

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS COMO RECURSOS LÚDICOS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NO ENSINO DA SAÚDE ÚNICA

Rita de Cássia Oliveira da Silva¹
Manuela Neri da Silva²
Andreza Manuele Alves da Silva³
Jacqueline Santos Silva Cavalcanti⁴

INTRODUÇÃO

A aprendizagem por meio dos jogos tem se mostrado bastante eficaz no processo educativo, pois segundo Pestalozzi (1746-1827) o processo de aprendizagem deve levar em conta o desenvolvimento cognitivo, os aspectos socioemocionais do aluno e a cultura em que o mesmo está inserido, de modo que seja proposto ao estudante atividades que possibilitem tal desenvolvimento. Além do método intuitivo de Pestalozzi, o psicólogo Lev Vygotsky (1896-1934) defende a ideia da criança como ser social, e como tal, para que ela se desenvolva precisa estar em sociedade e em constante contato com o ambiente, assim ela conseguirá formular experiências mais significativas. Logo, o uso de jogos seria um grande facilitador para tal, visto que ao jogar a criança desenvolve habilidades sociais, já que, se trata de uma atividade colaborativa, onde os participantes podem trocar informações e conhecimentos a partir de suas vivências diferentes, e ainda desenvolver habilidades estratégicas (Vygotsky, 1989).

Sabendo da potência educacional dos jogos educativos Morchida e Kishimoto (1997) exemplificam as características que o jogo precisa ter para ser de fato uma ferramenta pedagógica. Um exemplo dessas características é que o jogo deve permitir que a criança ou adolescente seja o principal responsável pelo desenrolar do jogo, já que para haver um real desenvolvimento cognitivo e psicossocial o jogador deve ter liberdade e

¹Graduanda do Curso de Licenciatura em ciências Biológicas da Universidade Federal Rural de Pernambuco - UFRPE,rita.cassiaoliveira@ufrpe.br;;

²Graduanda pelo Curso de Licenciatura em ciências Biológicas da Universidade Federal Rural de Pernambuco- UFRPE, manuela.neris@ufrpe.br; ;

³Graduanda do Curso de Licenciatura em ciências Biológicas da Universidade Federal Rural de Pernambuco - UFRPE,andreza.manuele@ufrpe.br; ;

⁴Professora do Departamento de biologia da Universidade Federal Rural de Pernambuco, Doutora pelo Curso de Oceanografia da Universidade Federal de Pernambuco- UFPE, jacqueline.silva@ufrpe.br ;

flexibilidade para trabalhar a criatividade e senso crítico conseguindo assim unir a ilustração do jogo com a sua própria realidade.

Em razão disso, a disciplina de Projeto Temático Integrador 5 (PTI 5) propôs a aplicação de atividades lúdicas com temas versando sobre a saúde única. Logo, por meio da aplicação de jogos físicos e virtuais aos estudantes do ensino médio foi possível avaliar a influência destes na aprendizagem da temática sugerida.

Segundo o ministério da saúde, o termo saúde única refere-se à integração da saúde humana, animal, dos organismos fotossintetizantes e ambiental propondo a união de profissionais, disciplinas, instituições e setores que em conjunto irão discutir e formular soluções efetivas (Brasil, Ministério da Saúde). Sabendo disso, escolhemos integrar a dengue e a saúde única, já que, segundo a Prefeitura do Recife, se trata de um arbovírus comum em nessa região.

A dengue é uma doença transmitida pela picada do inseto fêmea *Aedes aegypti*, onde a ocorrência desse vetor está relacionada a falta de saneamento básico, excesso de construções, e ainda a falta de socialização da prevenção contra essa doença. Esse cenário propício à proliferação do mosquito é comum na comunidade onde a escola visitada está inserida. Mediante a isso, esse trabalho teve como objetivo analisar os benefícios da utilização de jogos físicos e virtuais em salas de aulas, avaliando as dificuldades enfrentadas durante a aplicação de cada jogo, além de associar os conceitos de saúde única.

METODOLOGIA

O presente trabalho se classifica como de natureza básica, contendo uma abordagem qualitativa e de cunho descritivo (Gil, 2008), que visa detalhar as experiências de estudantes do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas na disciplina Projeto Temático Integrador, ministrada no período tal da Universidade Federal Rural de Pernambuco. A disciplina ocorreu no segundo semestre de 2024. Durante a disciplina foram trabalhados temas sobre a saúde única e a utilização de recursos digitais como ferramentas facilitadoras da aprendizagem.

