



**PRODUTO EDUCATIVO “DNA DESBRAVADOR”: PROMOÇÃO DE
HABILIDADES SOCIAIS NO CLUBE DE DESBRAVADORES.**

*Produto educativo “ADN conquistador”:
fomento de habilidades sociales en el club conquistadores.*

*Educational product “DNA pathfinder”:
Promoting social skills in the pathfinder club.*

Andreina Beatriz de Souza Paulino Silva

ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-2136-7856>

Faculdade Adventista da Bahia

Email: paulinoandreina87@gmail.com

Sabrina Santos De Freitas

ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-4904-6686>

Faculdade Adventista da Bahia

Email: Sabrinasantos0a@gmail.com

Adma da Silva Santos

ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-6985-4023>

Faculdade Adventista da Bahia

Email: admasilva158@gmail.com

Laura Gabrielle da silva

ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-4351-3577>

Faculdade Adventista da Bahia

Email: laura07gabrielle@gmail.com

Paulo Sérgio Paixão da Silva

ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-5130-5466>

Faculdade Adventista da Bahia

Email: paulosergioipaixao0@gmail.com

Joice Almeida Mendes

ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-2056-5793>

Faculdade Adventista da Bahia

E-mail: joicyalmeida222@gmail.com

Raquel Cristina Silva de Jesus

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2465-0353>

Faculdade Adventista da Bahia

E-mail: quelra2791@gmail.com



Adriene Portela Prado Corrêa

ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-0422-9134>

Faculdade Adventista da Bahia

E-mail: adriene.correa@adventista.edu.br

Anselmo Cordeiro de Souza

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

Faculdade Adventista da Bahia (SALT/FADBA)

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

Eixo temático: Ciências sociais aplicadas.

PRODUÇÃO TÉCNICA E TECNOLÓGICA (RESUMO EXPANDIDO)

Introdução

Segundo o manual Administrativo do clube desbravadores, a ênfase do clube e de todo o ministério desbravadores é a “salvação e serviço”. Os ideais (valores) do clube desbravadores os ensinam a priorizar a missão, pois, estão constantemente dedicando-se ao voluntariado, envolvendo-se com a igreja e a comunidade. Pensando nesse conjunto um bom campo missionário é desenvolver as atividades sociais onde podemos atribuir o serviço voluntário em contato com a comunidade, dessa forma contribuindo para o desenvolvimento Juvenil⁽¹⁻³⁾.

Quando eles começam a se envolver com a comunidade eles passam a entender o quanto é importante o trabalho voltado para o auxílio no cuidado para com o outro, desenvolvendo ainda mais a área espiritual e comunitária, bem como desenvolve a área profissional porque muitos que participam se descobrem profissionalmente. Diante deste cenário, pensamos como incentivar os desbravadores a desenvolver habilidades sociais e interagir com a comunidade. Nada melhor que game; usar essas atividades em formas de jogos educativos, atribuindo as especialidades espirituais e classes regulares entre outros requisitos de forma dinâmica⁽¹⁻³⁾.



Objetivo

Elaborar um produto educativo no formato de história em quadrinhos de como os ideais do clube de desbravadores estão associados a promoção de habilidades sociais de seus integrantes.

Método

Trata-se de estudo metodológico pensado para o desenvolvimento de produto educativo (história em quadrinhos) sobre as habilidades sociais no contexto do clube de desbravadores. Para formalização da pergunta de pesquisa utilizou-se a estratégia PCC⁽⁴⁾, tal como se segue.

- P – População: Crianças e Adolescentes (10 a 15 anos).
- C – Conceito/Interesse: habilidades sociais (empatia, assertividade).
- C – Contexto: Clube de desbravadores

Como os ideais do clube de desbravadores estão associados a promoção de habilidades sociais de seus integrantes?

Resultado

Com o objetivo de melhor orientar a construção de um produto técnico educativo em saúde, em uma abordagem baseada em evidências foi pensado o check list GREET⁽⁵⁾.



Quadro 1 – Planejamento da ação educativa.

