



UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO EM SAÚDE NA AMAZÔNIA

NOTA TÉCNICA

TÍTULO: O JOGO COMO FERRAMENTA FACILITADORA NO PROCESSO ENSINO/APRENDIZAGEM PARA COM OS CUIDADOS COM O CORPO NO AMBIENTE ESCOLAR.

Rosângela Lima da Silva (Mestranda)
Dr.^a Edna Ferreira Coelho Galvão (Orientadora)

Belém/PA
2020

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)**

Silva, Rosângela Lima da

O jogo como ferramenta facilitadora no processo ensino/aprendizagem para com os cuidados com o corpo no ambiente escolar / Rosângela Lima da Silva, Edna Ferreira Coelho Galvão. -- 1. ed. -- Altamira, PA : Ed. da Autora, 2020.

Bibliografia

ISBN 978-65-00-04988-6

1. Corpo - Cuidados e higiene 2. Educação - Finalidades e objetivos 3. Ensino fundamental 4. Jogos educativos 5. Método de ensino 6. Sala de aula I. Galvão, Edna Ferreira Coelho. II. Título.

20-38498

CDD-371.397

Índices para catálogo sistemático:

1. Jogos educativos : Métodos de ensino : Educação
371.397

Maria Alice Ferreira - Bibliotecária - CRB-8/7964

SUMÁRIO

NOTA TÉCNICA	2
1 INTRODUÇÃO	2
2 MÉTODO	3
3 RESULTADOS	5
4 RECOMENDAÇÕES.....	8
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	9
REFERÊNCIAS.....	9

NOTA TÉCNICA

O JOGO COMO FERRAMENTA FACILITADORA NO PROCESSO ENSINO/APRENDIZAGEM PARA COM OS CUIDADOS COM O CORPO NO AMBIENTE ESCOLAR.

Esta nota técnica é o produto proveniente da pesquisa de mestrado intitulado: “O corpo de Escolares do Xingu: Percepções e Cuidados Mediados pelo Jogo”, realizada no programa de pós-graduação stricto-sensu em nível de mestrado em Ensino em Saúde na Amazônia (ESA), que teve como objetivo analisar as percepções de corpo e cuidados com o corpo existente entre escolares do Xingu.

Esta nota técnica tem o objetivo de apresentar recomendações em torno do uso do jogo como ferramenta que auxilie no ensino e aprendizado em torno da temática de cuidados com o corpo, na sala de aula. Destaca-se ainda, sobre o papel fundamental que a escola exerce no que diz respeito à tais, entre os alunos, para que tais conhecimentos sejam reproduzidos ao longo de sua vida, dando possibilidades de que o aluno possa ter esclarecimentos para melhoria de sua saúde.

1 INTRODUÇÃO

As crianças e jovens tem interesse na escola, com vistas a socialização e também almejam aprender. Aprender o novo, solucionar problemas e assim, poder se sentir capaz de viver sua vida, de forma autônoma e proveitosa (SALGADO; SILVA, 2018).

A escola, por muitas vezes, não desperta nos estudantes a motivação necessária para buscar respostas para os questionamentos diários, por não apresentar metodologias atrativas, ficando presas aos modos de ensinar tradicional, onde o professor transmite o conteúdo e o aluno tem que aprender (SANTOS, 2012).

Vemos o mundo em constante transformação na qual a informação chega à população de forma quase que instantânea, porém, nem todas as pessoas tem acesso à internet ou outras mídias, o que dificulta o aprendizado de alguns temas que são importantes para sua vida, dentre os temas, citamos os cuidados que devem ser direcionados ao corpo, e nesse sentido, a escola, enquanto promotora do ensino e da aprendizagem é um espaço importante para que todos os envolvidos possam

compartilhar e adquirir novos conhecimentos (VASCONCELLOS; CARVALHO; ARAÚJO, 2018).

No que tange os cuidados com o corpo, várias são as formas de ensinar/aprender, tais como: palestras, teatros, aulas expositivas, folhetos, vídeos e etc., mas como estamos falando do aprendizado no espaço da escola, é necessário fazer com que tal aprendizado seja motivacional, envolvente e até mesmo divertido, inserindo o aluno no processo de forma natural (SILVA, 2014).

As temáticas que envolvem o corpo, quando bem desenvolvidas, podem subsidiar uma relevância de apropriação de hábitos salutareos, tanto do aluno como também de seus familiares, pois o que é aprendido na escola, na maioria das vezes, as crianças e jovens reproduzem em casa (SALGADO; SILVA, 2018).

Nesse sentido, uma ferramenta eficaz para que o ensino seja mais dinâmico e atrativo, tanto para o aluno como também para o professor é o jogo, que promove aprendizado e socialização entre os participantes, com meios lúdicos (KIYA, 2014).