A culminância da disciplina ocorreu no final do período tendo sido proposta uma atividade de intervenção em uma escola pública da Rede Estadual de Pernambuco. A intervenção ocorreu no dia 20 de fevereiro de 2024, na escola Candido Duarte, situada na região metropolitana de Recife- Pernambuco.

A atividade visou trabalhar com recursos lúdicos físicos e digitais, a fim de identificar a compreensão dos estudantes sobre os conceitos e a importância da saúde única para o ensino de Biologia e em nosso cotidiano. Foram utilizadas plataformas digitais para criação dos jogos envolvendo conceitos e os sintomas da dengue.

A princípio, foram utilizados três diferentes tipos de jogos, sendo dois digitais (um pela plataforma “kahoot” abordando a saúde única em âmbito mais geral contemplando principalmente a importância para o ambiente; e outro pela plataforma digital “Word wall”, trabalhando formas de prevenção e modos de transmissão de doenças parasitárias interligadas a ambientes poluídos). O jogo físico intitulado como “Mímica da saúde única” que teve por objetivo envolver a saúde mental e o movimento obtendo como objetivo final demonstrar ao público alvo os pilares da saúde única que são a saúde humana, ambiental, animal e dos organismos fotossintetizantes.

Os jogos foram aplicados em duas turmas de biologia com a proposta didática de apresentar no primeiro momento os conceitos de saúde única e no segundo momento a relação da saúde única com os casos de dengue da comunidade. A abordagem contou com uma intervenção expositiva dialogada de duração média de 30 minutos, onde os conceitos básicos e aplicações da saúde única foram abordados. Após esse momento, os estudantes foram convidados a experienciar jogos sobre a temática. Foram usados na intervenção dois jogos virtuais e um jogo físico. A aplicação dos jogos era feita de maneira coletiva, em grupos de 5 estudantes. A aplicação dos jogos durou 50 minutos. A fim de organizar a dinâmica do jogo, os alunos foram arranjados em grupos na sala de mídia da instituição de ensino. Ao final de cada rodada os estudantes eram conduzidos para outra estação onde iriam experienciar um novo jogo.

O jogo físico intitulado por "Mímica da saúde única aconteceu da seguinte maneira: os estudantes foram separados em dois grupos, onde cada grupo escolheu um participante para realizar a performance, logo em seguida ele escolheu um número de 1-6, visto que em um envelope dentro terá palavras relacionadas com a saúde única, que são enumeradas de 1-6. Desta maneira, escolhida a palavra, o participante fez a performance que por meio da mímica faz com que o seu grupo entenda a palavra, assim caso o grupo não consiga acertar, o outro grupo poderá ter sua vez de tentar acertar.

Os jogos digitais um na plataforma Kahoot e o outro na plataforma Word Wall, logo o Kahoot foi utilizado para abordar a saúde única em âmbito mais geral, contemplando principalmente a importância do ambiente, já o Word Wall trabalhando

formas de prevenção e modos de transmissão de doenças parasitárias interligadas a ambientes poluídos (esquistossomose, amebíase, etc).

A avaliação das atividades dos jogos foi de caráter processual, focando na análise da interação e participação dos estudantes. Dessa forma, foi possível identificar que o conhecimento sobre saúde única foi transmitido com sucesso, promovendo a alfabetização científica. Ao final das atividades, os estudantes demonstraram compreensão dos conceitos básicos e da importância da saúde única no cotidiano.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os jogos e as brincadeiras têm sido alvo de investigações científicas em áreas como por exemplo na filosofia, psicologia, sociologia, e na educação (Cotonho, et al., 2019). Nessa perspectiva, é sabido que, na educação, a importância desses recursos no desenvolvimento humano já vem sendo discutida a algum tempo, como por Piaget e Vygotsky (Campos, et al., 2020).

Neste trabalho, 80 estudantes do Ensino Médio participaram de atividades lúdicas. Onde se observou a eficácia das atividades para o ensino de ciências e biologia, a partir da interação e participação dos estudantes, bem como a compreensão dos estudantes acerca dos conceitos trabalhados e sobre a relevância da saúde única no cotidiano.

