



B1

ISSN: 2595-1661

ARTIGO DE REVISÃO

Listas de conteúdos disponíveis em [Portal de Periódicos CAPES](#)

Revista JRG de Estudos Acadêmicos

Página da revista:

<https://revistajrg.com/index.php/jrg>

ISSN: 2595-1661

Revista JRG de
Estudos Acadêmicos

A trajetória da higiene à saúde: a aplicabilidade da abordagem teatral como ferramenta de alfabetização científica

The trajectory from hygiene to health: the applicability of the theatrical approach as a tool for scientific literacy

DOI: 10.55892/jrg.v7i14.972

ARK: 57118/JRG.v7i14.972

Recebido: 26/02/2023 | Aceito: 07/04/2024 | Publicado *on-line*: 08/04/2024

Luiza de Medeiros Imbiriba¹

<https://orcid.org/0009-0001-5955-0010>

<https://lattes.cnpq.br/1671751209283303>

Centro Universitário Fibra, PA, Brasil

E-mail: limbiriba@gmail.com

Murilo Tavares Amorim²

<https://orcid.org/0000-0002-9769-2183>

<http://lattes.cnpq.br/6233574506560019>

Universidade Federal do Pará, PA, Brasil

E-mail: murilotavares35@gmail.com

Célio Amoêdo de Melo³

<https://orcid.org/0000-0003-4539-9230>

<http://lattes.cnpq.br/8197147906018966>

Centro Universitário Fibra, PA, Brasil

E-mail: celioamoedo@gmail.com

Tinara Leila de Souza Aarão⁴

<https://orcid.org/0000-0002-2062-9186>

<http://lattes.cnpq.br/2279476304238678>

Centro Universitário Fibra, PA, Brasil

E-mail: tinaraleila@hotmail.com

Patrícia Bentes Marques⁵

<https://orcid.org/0000-0003-0951-2822>

<http://lattes.cnpq.br/8966673444012507>

Centro Universitário Fibra, PA, Brasil

E-mail: marques.ufpa@gmail.com



Resumo

A Educação em Saúde, Educação Sanitária e suas medidas preventivas têm sido amplamente discutidas nas últimas décadas. Trata-se de uma reflexão necessária para sanar falhas, que há muito tempo vêm ocorrendo, e que prejudicam a prática delas. Por meio da utilização da arte, mais especificamente o fazer teatral, é possível enxergar uma solução, conferindo uma maior eficácia para a prática. Este estudo se

¹ Graduada em Biomedicina pelo Centro Universitário Fibra

² Graduado em Biomedicina; Mestre em Biologia de Agentes Infecciosos e Parasitários pela Universidade Federal do Pará

³ Graduado em Biomedicina; Especialista em Citologia Clínica pelo Centro de Ensino Superior do Pará; Mestre em Análises Clínicas pela Universidade Federal do Pará

⁴ Graduada em Biomedicina, Mestre em Biologia de Agentes Infecciosos e Parasitários pela Universidade Federal do Pará, Doutora em Biologia de Agentes Infecciosos e Parasitários pela Universidade Federal do Pará

⁵ Graduada em Ciências Biológicas: Modalidade Médica pela Universidade Federal do Pará; Mestre em Ciências Biológicas pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul; Doutora em Biologia de Agentes Infecciosos e Parasitários pela Universidade Federal do Pará

trata de uma produção de uma dramaturgia para teatro voltado ao público infantil/infanto juvenil, a fim de levar o conteúdo de prevenção em saúde. Na história, Luna participa da feira de ciências da escola, programando seu próprio vídeo game. Os chefões são Corona Vírus, Sarampo, *E. Coli* e *Giardia Lamblia*. Mas o inesperado acontece os microrganismos saem do jogo. Luna tem que contar com a ajuda de sua professora para salvar a ela e os amigos. A dramaturgia traz o conteúdo educativo com teor lúdico e fica disponível como ferramenta a ser utilizada.

Palavras-chave: Educação em saúde. Alfabetização científica. Educação sanitária. Teatro. Arte.

Abstract

Health Education, Scientific literacy, Sanitary Education and its preventive measures have been widely discussed over the past decades. It brings up a necessary reflection in order to remedy certain failures that have been occurring for a considerably amount of time now, and that harm their practice. With art, more specifically the theatrical making, it is possible to find a solution, making the practice more effective. This study is a production of a theater dramaturgy aimed at children and preteens, in order to deliver health prevention content. In the story, Luna sings up for the science fair at her school for which she programmed her own video game. The big bosses are Corona Virus, Measles, E. Coli and Giardia Lamblia. The unexpected happens and the microorganisms make it out of the game into real life. Luna counts on her teacher to save herself and her friends. The dramaturgy delivers this educational content with a ludic approach and is available for free use as a learning tool.

Keywords: Health Education. Scientific literacy. Sanitary Education. Theater. Art.

1. Introdução

A Educação em Saúde compreende práticas de um processo educativo, o qual tem como objetivo a criação de uma autonomia no auto cuidado do indivíduo. Esse termo e suas práticas têm sido utilizados desde as primeiras décadas do século XX (MOROSINI, FONSECA, PEREIRA, 2008). Durante este período, as ações do Estado eram chamadas de Campanhas Sanitárias e "(...) as classes populares eram vistas e tratadas como passivas e incapazes de iniciativas próprias" (FALKENBERG, MENDES, De MORAES, & De SOUZA, 2014). Portanto, não surpreendentemente, tinha-se a ineficácia dessas campanhas e a pontuada revolta da população mais pobre.

Durante muito tempo, a ideia de que para obter-se uma população saudável era necessário a higienização dela, se perpetuou como embasamento para Campanhas Sanitárias durante o período Higienista no Brasil. De certo um embasamento ineficaz pois "acreditava-se que apenas a divulgação de informativos seria suficiente para provocar as mudanças pretendidas no comportamento dos indivíduos" (De SOUZA & JACOBINA, 2009). E ainda que desde as últimas décadas venham sendo desenvolvidas reorientações e reflexões filosóficas acerca desse campo de estudo, a falha e ineficácia em ações preventivas ainda se encontram presentes (BRASIL, 2014; FREITAS, et al., 2015; PEDROSA, 2021). Isto leva a um questionamento simples, porém de muito valor. Como se transforma a informação técnica e científica em fácil acesso e compreensão à população?

O termo “Alfabetização Científica” tem sido tratado nas abordagens sobre “currículo”, especialmente relacionadas ao ensino de ciências. A alfabetização científica no ensino de ciências almeja a formação cidadã dos estudantes para o domínio e uso dos conhecimentos científicos e seus desdobramentos nas mais diferentes esferas de sua vida, visa a construção de benefícios práticos para as pessoas a sociedade e o meio ambiente (SARRESON & CARVALHO, 2011). No contexto atual, discussões sobre alfabetização científica têm ocupado lugar de destaque em pesquisas no campo da educação em ciências (SOARES, et al., 2011). Defende-se a ideia de que cabe à escola e à sociedade promover condições de acesso e apropriação do conhecimento científico à população de modo a possibilitar a efetiva participação nos processos de tomada de decisão, superando práticas de acúmulo de informações com função propedêutica, exclusivamente com vistas à preparação para a escolaridade futura ou à formação de futuros cientistas.