Alguns estudos, como de Teixeira, Franzen e Engler (2015), apontam que o jogo é uma ferramenta significativa para reafirmar a motivação entre os alunos a fim de que o aprender seja prazeroso, fazendo com que a criança possa construir conhecimentos de si. Outro estudo feito por Alves e Bianchin (2010), evidencia a importância do lúdico, através do jogo, para o desenvolvimento tanto cognitivo como também emocional, enfatizando assim para que os profissionais possam inserir em seu método de ensinar, recursos lúdicos envolventes.

Esclarecemos ainda que o jogo, permite que os envolvidos no processo, aprendam ativamente, pois trabalha o seu cognitivo, ao raciocinar mediante alguma pergunta, como também de movimentar o seu corpo, executando exercícios que sejam inerentes ao jogo (KIYA, 2014).

Refletimos assim sobre o uso do jogo, para a construção do aprendizado e possíveis transformações em relação aos cuidados com a saúde, tanto dos alunos como também de seus familiares.

2 MÉTODO

Essa pesquisa derivou de um estudo de campo, com abordagem qualitativa, descritiva, realizada em uma escola de ensino fundamental em uma comunidade Ribeirinha do Xingu (GIL, 2008).

Utilizamos a Técnica de Associação Livre de Palavra (TALP), que consiste em um questionário em que o participante tem que escrever cinco palavras que lhes remetem ao tema abordado, no caso da presente pesquisa utilizamos o termo indutor “CORPO” (VIEIRA, 2018). Em seguida, o aluno enumerou de 1 a 5, onde 1 seria a mais relevante e 5 a menos relevante. Participaram da pesquisa 26 (vinte e seis) alunos, sendo 14 (quatorze) do sexto (6º) ano e 12 (doze) do sétimo (7º) ano, matriculados e frequentando a escola.

A pesquisa seguiu as seguintes etapas: a primeira etapa foi a aplicação do questionário TALP com o termo indutor CORPO; na segunda etapa, utilizamos um instrumento tecnológico, um jogo composto por 1 tabuleiro, cartas contendo perguntas e respostas, cartas de movimento e cartas bônus, além de um dado e 6 peças de jogo.

A escolha pela intervenção com jogo foi considerada mais conveniente, pois ele é divertido e dinâmico, no qual a participação dos alunos foi constantemente ativa, fazendo com que os participantes aprendessem brincando. Esclarecemos que o jogo foi aplicado em horários diferentes para as duas turmas, sendo o horário da manhã destinado para a turma do 6º ano e o período da tarde, para o 7º ano.

O referido jogo tem o objetivo de disseminar conhecimentos acerca dos cuidados com o corpo, no intuito de que os participantes possam ter uma saúde melhor; O jogo então foi aplicado, onde os alunos respondiam perguntas, realizavam movimento corporais e o mediador do jogo, intervia quando necessário, esclarecendo as dúvidas que surgiam; após a execução do jogo, o questionário TALP foi reaplicado afim de perceber quais mudanças ocorreram no modo de pensar em relação ao corpo entre os escolares.

Os dados coletados foram submetidos ao software Iramuteq que permite uma organização e leitura dos dados, nos fornecendo informações preciosas no que se refere a centralidade de como os alunos percebem este corpo. “O Iramuteq é capaz de analisar a frequência de evocação de palavras e relacioná-las a um contexto, tal como o faz outro *software* conhecido entre os pesquisadores em Representações Sociais, o Alceste” (CAMARGO; JUSTO, 2018, p. 2).

O material coletado na TALP foi digitado em dois arquivos no LibreOffice Calc: TALP CORPO ANTES E TALP CORPO DEPOIS. Nessa parte da pesquisa, os

alunos escreveram cinco (5) palavras que lhes fizessem lembrar com relação ao termo indutor CORPO. Assim todas as palavras foram organizadas da seguinte forma: primeira coluna (sequência dos escolares participantes da pesquisa); coluna 2 (RANG 1); coluna 3 (RANG 2), coluna 4 (RANG 3), coluna 5 (RANG 4) e coluna 6 (RANG 5). A título de conhecimento, RANG é o termo que se utiliza para determinar a ordem de evocação das palavras dadas pelo pesquisado (VIEIRA, 2018).

Para este estudo, dentre as diversas formas de sistematizações que podemos ter com o software, selecionamos a análise prototípica (onde é possível captar a quantidade de vezes que uma palavra ou expressão foi evocada pelos participantes). A fim de melhor esclarecer acerca do entendimento sobre a organização da análise prototípica, destacamos que o primeiro quadrante é a representação em torno do tema pesquisado, no caso, o núcleo central do que ele vê e percebe. Conforme a sequência dos quadrantes (2º, 3º e 4º), a representatividade fica distante do núcleo central e mais próximo da periferia, as palavras perdem a força, mas não sua importância (CAMARGO; JUSTO, 2018).

