

SAÚDE EM JOGO: Construção de um Jogo Didático para Auxílio no Processo Ensino- Aprendizagem em Saúde

Samuel Almeida Epifanio¹

Gabriel Rodrigues de Laffitte Alves Pereira²

Marcelo Ribeiro de Almeida Guedes³

(Colaborador)

Gustavo Martins Vimieiro Pinto⁴

Resumo

Com o avanço da tecnologia, jogos de tabuleiro e outras brincadeiras perderam espaço para vídeo games e smartphones. Analisando a dificuldade no processo ensino-aprendizagem e o pouco interesse dos discentes em cuidados à saúde, o presente artigo teve como objetivo a construção de um jogo didático para auxílio no ensino em saúde, pois, com o desenvolver das pesquisas para a construção desse artigo percebemos que até os menos interessados possuem um despertar diferenciado ao conteúdo quando a forma lúdica menos tradicional é inclusa no contexto, mesmo sendo ela um grande desafio a ser desenvolvido dentro de um sistema dilapidador e retrógrado que perpetua por muito tempo. Os resultados de trabalhos já observados demonstram um ganho educativo devido trazer um despertar a mais ao conteúdo significativo já contemplado.

Palavras-chave: Ensino-Aprendizagem. Jogo Didático. Aprendizagem Significativa.

IN-PLAY HEALTH: Construction of a Didactic Game to Help in the Health Teaching- Learning Process

¹Graduado em Ciências Biológicas pelo UGB/FERP.

²Graduado em Ciências Biológicas pelo UGB/FERP.

³Mestre em Ensino em Ciências da Saúde e do Meio Ambiente pelo UniFOA

⁴Graduado em Ciências Biológicas pelo UGB/FERP.

Abstract

With the advancement of technology, board games and other games make it the space for video games and smartphones. "What is a health problem?", "What is a health care problem?" If you are interested in finding one of our favorites, click here for more information on how to use the context system, and whether it is a great challenge to be used within a dilapidating and retrograde system that perpetuates for many time. Results of work already observed showed an educational gain due to an awakening to the most significant content already contemplated.

Keywords: Teaching-Learning. Educational Game. Significant Gain.

Introdução

Os resultados escolares dos discentes são uma das temáticas mais emblemáticas do sistema educativo. Muito se tem discutido acerca de alcançar essa demanda de maneira mais abrangedora vigente, seja através da diversificação de estratégias ou pelas metodologias efetuadas no âmbito escolar, observando para esses fins, na variação dos instrumentos de dados para a avaliação. Cabe à escola e ao professor criarem condições e mecanismos para que o processo ensino aprendizagem seja favorecido, de modo a que os alunos consigam desenvolver conhecimentos de forma mais eficaz e, assim, melhorar o seu desempenho. (SILVA; LEITE, 2015)

Se o que aprendemos evolui, e cada vez mais rápido, os processos de ensino aprendizagem também devem evoluir. É notória a dificuldade em ensino de Ciências Biológicas, a dificuldade em aprender os nomes científicos, a falta de aulas práticas, e as poucas metodologias apresentadas por professores são algumas dificuldades para o aluno compreender assuntos do ensino em biologia. (FIALHO, 2013)

O processo de aprendizagem envolve uma série de componentes, dentre eles a consciência, a memória e a emoção. Esses componentes podem ser relacionados a outros, como o desenvolvimento e a utilização de sistemas simbólicos, para auxílio em ensino-aprendizagem. (FIALHO, 2013)

Vendo a dificuldade que se tem em ensino de biologia e o pouco interesse em cuidados a saúde, novas formas para auxílio em ensino aprendizagem são bem recebidos. Para Damiani (2012), a educação em saúde é um conjunto de ações desenvolvidas em ambientes formais e informais trabalhados também nas escolas, quanto nas instituições de saúde e na comunidade, por profissionais para se ensinar meios à população de se promover a saúde, prevenir ou curar doenças. Educar em saúde de forma libertadora é interagir nesses espaços e encarar a doença como um acontecimento biológico que por vezes pode ser prevenida. Damiani também implica uma visão de saúde como um processo amplo, que situa o indivíduo em seu contexto e olha-o como um sujeito que tem o que dizer sobre sua doença, sobre suas estratégias de enfrentamento desta e de manutenção de sua saúde.

É notório o nível alarmante de doenças crônicas no Brasil, estimativas da Organização Mundial da Saúde (OMS) que apontam que 7% a 10% da população adulta pode ser diabética e que 20% a 53,7% desse público é comedido atualmente por hipertensão e excesso de peso, conforme também observações examinadas pela Revista Lancet em 2015.