A proposta reveste-se, também, de um viés democratizante, visando à efetiva inclusão social da população via participação e engajamento no debate público sobre questões relacionadas à ciência, à tecnologia e à sociedade, o que demanda cidadãos não apenas conhecedores da ciência – entendida como produção humana, histórica e socialmente contextualizada, permeada por valores, interesses e perspectivas muitas vezes conflitantes, não neutra, portanto –, mas também das relações que se estabelecem entre os conhecimentos científicos e as práticas sociais (MARQUES & MARANDINO, 2018; TAPAJÓS, 2002).

Um destaque também deve ser dado à compreensão de que o processo de alfabetização científica é contínuo e permanente, transcendendo a instituição escolar. Isso significa dizer que a alfabetização científica ocorre em outras instâncias para além da escola como em museus, mídia impressa ou audiovisual, entre outras instâncias, devem se colocar como parceiros nessa empreitada de socializar o conhecimento científico de forma crítica para a população (MARQUES & MARANDINO, 2018). Dessa forma, abordagens que reúnem educação em saúde, alfabetização científica e artes, como exemplo do teatro, complementam-se possibilitando constituir bases teóricas e ambiente para a operacionalização de incrementar a ampliação de formas de aprender na perspectiva supracitada.

A arte seja ela visual, gráfica, literária, musical ou teatral traz consigo uma nova perspectiva da Educação em Saúde, englobando os conhecimentos científicos e humanos que tanto se faz necessário como observado no estudo de Tapajós (2002). O teatro sempre esteve presente na humanidade. Este servia para diversos fins, desde expressar sentimentos, contar histórias, louvar Deuses e até mesmo manter populações entretidas e absortas de fatos importantes. De uma forma ou outra, o teatro sempre se moldou e se fez presente como arte transformadora. Não se sabe ao certo quando surgiu ou nasceu, só se sabe que sempre esteve lá (HELIODORA, 2008). “O teatro só nasceu, de fato, quando alguém teve a ideia de usá-lo como ferramenta para expressar uma ideia nova ou olhar de um modo diferente uma coisa já conhecida.” (HELIODORA, 2008).

Nesse contexto, a utilização do teatro como ferramenta de trabalho, garante um novo olhar sob a perspectiva da higiene básica como forma de prevenção na saúde da criança. Dentro deste universo, encontramos uma figura que há tempos vive sua existência na arte do teatro que é o contador de histórias. Durante muito tempo este servia apenas para manter as crianças distraídas nas salas de aula. Portanto mais recentemente, no século XXI, tornou-se uma figura de extrema importância, e bem como o teatro, trouxe consigo a ferramenta transformadora. É uma ferramenta aplicável à todas as idades, sendo muito eficaz quando se trata da população infantil.

A criança como ser concreto não possui boa percepção de abstração, logo, as práticas pedagógicas infantis devem ser pautadas na vivência experimental dos conteúdos a serem trabalhados, diante do estudo de De Souza, e Bernardino, 2011. “O teatro é uma arte dramática, embasadas nas representações de momentos, situações ou problemas, envolvendo uma prática coletiva e social, muito presente em nossos tempos atuais, despertando a criatividade e o faz de conta” (NAZIMA, CODO, PAES, & BASSINELLO, 2008).

Faz-se claro, portanto, que o teatro é a arte mais apropriada para o público infantil, globalizando suas especificidades de aprendizado, tornando eficaz a comunicação das informações. O fazer teatral e o lúdico aproximam a criança de um universo tão próprio dela, do faz-de-conta que se torna um verdadeiro aliado quando se fala de campanhas de prevenção e educação em saúde. As informações tomam formas e vidas, abandonando o abstrato e ativando a memória e armazenamento de longo prazo (De SOUZA, & BERNARDINO, 2011). De forma geral, existe uma variedade ampla de abordagens teatrais para tais práticas, dentre elas, se destacam as mais importantes: o Teatro do Oprimido de Augusto Boal, muito utilizado para públicos adolescentes e adultos. O Teatro de Fantoques que trabalha bastante o lado emocional, um mediador bastante eficaz no aprendizado. E, finalmente, a Contação de Histórias o fazer teatral que trabalha o lúdico da criança abundantemente (De SOUZA, & BERNARDINO, 2011). Ao aplicar esta prática na educação infantil obtém-se uma eficácia perfeita pois “Incita, dessa forma, o autoconhecimento, o pensamento autônomo e crítico, o crescimento pessoal e coletivo, e facilita a socialização, integrando arte e educação em um único espaço: o palco da vida.”. (SOARES, SILVA, & SILVA, 2011).

Sabe-se que a Educação Sanitária compreende a prática educativa à população afim de tutorar hábitos que promovem saúde (De SOUZA & JACOBINA, 2009), ou seja, previnem doenças. Muito embora haja um grande avanço científico nas últimas décadas, continuamos vendo precariedade sanitária em todo o país, sobretudo em áreas com populações menos favorecidas. O não acesso a saneamento básico, condições precárias de moradia, e baixa renda familiar são fatores diretamente ligados ao aumento na prevalência de doenças que seriam mais bem prevenidas, caso medidas preventivas da Educação Sanitária fossem de fácil acesso a população (BARBOSA & VIEIRA, 2012). Portanto, nosso estudo visa desenvolver uma dramaturgia teatral voltada ao público infantil/infanto juvenil, utilizando a arte como meio de educação em saúde e prevenção de doenças.

2. Metodologia

Foi realizada uma revisão de literatura em trabalhos científicos, examinando a prevalência de patógenos em amostras biológicas de crianças em Belém/PA entre os anos de 2015 a 2020. Essa metodologia se dividiu em duas etapas, a primeira foi a revisão de literatura onde estabeleceu-se o seguinte procedimento: Estratégia de busca, seleção de estudos (Critérios de Inclusão e Exclusão) e análise de dados.

A busca ocorreu por meio da ferramenta Google Acadêmico e da base de dados eletrônica Biblioteca Virtual em Saúde (BVS). Para isso foram utilizados os seguintes descritores: patógenos, bactérias, protozoários, vírus, crianças, Belém. Os critérios de inclusão abrangeram artigos, TCC, monografias, teses, dissertações e anais de congressos em português e inglês que demonstram a prevalência de patógenos em amostras biológicas de crianças. Definiu-se como critérios de exclusão: artigos de revisão, TCC, monografias, dissertações e teses do tema abordado que já

foram publicados em formato de artigo; e publicações científicas fora do período compreendido entre 2015 a 2020.

Na análise de dados foram escolhidos os patógenos que se apresentaram mais relevantes para a população infantil da região de Belém/PA para que posteriormente fossem utilizados estrategicamente na construção da dramaturgia.

2.1 A dramaturgia

A palavra “dramaturgia” deriva do grego – compor um drama, onde drama seria simplesmente uma peça de teatro, um texto para ser encenado (PALLOTTINI, p. 3, 2005). De maneira conflitante e oposta à ciência, que sempre busca fatos e verdades concretas, a autora declara sem rodeios que não há regras ou receitas fixas para se escrever teatro. Pois a dramaturgia é um ato de criação, e o poder criativo nega a submissão a quaisquer códigos ou padrões estabelecidos. Depreende-se, então, que só se atinge um significativo nível de expressão quando esta criação nasce da liberdade de recusar fórmulas.

Contudo, existe sim, um conjunto de técnicas para se organizar eficientemente um texto. Podemos dizer que o ponto de partida para a feitura de um bom texto dramático é a existência de um conteúdo a ser expresso, veiculado. No caso do projeto, o conteúdo contemplará a educação sanitária e suas medidas preventivas. Este conteúdo, deve conter, então uma “ideia central”, a razão pela qual se começa a escrever uma peça. E “sendo assim, a “ação principal” é consequência da ideia central, que nada mais é que o objetivo do personagem protagonista” (PALLOTTINI, p. 4, 2005). Ao logo do seu trajeto, esse personagem encontrará obstáculos que vão de encontro com seu objetivo, gerando um conflito a ser solucionado. Esta caminhada do personagem é chamada de ação dramática e é justamente o que confere dinâmica à peça.