Alguns termos merecem explicação, tais como: Frequência (F), quantidade de vezes que uma palavra foi evocada ou pronunciada, pelos participantes; Ordem Média de Evocação (OME), a média que a palavra foi evocada com maior destaque no RANG; Quadrante, local onde as palavras aparecem diante o seu grau de importância, relacionado a representação do termo indutor utilizado.

A presente pesquisa seguiu todas as normas éticas, foi submetido e aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da Universidade do Estado do Pará – Curso de Educação Física Campus III e aprovado com Parecer nº 3.084.571.

3 RESULTADOS

A seguir, temos dois (2) quadros, nos quais percebemos a diferença na centralidade das palavras evocadas pelos alunos, antes e após a aplicação da intervenção com o jogo.

Ao analisar a percepção que os alunos têm de corpo, antes e após a intervenção, verificamos que houve uma mudança e melhora significativa no modo de perceber o corpo, reafirmando assim a importância de disseminar conhecimentos sobre cuidados corporais e utilizar meios e ferramentas que sejam interessantes para o público em questão.

Quadro 1 - Quadro de análise prototípica elaborado a partir do termo indutor: “Corpo”, antes da aplicação da tecnologia Jogo.

Frequência mínima: 2							
Frequência intermediária: 4.09							
Ordem Média de evocação: 2.87							
1º quadrante – Núcleo Central				2º quadrante – Primeira periferia			
F>=4.09	Evoc	F	OME	F>=4.09	Evoc	F	OME
	Magro	15	2.8		Alto	6	3.8
	Gordo	13	2.7		Baixo	5	3.2
	Grande	8	2.4				
	Pequeno	6	2,5				
3º quadrante – Zona de contraste				4º quadrante – Segunda periferia			
F<4.09	Evoc	F	OME	F<4.09	Evoc	F	OME
	Bonito	3	2		Forte	4	4.2
	Cuidar	3	2		Cabeça	3	3.7
	Tomar banho	3	1.7		Seco	3	4
	Higiene	2	2		Boca	2	5
	Tratar	2	2		Lavar as	2	3.5
	Saudável	2	2.5		mãos	2	4
	Exercício físico	2	1.5		Limpar	2	3
	Escovar os	2	2		Pele	2	4
	dentes feio	2	2		Cabelo		

Fonte: pesquisa de campo 2019

Quadro 2 - Quadro de análise prototípica elaborado a partir do termo indutor: “Corpo”, após a aplicação da tecnologia Jogo.

Frequência mínima: 2							
Frequência intermediária: 5.47							
Ordem Média de evocação: 2.99							
1º quadrante – Núcleo Central				2º quadrante – Primeira periferia			
F>=5.47	Evoc	F	OME	F>=5.47	Evoc	F	OME
	Tomar banho	18	2.1		Escovar os	16	3.1
	Cortas as	8	2.4		dentes	11	3.7
	unhas	6	2.5		Limpo	8	4
	Lavar as mãos				Higiene		
3º quadrante – Zona de contraste				4º quadrante – Segunda periferia			
F<5.47	Evoc	F	OME	F<5.47	Evoc	F	OME
	Cuidado	5	2.2		Exercício físico	4	3.8
	Dormir	4	2.8		Pés	3	3.7
	Lavar os	4	2.2		Enxugar	3	4
	cabelos	2	2.2		Saúde	2	4
	Orelha	2	1.5		Corpo	2	4
	Alimentação				Magro	2	3.5
			Sabonete	2	5		
			mãos	2	4.5		

Fonte: pesquisa de campo 2019

No quadro 1 referente a percepção dos alunos antes da aplicação do jogo, encontramos palavras com maior frequência evocadas pelos participantes, que estão

relacionadas com adjetivos empregados a imagem do corpo: magro, gordo, grande, pequeno, alto, baixo, bonito, feio e forte; e com as partes do corpo: cabeça, boca, pele e cabelo; e minimamente palavras que estejam em consonância com cuidados com o corpo para melhorar a saúde: cuidar, tomar banho, higiene, tratar, saudável, exercício físico, escovar os dentes, lavar as mãos e limpar.