Numa sociedade em que os meios tecnológicos assumem o protagonismo no mecanismo de transformação à escala global, o ensino deve ser contemplado de uma forma motivadora e que estimule o aluno, ou seja, a escola deve ser um espaço de inovação, de experimentação e de novos métodos e, o jogo de tabuleiro apresenta-se nesse contexto como uma alternativa eficaz para alcançar pedagogicamente esses aprendizes. (PEREIRA, 2013)

Para Cabral (2006), os jogos aparecem como uma boa opção de ensino. Por se tratar de jogos didáticos, onde se aprende a jogar uns com os outros ao invés de uns contra os outros, onde diversas competências são desenvolvidas, há uma competição saudável e onde os alunos aprendem a relacionar, a questionar e a construir, o jogo poderá ser uma alternativa que desperte no estudante a curiosidade e a vontade de aprender.

Vygotsky em sua teoria sócio interacionista propõe que a unidade do conhecimento se encontra na relação entre o homem e meio, sujeito e objeto, e que

tem como objetivo principal estudar como se constroem as funções psicológicas superiores que caracterizam o funcionamento psicológico tipicamente humano (atenção voluntária, memória, abstração, capacidade de resolver problemas etc.). Essas funções psicológicas superiores, além de serem produto da atividade cerebral, também constituem o resultado da própria história da sociedade humana e da cultura em que o indivíduo está, ou seja, é fundamentalmente importante a alteração social entre sujeitos, pois, aqueles que apresentarem mais conhecimentos podem auxiliar os outros a ampliarem os seus conhecimentos.

Para Ausubel (1980), em relação à aprendizagem, afirma que um sujeito consegue aprender de forma significativa um conteúdo no momento em que consegue incorporar e agregar novas informações àquelas que já estavam presentes, tem na aprendizagem significativa por recepção seu principal tema. Nesse processo em que se agregam conhecimentos prévios com interação usando novos conhecimentos tornando-os mais abrangentes, ocorrendo assim que ambos se modifiquem.

Sendo assim, o presente artigo tem como objetivo a construção de um jogo didático para auxílio no processo de ensino-aprendizagem em saúde para alunos do ensino fundamental II.

Materiais e métodos

Construção do tabuleiro

Utilizou-se um tabuleiro nas medidas de 30 x 40 cm, feito de material couché, não dobrável e plastificado para maior durabilidade (figura 1), contendo 70 casas numeradas, com 20 casas com cartas. O jogo vem acompanhado com 6 peões, um para cada jogador, 42 fichas coloridas de doenças e um dado de 6 faces, o qual será usado para determinar o número de casas para seguir a caminhada do tabuleiro.

O nome “Saúde em Jogo” faz alusão a um desafio, em que o jogador colocará sua saúde em jogo por todo o percurso do tabuleiro podendo adquirir doenças ao longo do jogo. Teve-se também o cuidado em usar o artifício das cores para chamar a atenção do público destinado, as casas com cartas possuem cor vermelha, diferente das demais. Foi colocado pequenas imagens nas casas com cartas para melhor interpretação dos jogadores.

Figura 1. Tabuleiro do jogo Saúde em Jogo



Fonte: Pesquisa dos Autores

Construção das cartas

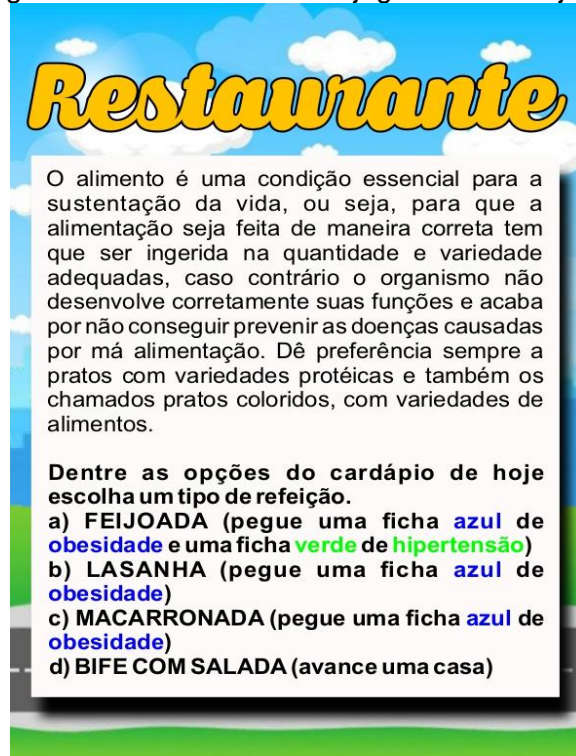
O jogo conta com 24 cartas no tamanho 10 x 14 cm, feito em material couché plastificado (figura 2). Sendo 20 podendo ser obtidas durante a corrida, divididas em perguntas ou situações problemas; uma para ser lida por todos os jogadores ao final do jogo (figura 3), e três divididas para cada uma das três doenças onde o jogador

só terá que ler uma delas caso tenha terminado o jogo adquirido uma das doenças (figura 4).