2.2 A dramaturgia para a infância

Tendo como base o estudo de Pallottini (2005), se faz necessário voltar a atenção para a dramaturgia infantil. De certo é um campo com carência de pesquisas e estudo, muito embora os poucos que existem traçam algumas coordenadas deste fazer, sendo possível pontuar algumas delas na pesquisa de Grazioli & Flores (2019).

A principal premissa é a de incorporar na dramaturgia o universo mágico próprio da infância, para a criança poder transitar e se movimentar dentro da peça, para que elas se apresentem compatíveis com o imaginário infantil, no qual a criança mergulha. Dessa forma, o autor é levado ao encontro de soluções específicas em termos de realizações dramáticas, como, por exemplo, a integração de personagens que fazem morada nesse universo. Pois assim se alcança algo necessário, a identificação por parte da criança, com os personagens. (BENDER, 2003 apud GRAZIOLI & FLORES, 2019).

Quando se fala de Ação dramática na dramaturgia infantil, é essencial que as ações principais desse texto aconteçam ante o olhar do público. Nenhum recurso deverá substituir a ação dramática, afinal, é por meio dela que as relações de atenção e interesse entre plateia e personagens estarão garantidas. Isto é, nenhuma ação deverá ser apenas falada ou mencionada e sim, executada. Afinal de contas, o teatro é a arte do faz de conta.

A linguagem requer ser tão espontânea quanto a linguagem da própria criança, com tratamento lúdico, marcada, por vezes, pelo ritmo e pela musicalidade da palavra (BENDER, 2003 apud GRAZIOLI & FLORES, 2019). Para corroborar com tal pontuação, é possível afirmar que o teatro infantil é aquele em que a criança ou é

responsável pela atividade como um todo, ou se constitui na fonte principal de sua alimentação, isto é, um teatro no qual é a linguagem da criança que predomina e o orienta em todos os setores de sua criação. (CAMAROTTI, 2005 apud GRAZIOLI & FLORES, 2019).

Para destacar o argumento na pesquisa de Grazioli & Flores (2019) mais profundamente de que a criança precisa ter liberdade para transitar pela peça, afirma-se que o texto precisa ser “aberto” no sentido de plurissignificação que precisa carregar. Pois assim, mergulha no imaginário da infância, dando total liberdade para a criança de transitar livremente, partindo de suas próprias características.

Brevemente por último, mas não menos importante, é necessário que haja humor sem subestimar o entendimento da criança pois é um recurso que é capaz de oferecer à criança a sensação de pertencimento e detona um processo de reconhecimento das próprias vivências dela. Além de não ultrapassar a duração de quarenta a quarenta e cinco minutos, para que não se promova a dispersão da criança, pois para ela, esse tempo é suficiente e inteiramente próprio para sua satisfação criativa (CAMAROTTI, 2005 apud GRAZIOLI & FLORES, 2019).

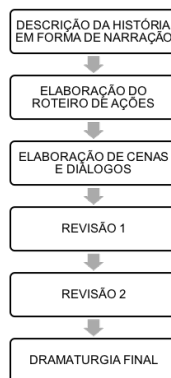
O tema gerador para a proposição supracitada será: higiene como elemento de prevenção a doenças. A construção da proposta destina-se a colaborar dando subsídios à sedimentação de conceitos sobre higiene, agentes infecciosos e parasitários.

3. Resultados e Discussão

A escolha dos agentes infecciosos para personagens fundamentais foi feita a partir da relevância epidemiológica para a população infantil. A pesquisa foi feita em periódicos e concluiu-se nas seguintes opções: *Giardia lamblia*, *Morbilivirus paramyxoviridae*, *Escherichia coli* e dada sua atual importância, o SARS-Cov-2. Além da relevância epidemiológica, foi levada em consideração um caráter lúdico em relação a criação das personagens para a história.

O processo criativo da dramaturgia levou em consideração todos os aspectos relevantes para uma dramaturgia infantil/infanto juvenil. Foi também dividido em etapas a fim de estabelecer um melhor refinamento do texto final. A primeira etapa se deu imediatamente após o conceito da ideia e se resumiu no processo de escrever, em forma narrativa a história como um todo. Em seguida a esta etapa, se deu a criação do roteiro de ações. Essa etapa foi de extrema importância, pois, foi nesta que os momentos cruciais para o arco da história foram enxutos e elegidos.

O mais importante e delicado processo se deu na etapa seguinte, na organização de cenas e diálogos. Este foi o processo mais longo e delicado pois neste desenvolveu-se os personagens, que trazem consigo a carga lúdica que gera a pronta identificação do espectador. Desenvolveu-se também o caráter científico, com a cautela de sempre trazer a informação de forma acessível, porém sem que se perdesse a magia do teatro. Seguido de duas revisões antes de se atingir o produto.

Figura 1: Etapas do processo de desenvolvimento

A começar pelas personagens, a escolha da protagonista se deu pela necessidade crescente que se faz na sociedade atual de afirmar e enfatizar o papel feminino e o local onde o qual deve transitar: qualquer lugar que se faça necessário ou desejado. O que de maior importância se ressalta no contexto da dramaturgia nesse contexto é a menina/mulher cientista, visto que se trata de duas figuras fortes e fonte de conhecimento. É necessário mostrar para o público infantil/infanto juvenil a representatividade da mulher na ciência e do quanto são capazes de revolucionar.

No âmbito educativo, sendo esse o principal, a dramaturgia traz três momentos de fundamental importância para o conteúdo e aprendizado. Em um primeiro momento, os microrganismos relevantes são apresentados para fim de serem reconhecidos pelo público. Cada um possui uma personalidade e entre si, possuem uma determinada dinâmica lúdica para que a gravidade de cada um fique estabelecida.

O Coronavírus (*SARS-Cov-2*) apresenta-se como personagem líder da turma de microrganismos. Dada a alta importância deste vírus nos atuais momentos, ele fez-se cabível a esta personalidade. Enquanto organiza o esquema de abduzir os meninos para dentro do vídeo game, ele também manipula Luna a entrar no jogo para salvar seus amigos e enfim, poder negociar a saída de todos do jogo. Mesmo em um mundo pós pandêmico, ele ainda se acha altamente relevante e se sobrepõe em relação aos outros.

O Sarampo (*Morbilivirus paramyxoviridae*) traz consigo um teor cômico do capanga que é extremamente obediente ao seu chefe. Agregando, também, o sentido de que o Sarampo já foi um vírus de grande preocupação no país, porém, agora trata-se de algo controlado e secundário e, portanto, sem tanto poder dentro da hierarquia do grupo, ainda que seja de gravidade moderada. Por outro lado, *E. coli* e *Giardia lamblia* são os dois microrganismos desprezados pelos dois vírus, por serem diferentes e de gravidade não tão relevante. A escolha das duplas e trio de humanos e microrganismos também não se dá à toa, haja vista a personalidade das crianças também serem livremente equivalentes aos dos microrganismos.

