 13- O que é solidariedade para você?
- 14- Diga uma passagem que tem a ver com solidariedade na bíblia.

Descritores: Solidariedade; Habilidade Social; Saúde Mental; Promoção da Saúde.



REFERÊNCIAS

BÍBLIA, N.T Mateus. Nova Versão Transformadora. Editora Mundo Cristão. P, 834. E De Lucca - Recuperado em, 2008 - psicologia.pt

Batson, C. D. (2011). Altruism in Humans. Oxford University Press.

Clary, E. G., & Snyder, M. (1999).

Clary, E. G., & Snyder, M. (1999). The motivations to volunteer: Theoretical and practical considerations.

Current Directions in Psychological Science, 8(5), 156-159.

Post, S. G. (2005). Altruism, happiness, and health: It's good to be good. International Journal of Behavioral Medicine, 12(2), 66-77.