Procurou-se deixar os textos bem explicativos passando ensinamentos, não deixando os mesmos com muita leitura para não se tornar um jogo cansativo e desinteressante.

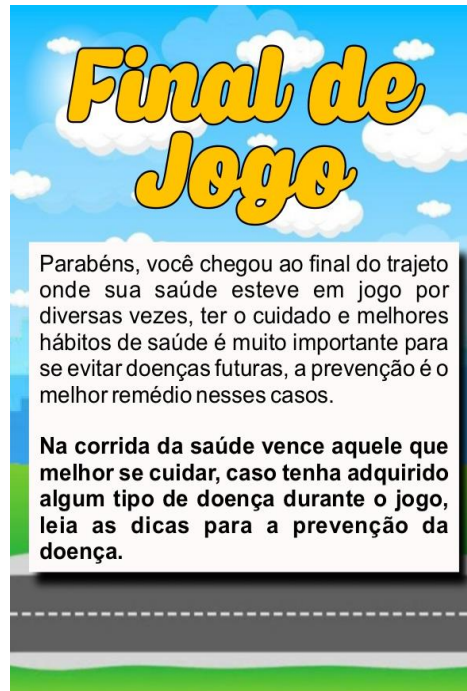
O título da casa escrita no tabuleiro é o mesmo das cartas e contando com a mesma numeração colocada no verso da carta para melhor identificação (figura 5).

Figura 2. Frente da carta do jogo Saúde em jogo



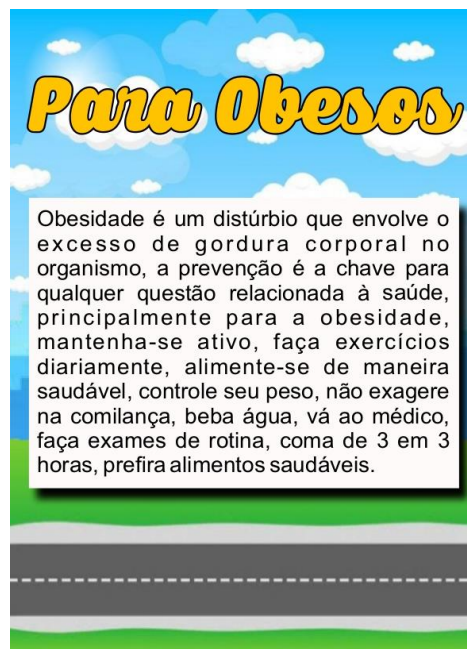
Fonte: Pesquisa dos Autores

Figura 3. Frente da carta de “final de jogo”