No segundo momento, se estabelece o conflito em si. Quando as crianças saem do jogo, elas se veem acompanhadas dos microrganismos e assim, passam a manifestar, cada uma, os sintomas dos seres que os acompanham. Luna está acompanhada do Corona Vírus (*SARS-Cov-2*), porém, não manifesta qualquer sintoma. Ela revela, depois, que já havia sido vacinada quando criança, reforçando a importância da vacinação. Leon, por outro lado, está acompanhado do Sarampo (*Morbilivirus paramyxoviridae*) e por sua vez, passa a ter manchas vermelhas na pele e desconforto no olho causado pela conjuntivite, sintoma muito comum do Sarampo.

Leon revele, posteriormente, que sua mãe acredita que vacinas fazem mal, trazendo uma possível identificação ao espectador. Essa problemática é sanada ao espectador quando posteriormente a professora esclarece a utilidade da vacina. Enquanto Lucas está acompanhado de *E. coli* e *Giardia lamblia*. O menino manifesta sintomas sérios de diarreia, avisando aos amigos em dado momento ter evacuado nas calças.

Por fim, em um terceiro momento, temos a presença da Professora, a Tia Pati. Ela chega para salvar as crianças que estão começando a ficar tomadas de sintomas por conta da presença dos microrganismos. Este momento da dramaturgia traz as informações básicas relacionadas ao tratamento de cada doença desencadeada por cada ser. E logo após se livrarem deles, estabelece-se o diálogo entre a professora e as crianças para que, por fim, se possa conversar sobre o objetivo principal desta dramaturgia, que é trazer informações de prevenção, de forma a evitar qualquer tipo de infecção e/ou contaminação por conta desses seres. A explicação em dado momento abandona a especificidade e traz para o foco, a generalidade, a fim de trazer o entendimento de prevenção de doenças a partir da higiene de forma geral, além de trazer luz, também, para a campanha de vacinação.

A resolução da dramaturgia traz um momento doce, com uma moral, como pede uma dramaturgia educativa. Expressa-se novamente, a importância da ciência bem como a prevenção e saúde através da higiene. Tia Pati e Luna representam parte de nós, que acredita tanto na ciência e no poder que ela possui.

4. Considerações Finais

Após a pesquisa para a redação do projeto, pode-se compreender que a área da Biomedicina é uma área que, ainda hoje, apresenta carência de trabalhos e projetos que trabalhem com ênfase o lúdico do teatro. Os trabalhos encontrados e analisados, ainda que fossem da área da saúde, não eram do curso de Biomedicina. Permitiram um entendimento, de que muitas vezes o conteúdo abordado se limitava muito ao teor acadêmico, sendo insuficiente o encantamento do teatro.

Portanto, o zelo pelo lúdico no processo de escrita da dramaturgia foi de extrema importância. Trazendo um novo tipo de abordagem e deixando disponível uma nova ferramenta a favor do trabalho do Biomédico, bem como de qualquer profissional da saúde a serviço da comunidade. Permanece o anseio de estimular daqui a produção frequente de projetos que tenham teor lúdico na educação em saúde, pois se fazem necessários no cenário atual.

Bem como o teatro, a ciência também é ferramenta transformador e ver as duas de mãos dadas ao horizonte gera a esperança necessária para que os avanços continuem sendo realizados, pois é a partir deles e para eles que se continua.

Referências

BARBOSA, V; VIEIRA, F. Educação Sanitária como prática de prevenção de parasitoses intestinais em creches, **Trabalhos de Iniciação Científica dos cursos de Ciências Biológicas e Pedagogia – Centro Universitário Metodista Izabela Hendrix**, 2012.

BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Gestão Estratégica e Participativa. II **Caderno de educação popular em saúde**. Brasília: Ministério da Saúde; 2014.

De SOUZA, L; BERNADINO, A. A Contação de Histórias Como Estratégia Pedagógica na Educação Infantil e Ensino Fundamental. **Educere et Educare Revista de Educação**, Vol. 6, nº 12, pag. 235-249, 2011.

FREITAS, C.M.; FREITAS, C.A.S.L.; PARENTE, J.R.F.; VASCONCELOS, M.I.O.; LIMA, G.K.; MESQUITA KO. Uso de metodologias ativas de aprendizagem para a educação na saúde: análise da produção científica. **Trab Educ Saúde.**, v. 13, p. 117-30, 2015.

GAZZINELLI, M; De SOUZA, V; De ARAÚJO, L; COSTA, R; SOARES, A; MAIA, C. Teatro na Educação de crianças e adolescentes participantes de ensaio clínico. **Revista Saúde Pública**, Vol. 46, nº 6, 2012.

GRAZIOLI, F; FLORES, F. Aspectos relevantes para a dramaturgia para a infância nas palavras de quem faz o teatro infantil. **Revista Leia Escola**, Vol. 19, nº 2, 2019.

HELIODORA, B. O Teatro explicado aos meus filhos. São Paulo, **AGIR**, 2008.

MARQUES, A.T. L & MARANDINO, M. **Educação Pesquisa**, São Paulo, v. 44, e170831, 2018.

MOROSINI, M.V.; FONSECA, A.F.; PEREIRA, I. Educação em Saúde. In: Pereira IB, Lima JCF, organizadores. Dicionário de Educação Profissional em Saúde. Rio de Janeiro: **EPSJV**, p. 155-162, 2008.

NAZIMA, T; CODO, C; PAES, I; BASSINELLO, G. Orientação em Saúde por meio do Teatro: Relato de Experiência. **Revista Gaúcha Enfermagem**, Vol. 29, nº 1, 2008.

PALLOTTINI, R. O que é Dramaturgia? São Paulo, **Brasiliense**, 2005.

PEDROSA, J.I.S. A Política Nacional de Educação Popular em Saúde em debate: (re)conhecendo saberes e lutas para a produção da Saúde Coletiva. **Interface**. v. 25, e200190, p. 1-15.

PILISSANI, K.C.S.; SILVA JUNIOR, R. G. C.; ANDRADE, T. M. D.; CARDOSO, J.K. M.; JUNIOR, J. F. S. Ações Educativas em Saúde Ambiental e Humana: Teatro de Fantoches – Vetores, **IX Mostra de Extensão**, 2014.

SANTOS, K; Da SILVA, D; ALBUQUERQUE, M. O uso do teatro-educação como ferramenta de compartilhamento do saber para o ensino de doenças parasitárias em

uma escola quilombola do estado de Pernambuco. **V CONEDU – Congresso Nacional de Educação**, 2018.

SASSERON, L.H & CARVALHO, **A.M.P. Investigações em Ensino de Ciências**, V16(1), pp. 59-77, 2011.

SOARES, S; SILVA, L; SILVA, P. O Teatro em Foco: Estratégia lúdica para o trabalho educativo na saúde da família. **Esc Anna Nery**, Vol. 4, nº 4, pag. 818-824, 2011.

TAPAJÓS, R. A introdução das artes nos currículos médicos. **Interface_ Comunic, Saúde, Educ**, Vol. 6, nº 10, pag. 27-36, 2002.

Apêndice A – Descrição Narrativa

A realidade é pós pandêmica, uma escola e sua sala de aula. Luna, a aluna mais inteligente da sala é a única menina da turma, e embora sua professora seja uma mulher, ela é constantemente alvo de comentários maldosos dos colegas, meninos, que sempre duvidam da sua capacidade. Não importa o quanto ela tentasse provar que sabia tanto quanto eles, parecia uma batalha perdida antes mesmo de começar. Mas Luna tinha dois amigos, os únicos meninos que não implicavam com ela, que considerava verdadeiros amigos: Lucas e Leon. A professora havia anunciado que a feira de ciências da escola aconteceria em breve. Luna, que adorava programar, tinha um sonho de desenvolver um jogo de vídeo game e viu na feira de tecnologia da escola a oportunidade perfeita para realizar seu grande sonho. O desejo era tão grande, que as ideias ficavam borbulhando em sua cabeça, fazendo a ficar distraída e sem escutar qualquer conversa que seus amigos tentavam manter com ela.