BREVE NOME	
<p>1. INTERVENÇÃO:</p> <p>Forneça uma breve descrição da intervenção educacional para todos os grupos envolvidos [por exemplo, controle e comparador(es)]</p>	<p>Apresentar um produto, em formato de História em Quadrinhos (HQ), que aborde sobre o Voto dos Desbravadores para os adolescentes frequentadores do mesmo.</p>
<p>PORQUÊ? (Deste processo educacional)</p>	
<p>2. TEORIA:</p> <p>Descreva a(s) teoria(s) educacional (is), conceito ou abordagem utilizada na intervenção.</p>	<p>O posicionamento do Ministério de Educação e Cultura (MEC) se mostra favorável ao uso de diferentes formas de linguagens nos processos educativos formais (SALAPATA e PERES, 2017)¹. Uma dessas linguagens utilizadas em sala de aula são as Histórias em Quadrinhos (HQs). Além da oralidade e escrita, a história em quadrinhos apresenta uma simbiose também entre linguagem escrita e visual, oferecendo ao leitor, códigos linguísticos e imagéticos diferenciados dos encontrados em outras narrativas (ASSIS, 2011)².</p>
<p>3. OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM:</p> <p>Descrever os objetivos de aprendizagem para todos os grupos envolvidos na intervenção educativa</p>	<p>Para os estudantes de pedagogia o objetivo de aprendizagem é vivenciar o contato com os adolescentes aplicando assim os conhecimentos adquiridos durante a graduação; Para os adolescentes do Clube de Desbravadores o objetivo de aprendizagem é instigar os mesmos a praticar as qualidades do Voto, percebendo por meio da história que que é possível aplicar na vida diária valores.</p>
<p>4. CONTEÚDO DA EBP:</p> <p>Liste as etapas básicas da EBP (perguntar, adquirir, avaliar, aplicar, avaliar) incluídas na intervenção educacional.</p>	<p>1º Levantamento de informações baseado no tema, problema e objetivos; 2º Estudo do público alvo; 3º Realizaram o roteiro do produto 4º Construíram o produto; 5º Apresentação do produto (HQ) ao público alvo; 6º Aplicação do produto (HQ) junto ao público alvo; 7º Avaliar eficácia do produto, pós aplicação; 8º Ajustar detalhes se necessário. 9º Disponibilizar o produto (HQ) ao público alvo.</p>
<p>O QUE?</p>	
<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>Como material de apoio para criar toda a fundamentação teórica e estrutura do produto para a intervenção educativa foi utilizado um notebook e impressos em folha A4. Além disso foi utilizada uma ferramenta para criação do layout da História em Quadrinhos (QH) que conta com configurações de formatos, cores etc que agradam aos adolescentes.</p>
<p>6. ESTRATÉGIAS EDUCACIONAIS:</p> <p>Descrever as estratégias de ensino/aprendizagem (ex. tutoriais, palestras, módulos online) utilizadas na intervenção educativa.</p>	<p>Uma oficina presencial para todo o Clube de Desbravadores na qual apresentaremos a HQ, sua estrutura, sua temática, seus ensinamentos e após isso distribuiremos para cada conselheiro de unidade uma certa quantidade de HQ para ser compartilhada entre o grupo.</p>
<p>QUEM FORNECEU?</p>	
<p>8. INSTRUTORES:</p> <p>Para cada instrutor(es) envolvido(s) na intervenção educacional, descreva sua disciplina profissional, experiência/perícia de ensino. Inclua qualquer treinamento específico relacionado à intervenção educacional fornecida ao(s) instrutor(es).</p>	<p>Andreina Beatriz de Souza Paulino Silva – Discente de pedagogia (3º período, UNIAENE) Adma da Silva Santos - Discente de pedagogia (3º período, UNIAENE) Laura Gabrielle da Silva - Discente de pedagogia (3º período, UNIAENE) Paulo Sérgio Paixão da Silva - Discente de pedagogia (3º período, UNIAENE) Sabrina Santos de Freitas - Discente de pedagogia (3º período, UNIAENE)</p>
<p>COMO ?</p>	
<p>9. ENTREGA:</p> <p>Descreva os modos de entrega (por exemplo, presencial, internet ou pacote de estudo independente) da intervenção educacional.</p>	<p>A entrega será feita de forma presencial, iremos até o Clube de Desbravadores entraremos em contato com a direção e por meio de uma breve oficina apresentaremos para todos. Após isso iremos realizar a distribuição para todas as unidades (são um total de 9), entregaremos 3 HQs para cada unidade e 3 para a direção do Clube. Como nossa apresentação será prática e objetiva não necessitaremos nos reunir com cada grupo.</p>



<p>Inclua se a intervenção foi fornecida individualmente ou em grupo e a proporção de alunos para instrutores.</p>	
<p>10. AMBIENTE:</p> <p>Descreva os espaços físicos de aprendizagem relevantes (por exemplo, conferência, auditório universitário, enfermaria de hospital, comunidade) onde ocorreu o ensino/aprendizagem.</p>	<p>O espaço utilizado para a aprendizagem será no mesmo local em que os Desbravadores costumam se reunir, ao lado da Igreja Adventista do Sétimo Dia, do Campus UNIAENE. Isso se dará no gramado da mesma, e após isso os Desbravadores poderão levá-la para suas casas de modo controlado pelos conselheiros.</p>
<p>QUANDO E COMO?</p>	
<p>11. CRONOGRAMA:</p> <p>Descreva o cronograma da intervenção educativa incluindo o número de sessões, sua frequência, horário e duração</p>	<p>Nosso cronograma abrange:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicaremos a intervenção por meio de uma sessão única; • Em um único momento da reunião do Clube apresentaremos a todos O produto educativo (HQ); • Normalmente o Clube se reúne as 09:00 da manhã, nosso momento de fala se dará em cerca de 15 minutos. • Porém não temos dimensão do tempo utilizado pelos Desbravadores ao usufruir dos benefícios do HQ em seus lares. •
<p>12. TEMPO</p> <p>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.</p>	<p>O contato dos Desbravadores direto com os instrutores ocorrerão por 15 minutos, no qual poderão conhecer do produto e seus benefícios.</p>



PRODUTO TÉCNICO

Para a construção da narrativa em quadrinhos foi considerado três passos⁽⁶⁾:

- começo (a configuração),
- meio (o conflito/problema)
- e uma resolução (a piada)

Descritores: Habilidades Sociais, Adolescentes, Promoção da saúde.

Referências

(1) IASD. Igreja Adventista do Sétimo Dia. Manual Administrativo do Clube de Desbravadores. Brasília: Editora Sobre Tudo, 2020.

(2) Del Prette A, Del Prette ZAP. Habilidades Sociais: O modelo de Jesus. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013

(3) Melgosa J. Crer faz bem: pesquisas comprovam os benefícios da espiritualidade. Tatuí – SP: Casa Publicadora Brasileira, 2015.

(4) Souza AC. Aspectos de Pesquisa. In: Capelania hospitalar. Indaial: UNIASSEIVI, 2022.

(5) Phillips AC, Lewis LK, Mcevoy MP, et al. Development and validation of the guideline for reporting evidence-based practice educational interventions and teaching (GREET). BMC Med Educ. 2016;16(237):1-10.

(6) McDermott JE, Partridge M, Bromberg Y. Ten simple rules for drawing scientific comics. PLoS computational biology. 2018; 14(1), e1005845.