Após a aplicação dos jogos virtuais nas turmas, foi percebido que a plataforma Wordwall foi mais adequada do que o Kahoot, tendo em vista que, para o Jogo no Wordwall, os alunos não necessitavam possuir internet para jogá-lo. No entanto, para o Kahoot os alunos necessitavam possuir internet para conseguir acessar o site e jogar o quiz. Isso limitou a maior parte dos alunos, pois poucos alunos possuíam acesso a internet, uma vez que no cenário da escola pública onde foram realizadas as atividades, ela não disponibiliza rede wi-fi para os discentes. Já nos jogos na plataforma Wordwall, todos os alunos poderiam participar, uma vez que não necessitaria de internet para utilizá-lo

Outrossim, o jogo físico da mímica demonstrou ter sido bastante efetivo, houve participação por parte dos alunos no jogo, além disso eles conseguiram associar a mímica aos conteúdos trabalhados. Porém, foi observado que durante a aplicação do jogo, alguns alunos se sentiam inibidos, havendo uma certa resistência em participar do jogo, isso pode ter ocorrido por sentirem “vergonha” em executar as mímicas,

Atividades lúdicas como as expostas são importantes, pois promovem no indivíduo o desenvolvimento de capacidades sociais, morais e estéticas necessárias à sua

inserção social (Kishimoto, 1993). Além disso, o jogo educativo utilizado em sala de aula vai além das brincadeiras e se torna uma ferramenta para o aprendizado na maioria das vezes (Kishimoto, 1999), isso pôde ser percebido nesse estudo, a partir dos comentários e das respostas de alguns alunos das turmas onde os jogos foram aplicados. Outro fato importante, é que durante a execução da intervenção, os alunos interagiram entre si e participaram, em sua maioria, das atividades propostas.

Nessa perspectiva, é interessante que o professor vise sempre estimular o interesse dos alunos para os conteúdos e buscar estratégias que facilitem o processo de ensino aprendizagem. Nesse sentido, a aprendizagem colaborativa é uma opção, pois convida os alunos a trabalharem em grupos, onde existe um exercício de valores como respeito e empatia (Borssoi et al.,2021). Outrossim, os jogos também se apresentaram como uma boa alternativa, que atrai os discentes para um protagonismo ativo da aprendizagem, o que pode contribuir para facilitar o processo de ensinarem e evitar uma transmissão de conteúdos de forma maçante.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando os objetivos propostos pela pesquisa, a utilização de jogos digitais e físicos para a formação do conhecimento sobre saúde única mostrou-se de suma importância para o ensino de biologia à estudantes do ensino médio. Os estudantes puderam compreender o conteúdo de maneira dinâmica e lúdica, o que estimulou a criatividade e fortaleceu as relações interpessoais entre os grupos. Dessa forma, os jogos digitais e físicos revelaram-se um meio eficaz de transmitir saberes científicos e práticos. Portanto, é essencial continuar explorando essa metodologia para o ensino de outras áreas importantes a serem trabalhadas em sala de aula.

Palavras-chave: SAÚDE ÚNICA, METODOLOGIAS ATIVAS, TECNOLOGIA, ENSINO-APRENDIZAGEM, JOGOS

REFERÊNCIAS

BORSSOI, A. H.; SILVA, K. A. P. DA .; FERRUZZI, E. C.. Aprendizagem Colaborativa no Contexto de uma Atividade de Modelagem Matemática. Bolema: Boletim de Educação Matemática, v. 35, n. 70, p. 937–958, maio 2021.

CAMPOS, A. S.; VIANA, G. C.; SIMÕES, L. L. F.; FERREIRA, H. S. O jogo como auxílio no processo ensino-aprendizagem: as contribuições de Piaget, Wallon e Vygotsky / The game in the teaching-learning process: Piaget, Wallon and Vygotsky contributions. *Brazilian Journal of Development*, [S. l.], v. 6, n. 5, p. 27127–27144, 2020. DOI: 10.34117/bjdv6n5-241. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/9974>. Acesso em: 25 jul. 2024.

COTONHOTO, Larissy Alves; ROSSETTI, Claudia Broetto; MISSAWA, Daniela Dadalto Ambrozine. **A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica**. *Constr. psicopedag.*, São Paulo, v. 27, n. 28, p. 37-47, 2019. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-69542019000100005&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 17 jun. 2024.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. [s.l.] Cortez Editora, 2017

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez editora, 2017.

PAULO. **Educação lúdica - Jogos pedagógicos** - vol. III. [s.l.] Edicoes Loyola, 2020..

PANOSSO, M. G.; SOUZA, S. R. DE .; HAYDU, V. B.. **Características atribuídas a jogos educativos: uma interpretação Analítico-Comportamental**. *Psicologia Escolar e Educacional*, v. 19, n. 2, p. 233–242, maio 2015.

ZANATTA, B. A.. O método intuitivo e a percepção sensorial como legado de Pestalozzi para a geografia escolar. **Cadernos CEDES**, v. 25, n. 66, p. 165–184, maio 2005.