Em uma noite, enquanto dormia, Luna teve um pesadelo. O pesadelo tinha claramente sido inspirado na aula que sua professora tinha dado sobre higiene e saúde em que ela havia mencionado a grande pandemia de 2020 e outros microrganismos que tinham sido importantes para a história do mundo. Quando ela acordou assustada, imediatamente sua ficha cai: esses “bichinhos” eram perfeitos para o seu jogo! Ela mete a cara nos livros, apesar de já saber todo o conteúdo, e estuda os “super poderes” dos bichos para potencializá-los em mil para o seu joguinho. Afinal de contas, só assim o jogo teria graça. Ela só esqueceu a quão boa programadora ela era.

No dia que seguinte, Luna corre para a professora e muito animada conta todo seu plano. Explica a tecnologia de programação que ela usaria no jogo e todos os bichinhos que estariam lá. Infelizmente a reação da professora foi qualquer coisa, menos o esperado por Luna. A professora alertou: a tecnologia que ela queria usar era extremamente perigosa e poderia gerar algo muito difícil de ser controlado. Luna sai então da sala de aula, cabisbaixa e decepcionada. É quando o grupo de meninos chatos da sala esbarram com ela e novamente tiram brincadeiras de mal gosto, duvidando da sua capacidade. Na mesma hora Luna se enche de raiva e decide que vai programar o jogo de qualquer jeito, para provar de uma vez por todas o quanto ela é capaz e a melhor aluna da turma.

Depois de pronto, Luna fica tão realizada que decide chamar seus melhores amigos para jogarem a primeira partida do seu tão sonhado jogo. A coisa começa a ficar estranha, o jogo não parece funcionar como Luna havia programado, os

bichinhos parecem não estar mais sendo controlados pelos consoles, como se eles tivessem agora, autonomia própria. Antes que Luna pudesse fazer algo para impedir, seus amigos são abduzidos diretamente para dentro do vídeo game. Entre gritos de socorro e ameaças à sua vida, seus amigos viram reféns dos bichinhos, vilões do jogo e agora, da vida real.

Em meio ao desespero, Luna não consegue pensar em outra coisa para salvar seus amigos a não ser entrar no vídeo game também. Rapidamente programa um código e consegue entrar, mas sem saber como fazer para sair. Lá dentro, os bichos parecem até menos assustadores, porém igualmente perigosos. Numa conversa inusitada, Luna passa a perceber um outro lado dos bichinhos que não havia aprendido nas aulas, um lado humano, que tem desejos e anseios. Os bichos têm conflitos entre si, deboçam uns dos outros e até mesmo demonstram carinho as vezes. Mas o que ela não esperava mesmo era acabar em uma negociação com eles. Eles diziam que deixariam ela e seus amigos saírem do jogo, sim. Com uma condição: que eles pudessem sair junto.

Sem ver alguma alternativa, Luna, Lucas, Leon e os bichos saem do vídeo game. O que eles só percebem lá fora é que alguma coisa mudou no meio do caminho e de forma meio fantasmagórica, os bichos agora estavam “acoplados” a eles. E aos poucos ela e seus amigos vão tomando aspecto dos bichos. Assim, a sua única luz no fim do túnel de salvação dessa situação, é pedir ajuda para a pessoa que a alertou do perigo disso tudo, sua professora. Com o conhecimento de higiene e prevenção da professora, ela derrotar os bichos e salva as crianças, mandando-os de volta para dentro do vídeo game e longe do mundo real.

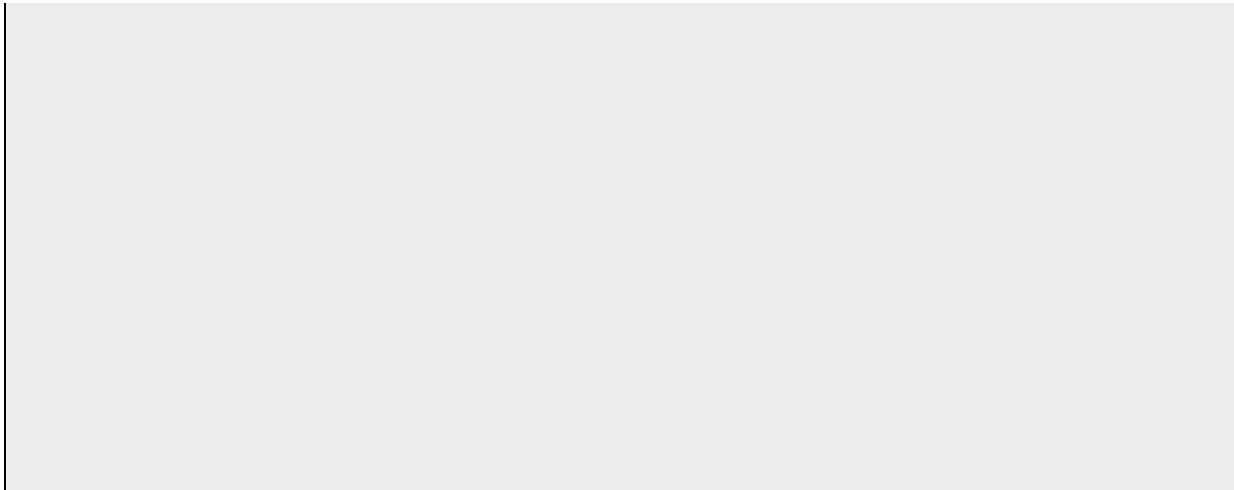
Apêndice B – Roteiro de Ações

- 1** Luna está em sala de aula com seus colegas e sua professora. A feira de ciências é anunciada.
- 2** Lucas e Leon discutem a feira de ciências. Luna está distraída. Os três se despedem.
- 3** Luna chega em casa. À noite, tem um pesadelo com os microrganismos da aula e surge a ideia do jogo.
- 4** Luna chega na escola e conta sua ideia à professora.
- 5** A professora avisa Luna dos perigos e a desencoraja de programar o jogo.
- 6** No corredor, os meninos implicam com Luna.
- 7** Ela decide fazer o jogo de qualquer forma.
- 8** Luna mostra o jogo aos seus melhores amigos.
- 9** O jogo parece estranho e os meninos são abduzidos para dentro do jogo.
- 10** Luna decide entrar no jogo para salvar seus amigos.
- 11** Os microrganismos negociam a saída do vídeo game.
- 12** Do lado de fora, os microrganismos se acoplam às crianças.
- 13** A professora ajuda a combater os microrganismos com as medidas de higiene e prevenção, mandando-os para dentro do vídeo game novamente.

Apêndice C – Dramaturgia

APRENDENDO A TER SUPER PODERES

Por Luiza Imbiriba



Personagens

LUNA

TIA PATI (Professora)

MÃE (Voz)

LUCAS

LEON

MENINOS IMPLICANTES

CORONA VÍRUS (Boneco)

E. COLI (Boneco)

SARAMPO (Boneco)

GIARDIA LAMBLIA (Boneco)

Considerações

A sugestão é de que os bonecos sejam manipulados por atores vestido totalmente de preto para que fiquem o mais neutro possível no palco. No entanto, assume-se a presença deles, durante a manipulação dos bonecos pois isso também faz parte do lúdico.