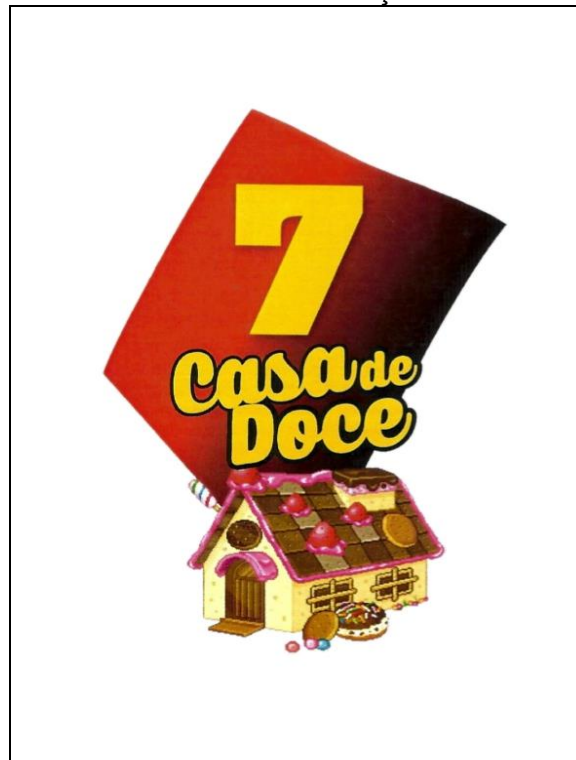
Fonte: Pesquisa dos Autores

Figura 4. Frente da carta de informação de doença adquirida



Fonte: Pesquisa dos Autores

Figura 5. Verso da carta com a mesma numeração e desenho contido no tabuleiro



Fonte: Pesquisa dos Autores

Para a montagem do “Saúde em Jogo”, suas peças como, cartas, peões, tabuleiro e dado, estão dispostas para livre acesso e impressão através do *link* <https://drive.google.com/drive/folders/1r3V3hhUOE1X1XbUaNiIKrYTrsotgpRv?usp=sharing>

Regras do jogo

O Saúde em Jogo precisa ao mínimo de duas pessoas para ser jogado, podendo-se jogar com até 6 pessoas. Os jogadores começam na casa início como todo típico jogo de tabuleiro. Ao longo do decorrer do jogo parando pelas casas de cor vermelha o jogador encontrará alguns obstáculos, onde terá que retirar a carta referente a numeração da casa contendo perguntas ou situações problema, onde

possui muitos ensinamentos com pequenos textos interpretativos, podendo em algumas casas receber fichas de cores diferentes, sendo a ficha vermelha de Diabetes Mellitus (DM), a verde de Hipertensão Arterial Sistólica (HAS) e a azul de Obesidade (OBS).

Com o acúmulo de 3 das mesmas fichas o jogador encontrará mais dificuldade em prosseguir no jogo, pois em algumas casas o farão diminuir seu ritmo da corrida, pois faz uma alusão as dificuldades que as doenças podem trazer em algumas determinadas casas ou até nos ambientes diversificados que o jogo terá. Ao cair nas casas com cartas, o jogador deve retirar a carta da casa e dar para outro jogador ler para ele. Ao acumular três fichas vermelhas de Diabetes Mellitus o jogador se torna um portador da doença e cada duas rodadas o jogador precisará jogar o dado precisando tirar um número maior ou igual a três (3, 4, 5 ou 6) para tomar insulina, caso tire o número um ou dois, ele deverá ficar uma rodada sem jogar.

Ao acumular três fichas azuis de obesidade, o jogador sempre terá que subtrair dois números tirado no dado e caso tire um ou dois o jogador não andará nenhuma casa. Ao acumular três fichas verdes de hipertensão arterial o jogador que tirar seis sofrerá um AVC (acidente vascular cerebral) e terá que esperar uma rodada para jogar novamente.

Ao término do jogo, o jogador deverá ler a carta “Final de Jogo”. Caso ele tenha terminado o jogo com alguma doença deverá retirar a carta referente a doença que adquiriu durante o jogo e ler para todos os jogadores ouvirem.

Resultados e discussão

Rodrigues (2013), comenta que ensinar de forma mais lúdica e menos tradicional ainda é um grande desafio, como podemos averiguar é uma destacada estratégia para confrontar-se com o sistema dilapidador retrógrado e arcaico que se perpetua durante muito tempo, além também da eminência de tal iniciativa poder ser

empregada na prevenção de doenças costumeiras do cotidiano, onde em seu jogo de tabuleiro de cores alçou despertar o conhecimento do assunto propriamente dito de maneira sucinta e extrovertida.

A temática supracitada despertou o interesse e a curiosidade de vários estudiosos como Rodrigues (2013), que empregou a respectiva ferramenta estimuladora num educandário de ensino fundamental através de uma pesquisa contextualizada onde os jogos educativos foram aplicados. O estudioso em questão constatou com a iniciativa esmiuçada que os jogos integrados às brincadeiras era um relevante mecanismo no processo de aprendizagem dos discentes daquela localidade, e com a experiência apresentada observou melhorias no conhecimento sistematizado daqueles educandos através dos jogos e os artifícios que trouxe no auxílio positivo na formação de cada um. (RODRIGUES, 2013)

Os resultados de Silva; Cordeiro e Kiill (2015), foram positivos na aplicação do jogo didático, que, apesar dos alunos já terem aprendido o conteúdo do jogo aplicado, trocaram conhecimentos e obtiveram ampliação de conhecimentos sobre a matéria além de observar interação com relação a aprendizagem passada. Costa, Ferri e Soares (2015), perceberam interesse até nos menos interessados, que ao aplicar o jogo houve muita curiosidade dos educandos. Elogiando também a interação que o jogo trouxe para os alunos, e destaca a percepção dos alunos que o importante foi participar e aprender, em que eles se sentiam livres para responder, sem se sentirem pressionados e com isso o jogo se torna um meio agradável de aprender.