A estrutura do vídeo game sugere-se ser uma grande, que sirva quase como um teatro de fantoches, que também caibam os atores que farão Luna, Lucas e Leon, mesmo que só apareçam das suas cinturas para cima.

Fica também em aberto quaisquer tipos de adaptações que se façam necessárias devido as circunstâncias de produção.

(CENA 01)

(Sala de aula, LUNA, LUCAS, LEON e seus colegas assistem a aula)

TIA PATI: E isso conclui nossa aula de higiene e saúde, crianças!

LUNA: Nossa, tia Pati, a pandemia foi braba, mesmo, né?

TIA PATI: É, a pandemia de 2020 não foi brincadeira, Luna. Por isso a nossa aula de hoje foi tão importante.

MENINO IMPLICANTE 1: Que puxa saco, fica fazendo pergunta boba...

LUCAS: Pior é tu que não faz pergunta nenhuma porque nem entendeu nada!

(inicia-se uma pequena discussão em sala)

TIA PATI: Okay, okay, meninos. Chega. *(a discussão cessa)* Vamos ao anúncio especial de hoje: A feira de ciências vai acontecer no próximo fim de semana e as inscrições já estão abertas!

MENINO IMPLICANTE 2: Lá vem a Lunática querer achar que ela vai ganhar essa feira com as programações de jogos dela! *(começa a rir com os outros meninos da sala)*

TIA PATI: Esse comportamento é inadmissível. Vocês dois: vou ter que chamar os pais de vocês. Vão comigo até a sala da diretora.

(campa da escola toca)

(CENA 02)

(Todos saem de cena, ficando apenas LUNA, LUCAS e LEON. Os dois conversam sobre a feira de tecnologia, mas Luna está bem distraída)

LEON: A feira de ciências vai ser muito da hora!!!

LUCAS: Super!!! Vou trazer minha batata que acende a lâmpada, vai todo mundo ficar de boca aberta.

LEON: Eu vou fingir que eu criei alguma coisa super complicada, aí ninguém vai entender nada e vão achar que eu sou um gênio! ... EU SOU UM GÊNIO!

LUCAS: Tu só falas besteira, Leon! *(Rindo)* Né não, Luna?

LEON: Luna? Ficou chateada com o que os meninos falaram, né?

LUNA: Hã? Que? Não, tá doido? Nada do que aqueles menininhos falam me afeta. Eu sei que sou melhor que eles. E eu também não preciso que vocês me defendam, ok?

(LUCAS e LEON se olham)

LUCAS e LEON: Então, tá!

LUCAS: A gente se vê amanhã. Tchau!

LUNA: Tchau!

(CENA 03)

(Luna chega em casa e se prepara para dormir enquanto conversa com sua mãe)

LUNA: Mãe, a pandemia de 2020 foi muito braba, mesmo?

MÃE (voz): Ah, sim, filha. Foram muitos meses que tivemos que ficar dentro de casa, longe de todos que amávamos. Quando queríamos sair, era necessário todo cuidado. Máscara no rosto, cobrindo o nariz e álcool em gel no bolso. Além, claro, de manter a distância das pessoas.

LUNA: Eu não fazia ideia de que a máscara ajudava tanto...

MÃE (voz): Pois é, a máscara virou a nossa capa de super herói. Usando ela, a gente se protegia e protegia todo mundo ao nosso redor.

LUNA: Hoje a Tia Pati falou muito dos vírus, bactérias e parasitas. Eles são bichinhos danados, né?

MÃE (voz): Alguns são bem complicados de lutar contra, filha. Mas a nossa melhor arma é a prevenção. Se a gente não deixa eles entrarem, então eles não podem fazer mal.

LUNA: Foi isso que a tia Pati disse, mãe!

MÃE (voz): É, eles são bichinhos espertos demais. Quase como chefões! (ri) Boa noite!

LUNA: (adormecendo) Boa noite.

(CENA 04)

(Pesadelo de LUNA. No fundo do palco, em sombra, se vê CORONA VÍRUS, E. COLI, GIARDIA LAMBLIA e SARAMPO. LUNA reage)

LUNA: É isso!!!

(LUNA pega seu caderninho e caneta e começa a anotar freneticamente)
(Black)

(CENA 05)

(Na escola, LUNA entra correndo na sala de aula e encontra TIA PATI)

LUNA: Tia Pati, eu tive a ideia mais brilhante de toda minha vida. Eu sei, eu sei, minha vida nem é tão longa assim. Mas você deve estar se perguntando: “Luna, a ideia MAIS brilhante? Oh, meu Deus, mas são tantas! Como pode uma mais brilhante ainda???”. Mas eu te digo, tia Pa...

TIA PATI: Opa, opa. Vamos com calma. Por que você não respira primeiro?

LUNA: Sem tempo, tia! A ideia é muito boa!

TIA PATI: Certo, então essa é a sua ideia para a feira de ciências?

LUNA: ISSO!

TIA PATI: Desembucha, vai! (rindo)

LUNA: Tia, imagina só: Um vídeo game, rodado nessa máquina aqui da minha mãe que é super potente. O jogo é o seguinte: os chefões são os bichinhos que a senhora falou ontem. Corona Vírus, Sarampo, E. coli, Giardia. A gente começa o jogo só usando uma máscara e aí vai ganhando os bônus extras, tipo vacina, sabão, álcool em gel...

TIA PATI: Nossa, que interessante, Luna...

LUNA: Mas a parte mais legal, tia Pati, é que se eu usar esse código aqui (aponta no caderno) enquanto estiver desenvolvendo o jogo, os bichinhos vão ficar parecendo muito reais!!! Quase experiência 3D!

TIA PATI: (assustada) Não, Luna... esse código, ele é...

LUNA: O que foi, tia Pati? Por que a senhora tá tremendo?

TIA PATI: Esse código é MUITO perigoso, Luna. Você precisa me prometer que não vai programar esse jogo. Isso pode trazer consequências terríveis. Promete?

LUNA: Mas tia Pati, o jogo ia ser tão legal e...

TIA PATI: Luna. Promete?

LUNA: (muito triste) Tá bom.

TIA PATI: *(respirando fundo de alívio)* Bom, eu preciso ir à sala da diretora. Vejo você mais tarde. *(sai)*

(CENA 06)

(LUNA encontra os MENINOS IMPLICANTES)

MENINO IMPLICANTE 1: Olha que vem aí, é a Lunática! *(ri debochadamente)*

MENINO IMPLICANTE 2: É verdade que você vai programar um jogo pra feira de ciências?

MENINO IMPLICANTE 1: Uma menina programando um vídeo game? HÁ HÁ HÁ. Até parece que meninas são capazes de uma coisa dessa.

MENINO IMPLICANTE 2: Vai ser um fracasso total!!!

(MENINOS IMPLICANTES saem)

LUNA: *(bufando de raiva)* Eu vou mostrar o fracasso para vocês!

(CENA 07)

(LUNA se encaminha para o centro do palco. Uma estrutura como uma tela de vídeo game gigante entra em cena e LUNA faz movimentações como se estivesse programando o jogo. Luzes e trilhas.)

(CENA 08)

(LUCAS e LEON encontram LUNA)

LUCAS: Caramba, a gente estava preocupado contigo!

LEON: É, os chatos estavam falando pra todo mundo que tu tinhas pirado, que ia fazer um jogo louco e... *(observando o vídeo game gigante)* CARACA, MALUCO!!!

LUCAS: O que é isso???

LUNA: É o jogo louco da “Lunática” ...

LEON: Ai, Luna, isso é o máximo! Como é o jogo? Tem avatar diferentes pra escolher? Dá pra construir a minha própria cidade? Tem moedinhas pra coletar? EU POSSO JOGAR? POR FAVOR, POR FAVOR, POR FAVOR!!!

LUNA: Claro que sim! Eu ainda nem testei, mas tenho certeza de que tá tudo certo... *(entrega os consoles para LUCAS e LEON)*

LUCAS: Eu não sei não, eim, gente. Esse negócio gigante não parece muito seguro.

LUNA: É seguro, sim. A gente vai ficar bem, vem, vamos jogar.

LEON: É, o que de tão ruim poderia acontecer?

(Os três começam a jogar, mas de repente, os consoles param de funcionar e os bichos vão ficando cada vez maiores na tela e no palco, as luzes piscam.)

LUCAS: Ai, eu não to gostando nada disso...

LUNA: Calma, isso deve ser só algum erro no código! Eu vou consertar.

LEON: Ô, Luna, eu to me sentindo estranho! Parece que eu to... sumindo...

LUCAS: AI, MEU DEUS! EU SOU MUITO NOVO PRA MORRER. ME ABRAÇA, LEON!

(De repente LUCAS e LEON desaparecem do palco e reaparecem dentro da estrutura de vídeo game gigante)

LUNA: Lucas! Leon! Cadê vocês??? Acho que foi só um bug.

LUCAS: AAAAAH ME TIRA DAQUI! (choramingando)

LEON: Uauuuuu, Lucas! A gente tá dentro do vídeo game, que louco!!! Luna! A gente tá aqui! Aqui em cima!

LUNA: Como vocês foram parar aí?

CORONA VÍRUS: *(voz imponente)* Foi a gente que trouxe eles pra cá... Quer dizer, eu. Eu trouxe.

LUCAS: Eu to sonhando. Isso é tudo só um sonho. Acorda, Lucas. Acorda...

E. COLI: Ô, Corona, a gente também ajudou, dá pra dar um crédito aí?

CORONA VÍRUS: Você ajudou? O que, E. coli, agora você quer ser importante? Me poupe.

GIARDIA: Ele não tá mentindo, Corona. Foi uma força tarefa trazer esses dois pra cá pra dentro.

CORONA VÍRUS: Ah, tá bom, Giardia. Tá bom. Eles ajudaram. Pronto. Satisfeitos?

SARAMPO: Melhor, chefinho!

CORONA VÍRUS: Obrigado, Sarampo!

LEON: Pera, eu acho que conheço vocês de algum lugar...

CORONA VÍRUS: Ora, claro que conhece. Eu fui responsável por parar o mundo por um ano durante a famosíssima...

LUNA: Pandemia de 2020. Para um vírus que já foi controlado você é bem arrogante, eim?

CORONA VÍRUS: COMO É, GAROTINHA?

E. COLI: Eita, Corona. Calma...

CORONA VÍRUS: E você fica calado, sua ameba!

E. COLI: Eu sou uma bactéria!!!

GIARDIA: *(abraçando E. coli)* Ô, E. coli, tá tudo bem.

CORONA VÍRUS: Eu acho que você esqueceu que seus queridos amigos estão de refém aqui dentro e eu não me importaria nadinha de dar uma entrada no nariz deles!!!

SARAMPO: É, isso aí que ele falou!!!

LUCAS: AAAAAHHHHH, LUNA!!! AJUDA A GENTE, POR FAVOR!!!

LUNA: Calma, já to indo aí!

(Novamente jogo de luzes e trilha até que LUNA se encontra dentro da estrutura gigante de vídeo game com LUCAS, LEON, CORONA VÍRUS, E. COLI, GIARDIA E SARAMPO)

LUNA: Caramba, que sensação estranha a de entrar aqui.

CORONA VÍRUS: Okay, a situação é a seguinte...

LUCAS: *(cochichando)* Luna! Pssss! Luna! Taca álcool em gel nele!

CORONA VÍRUS: ... Como vocês sabem, há anos que nós somos controlados pelo mundo e não podemos nos manifestar...

LEON: *(cochichando)* No três a gente corre!

CORONA VÍRUS: Pelo menos algum de nós, né. As famílias e amigos das amebas *(se referindo a E. coli e à Giardia)* ali continuam circulando livres, aparentemente!

E. COLI: EU SOU UMA BACTÉRIA!!!

(Durante a discussão dos microrganismos, LEON e LUCAS conseguem fugir para o lado de LUNA)

GIARDIA: E EU SOU UM PROTOZOÁRIO!!!

SARAMPO: Ou seja... amebas! *(ri)* O chefinho sempre tá certo!

GIARDIA: Olha, eu to cansada das ignorâncias de vocês dois. Tá certo, eu sou um protozoário e eu me aproveito do organismo das pessoas, me alimento do que elas se alimentam, cresço, boto ovos pra nascerem meus filhinhos... Até faço as pessoas passarem mal de dor de barriga de vez em quando. MAS EU MEREÇO RESPEITO!

E. COLI: Sim, a pouca importância que vocês dão pra gente é revoltante! Nós somos coisas diferentes, eu sou uma bactéria. A gente pode até dar uma dor de barriga nas pessoas que são parecidas, mas nós somos DIFERENTES. Nós não vamos nos calar! #BactériaseProtozoáriosUnidos

LUNA: Essa não parece ser uma combinação muito boa...

CORONA VÍRUS: Vocês estão cansados? Imagina a gente que tem que ficar ouvindo essa manifestação besta de vocês! *(debochando)* "#BactériaseProtozoáriosUnidos" mimimimi...

SARAMPO: #AmebaseAmebasUnidas HÁ HÁ HÁ HÁ

CORONA VÍRUS: Boa, Sarampo! *(rindo junto e continuam tirando graça)*

GIARDIA: Ahhhh, vocês vão ver só!!!

(GIARDIA e E. COLI partem para cima de CORONA VÍRUS E SARAMPO em uma briga)

CORONA VÍRUS: Parem! Parem! Chega!!!

SARAMPO: Ô, chefinho, cadê os meninos?

LEON: A gente tá aqui!

CORONA VÍRUS: Ahhhh, vocês não nos escapam!

(Os quatro bonecos começam a correr em direção a LUNA, LEON e LUCAS, mas são imediatamente parados assim que os três colocam uma máscara no rosto)

CORONA VÍRUS: Ah, não. De novo não.

SARAMPO: Essa história de máscara é uó!

LUNA: É isso aí! Vocês não vão conseguir chegar perto da gente.

LUCAS: Eu não sei, não, Luna... A E. Coli e a Giardia ainda podem chegar!

(E. COLI e GIARDIA ameaçam chegar perto)

LEON: Não podem não! A gente tem sabão pra lavar a mão também... aqui é zona livre de bactérias e protozoários, nem vem!!!

(E. COLI e GIARDIA imediatamente fogem pro lado contrário)

CORONA VÍRUS: Tá certo. Tá certo. Vocês estão protegidos contra a gente. Então eu proponho uma negociação!

LUNA: Uma negociação?

SARAMPO: Foi isso que o chefinho falou, garota!

CORONA VÍRUS: Que tal se eu deixasse vocês saírem do vídeo game?

LUCAS: Isso seria perfeito! A GENTE ACEITA! Vamos!!!

LUNA: Calma, Lucas. Esse não é o fim da proposta

CORONA VÍRUS: Você é esperta, garota... Eu deixo vocês saírem com uma condição...

LUNA: Qual?

CORONA VÍRUS: A GENTE SAI JUNTO COM VOCÊS!