Na aplicação do jogo didático de Campos (2002), para alunos do 8º ano do ensino fundamental o mesmo obteve resultado positivo, verificado pela aplicação de um questionário antes e depois do jogo obtendo resultados significativos na aprendizagem do conteúdo proposto, os educandos tiveram também muita interação, mesmo o jogo possuindo muitas regras.

Na percepção de Gomes [s/d], houve grande interação entre os educandos ao utilizar o jogo de tabuleiro. Houve maior desprendimento e diversão, viu as dificuldades se transformarem em desafios, melhoras na noção espaço temporal, na

consciência e valorização da amizade, companheirismo e paciência para esperar sua vez.

Tiramos como base resultados na aplicação de jogos, tendo percebido a eficácia no aprendizado proposto aos educandos pois se divertem aprendendo e não só isso. Com relação a interação entre a parte teórica e lúdica percebemos uma melhora no entendimento do contexto em que mesmo com uma resistência de alguns antes da aplicação, é quebrada logo, minutos antes do início do jogo, aprendendo também valores como perder faz parte da diversão.

Considerações finais

A culminância desse trabalho nos leva a refletir acerca da ação panaceia dos jogos no ensino-aprendizado aos educandos, ressaltando sua forma contextualizada de auxiliar na formação dos futuros agentes sociais e de suas tomadas como protagonistas do bem-estar singular de cada um desses elementos.

Espera-se trazer um despertar a vontade de aprender sobre a prevenção e cuidados sobre doenças graves onde, hoje possuem números cada vez mais alarmantes. Dessa forma o “Saúde em Jogo” vem trazer a respectiva disciplina para contexto dos estudantes de forma lúdica como algo que inclua a rotina de aulas teóricas com as práticas cotidianas de uma forma extrovertida, com relevante estratégia para confrontar-se com parte do sistema alienado e tradicional que se faz atuante.

Referências

AUSUBEL, David P. et al. **Psicologia Educacional**. Rio de Janeiro, Interamericana. p. 8. 1980

BRASIL, Organização Mundial da Saúde, Gastos do Brasil com diabetes podem dobrar na próxima década, diz estudo britânico. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/geral-43508604>>. Acesso em: 28 out. 2018.

CABRAL, Marcos Aurélio. **A utilização de jogos no ensino de matemática**. Monografia (Graduação em Licenciatura em Matemática) - Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, SC, 2006.

CAMPOS, Luciana M. L.; BORTOLOTO, T. M.; FELÍCIO, A.K.C. **A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem**. Departamento de Educação - Instituto de Biociências da Unesp. Campus Botucatu: SP, 2002.

DAMIANI, Ana Paula Macan. **Educação em saúde no ensino fundamental: uma reflexão acerca da promoção da saúde**. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade do Extremo Sul Catarinense. Criciúma: SC, 2012.

COSTA, Ana Luíza F. da.; FERRI, Kathynne C. F.; SOARES, Lívia M. A. **Jogos óxidos: questões, respostas, regras e informações**. IFG – Jataí: GO, 2015.

FIALHO, Wanessa Cristiane Gonçalves. As dificuldades de aprendizagem encontradas por alunos no ensino de biologia. **Revista Praxia**. Quirinópolis, GO: UEG. v. 1, n. 1. p. 53-70, fev. 2013.

GOMES, Nanci C. **Jogos de Tabuleiro: uma contribuição lúdica na aprendizagem e desenvolvimento do educando**. 3º Congresso de Boas Práticas em Sala de Aula Parceiros da Educação. [s/d]

PEREIRA, Ana Luísa L. **A utilização do jogo como recurso de motivação e aprendizagem**. Rio de Janeiro: Atlas, 2013.

RODRIGUES, Lídia da Silva. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização**. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade de Brasília. Brasília, DF, 2013.

SILVA, Alexandra F. da; LEITE, Teresa S. Adequações curriculares e estratégias de ensino em turmas inclusivas: um estudo exploratório no 1º Ciclo. **Da Investigação às Práticas**. Lisboa, v. 5, n. 2, p. 44-62, set. 2015.

SILVA, Bruna da; CORDEIRO, Márcia R.; KIILL, Keila B. Jogo didático investigativo: uma ferramenta para o ensino de química inorgânica. **Revista Química Nova na Escola**. São Paulo, SP. v. 37, n. 1. p. 27-34, 2015.