SARAMPO: Vai chefinho! Vai chefinho! Vai chefinho!

CORONA VÍRUS: Cala a boca, Sarampo!

(LUNA, LUCAS e LEON se olham)

LUNA: Combinado!

(CENA 09)

(Os microrganismos se aproximam, no palco, jogo de luz e trilha. Os atores reaparecem no palco, fora do vídeo game, sem as máscaras e com os bonecos na altura dos ombros. LUNA, com o CORONA VÍRUS; LEON com o SARAMPO e LUCAS com E. COLI e GIARDIA)

LUNA, LUCAS E LEON: AHHHH! O QUE ACONTECEU?

CORONA VÍRUS: Conseguimos! Conseguimos!!!

LUNA: Vocês estão bem?!

LEON: Eu não to me sentindo muito bem...

LUCAS: Gente, eu acho que fiz cocô na calça.

(Os três se olham pela primeira vez)

LUNA: Leon, que manchas são essas no seu corpo? E... credo, Lucas, que fedor!

LUCAS: A culpa não é minha!!! É culpa dessas duas coisas aqui, #BactériaseProtozoáriosUnidos. Pareceu fofinho na hora, mas eu não sabia que doía tanto.

E. COLI E GIARDIA: Desculpa hehehe

LEON: Gente, agora meus olhos estão ardendo e coçando! MUITO!!!

SARAMPO: DEU CERTO, CHEFINHO! DEU CERTO!

CORONA VÍRUS: Eu falei pra vocês que conseguia enganar a garota!

LUNA: Engraçado, eu não to sentindo nada...

CORONA VÍRUS: O que??? Mas eu to aqui do seu ladinho, praticamente entrando pelo seu nariz!

LUNA: Bom, para sua informação, Corona... Eu sou vacinada contra você! *(LUNA balança a carteirinha de vacinação)*

CORONA VÍRUS: NÃOOOOOO!!! VOCÊ VAI ESTRAGAR O MEU PLANO!

LEON: Luna, acho que você não vai conseguir batalhar esse bichos sozinhos! Você vai precisar pedir ajuda.

LUNA: É verdade, Leon. O Lucas tá sem condições nenhuma já...

(LUCAS está agachado no cantinho, resmungando de dor de barriga)

CORONA VÍRUS: O que a garotinha espertinha vai fazer? Não tem ninguém pra ajudar, poxa vida!

LUNA: Tia Pati! TIA PATI! TIA PATI!!!!

(TIA PATI entra correndo em cena)

TIA PATI: Meu Deus! O que aconteceu com vocês? O QUE ELES ESTÃO FAZENDO AQUI?

LUNA: Tia Pati, eu desobedeci a senhora. Eu programei o jogo e deu tudo errado como você tinha me avisado!

TIA PATI: Luna, como você é teimosa. A gente precisa agir rápido pra salvar vocês e não fazer com que eles se espalhem pela escola!

LUNA: Desculpa, tia Pati! Eu prometo que vou escutar das próximas vezes.

(CENA 10)

(Dois focos, um em TIA PATI e outro em cada criança, acendendo um de cada vez. Apenas o de TIA PATI permanece aceso sempre)

TIA PATI: *(colocando uma máscara)* Luna, é o Corona Vírus que tá com você. Você lembra dele?

LUNA: Sim! A única forma de se proteger dele é tomando vacina, usando máscara e mantendo as mãos bem limpas. Ainda bem que eu já sou vacinada contra esse monstinho!

CORONA VÍRUS: Eu não suporto mais esse papo de máscara! Eu só quero ver o rosto das pessoas...

TIA PATI: Isso mesmo! Corona, desculpa, mas com uma vacina você não tem chance. De volta pro vídeo game!!!

(CORONA VÍRUS se assusta no ombro de LUNA e desaparece, ouve-se o grito e ele reaparece dentro do vídeo game)

TIA PATI: Leon, você está com o Sarampo. Lembra dele na nossa aula?

LEON: Lembro, tia. As manchas vermelhas no corpo, a conjuntivite e essa febre! A melhor forma de se proteger contra ele é tomando a vacina! Mas eu não tomei...

TIA PATI: Exatamente! Pega aí o remédio que vai aliviar esses sintomas e esse vírus também vai embora daí.

SARAMPO: Não! Não, eu prometo que me comporto! Eu nem tive minha chance de brilhar! CHEFINHOOOOOO!

(TIA PATI joga a pílula para LEON e o processo se repete com o SARAMPO)

TIA PATI: Agora, Lucas...

LUCAS: *(ainda agachado)* Tia, eu já fiz tanto cocô que eu já nem sei mais o que tá saindo!

TIA PATI: É, você tá em dose dupla. E. Coli e Giardia. Lembra delas nas aulas?

LUCAS: Lembro, tia. É o que mais causa diarreia nas crianças. Não era brincadeira, né?

TIA PATI: Não era não. Mas com esse antibiótico e esse anti parasitário, você vai ficar novinho em folha. Pega!

E. COLI: E lá vamos nós novamente!

GIARDIA: Me abraça, E. Coli!

(TIA PATI joga as pílulas para LUCAS e o processo se repete com E. COLI e GIARDIA)

(CENA 11)

(LUNA, LUCAS e LEON estão recuperados. TIA PATI observa com os três os microrganismos de volta dentro do vídeo game)

TIA PATI: Missão cumprida com aqueles ali! Agora com vocês três...

LUNA, LUCAS e LEON: *(falam todos juntos e descontraídos)* DESCULPA, TIA! É que o jogo parecia tão legal! Ai a Luna disse que tava tudo bem... Quando a gente viu, a gente já tava lá dentro!

TIA PATI: Opa, opa. Nada mais disso importa. Agora o que vocês precisam lembrar é do quanto é necessário se proteger de bichinhos como aqueles.

LUNA: Bem que a minha mãe diz sempre que não podemos deixar tomar nenhuma vacina.

TIA PATI: Pensa só: se você não tivesse tomado a vacina contra o Corona Vírus, ele conseguiria chegar perto do seu corpo. Já você, Leon, o Sarampo não ia nem chegar perto de você, se tivesse tomado vacina.

LEON: Os meus pais acham que a vacina faz mal, tia.

TIA PATI: Pelo contrário. Os vírus, em especial, são mais perigosos por que são transmitidos pelo ar. Já pensou a gente ter que usar máscara para sempre? Porque além da vacina, ela é a única coisa que nos protege. A Vacina deve ser tomada.

LUCAS: E eu, tia?

TIA PATI: Ah, o seu caso era mais simples, Lucas. As bactérias e os protozoários não são transmitidos pelo ar, como os vírus. Mas são bem perigosos também. Para se proteger deles, basta ter o cuidado de lavar bem as mãos depois de ir ao banheiro, lavar bem os alimentos antes de comê-los e beber água potável, sempre.

LUCAS: Existe vacina pra E. Coli e Giardia, tia Pati?

TIA PATI: Pra elas, não. Por isso que a higiene pessoal e dos alimentos é tão importante. Aliás, para os vírus também, né?

LUNA: É... E por falar em higiene, o Lucas tá precisando bastante de um banho!

(TODOS riem. LUCAS e LEON saem de cena)

LUNA: Tia Pati, você salvou a gente só com o conhecimento. A senhora é demais! Essa máscara em você realmente parece uma capa de super heroína.

TIA PATI: E você também tem a sua, Luna. E vai saber usá-la quando precisar. Por enquanto, vamos deixar as aventuras guardadas ali dentro.

(TIA PATI desliga o vídeo game)

(BLACK)

(FIM)