Percebe-se que, no quadrante do núcleo central, antes da intervenção, a percepção de corpo é relacionada à imagem corporal que os alunos têm de si e do outro, ficando restrito a uma visão do que eles enxergam no espelho, podendo desencadear problemáticas que afeta à saúde do escolar. Essa visão distorcida do corpo, pode levar a pessoa a tomar atitudes que possam prejudicar a sua saúde. Algumas das atitudes tem relação com alimentação restritiva, prática de atividade física inadequada e até mesmo consumo de medicação por conta própria, afim de ganhar ou perder peso, o que torna o trabalho de educação em saúde mais importante entre o público pesquisado (SALGADO; SILVA, 2018).

Já no quadro 2, percebemos a presença de palavras que estão ligadas aos cuidados que devemos ter com o corpo, a fim de obter uma saúde melhor. Entre as palavras que mereceram destaque, após a intervenção com o jogo, a sua maioria está interligada com atitudes no cotidiano ou rotineiramente, como forma de hábitos saudáveis.

As palavras mais destacadas foram: tomar banho, cortar unhas, lavar as mãos, escovar os dentes, limpo, higiene, cuidado, dormir, lavar os cabelos, alimentação, exercício físico e saúde. As demais palavras, ainda fizeram referência as partes do corpo ou produto utilizado para limpeza do corpo: orelha, pés, enxugar, corpo, mãos e sabonete; e uma palavra referente a imagem corporal: magro.

Percebe-se que houve melhoria no que se refere a forma de perceber o seu corpo, na qual vai além de adjetivos que possam ser empregado a ele, mas que merecem cuidados rotineiros e assim, previne-se de algumas doenças e praticando determinados hábitos, poderá ter uma vida adulta mais saudável (VINAGRE; BARROS, 2019).

Outro ponto que precisamos destacar é sobre o envolvimento dos alunos, durante o desenvolvimento do jogo, que proporcionou aprendizado, alegria e socialização entre os participantes, que sinalizaram como positivo a ferramenta e a forma que foi conduzido (VASCONCELLOS; CARVALHO; ARAÚJO, 2018).

4 RECOMENDAÇÕES

A partir dos resultados obtidos na pesquisa, é possível sugerir algumas medidas a serem tomadas, tanto pela escola como também pelos profissionais envolvidos, no intuito de dinamizar o processo de ensino/aprendizagem e potencializar os conhecimentos que os alunos tem, em relação aos cuidados com seu corpo e por conseguinte, com a saúde:

- É necessário que a escola, em seu planejamento anual, insira atividades que atendam as temáticas transversais, aqui citamos: os cuidados de si e do ambiente em que vivem;
- A aproximação entre a escola e as unidades de saúde, articulando parcerias para que sejam oferecidas atividades educativas relacionadas aos cuidados com a saúde, alargando o conhecimento tanto do corpo docente como também dos discentes;
- A escola, deve favorecer um ambiente de aproximação entre professor e aluno, permitindo que o aluno seja autor dos conhecimentos produzidos;
- A escola deve fazer a aquisição de jogos educativos, que trabalhem a temática de cuidados corporais e cuidados com a saúde, no intuito de facilitar o desempenho do professor em suas aulas, haja vista alguns pontos referentes ao corpo, ainda serem tratados como tabu;
- Caso a escola não tenha como fazer a aquisição desse material, ele pode ser construído junto com os alunos;
- Os professores precisam se apropriar de ferramentas metodológicas atrativas, que propiciem o aprendizado de forma divertida, nesse sentido, recomendamos o jogo;
- É necessário que os professores recebam formação continuada, para que possam apropriar-se de ferramentas metodológicas inovadoras;
- O tema, cuidados corporais devem ser constantemente debatidos, para que os alunos possam refletir melhor sobre a importância de tais cuidados para sua saúde e auxiliar na visão que os alunos tem de corpo.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados obtidos nessa pesquisa, nos faz perceber que o uso do jogo pode ser um grande aliado para o ensino, com crianças e jovens, pois cria um ambiente de socialização e ludicidade, sem ferir o objetivo que é o aprendizado. Outro ponto que percebemos na presente pesquisa é que os alunos precisam de orientações em torno dos cuidados corporais, fazendo com que eles enxerguem seu corpo além das características físicas, possibilitando que eles sejam mais reflexivos e atentos aos hábitos de cuidados rotineiros que os levem a obtenção de uma saúde melhor.

Assim, as recomendações aqui propostas, abrem um leque de caminhos que a escola e seu corpo docente, possam percorrer a fim de dar visibilidade a um ensino e aprendizado mais envolvente, além de contribuir significativamente para que os alunos aprendam sobre temáticas variadas, no caso os cuidados com o corpo, que serão usados ao longo de sua vida.

REFERÊNCIAS

ALVES, Luciana; BIANCHIN, Maysa Alahmar. O jogo como recurso de aprendizagem. **Psicopedag**, São Paulo, v. 27, n. 83, p. 282-287, 2010. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862010000200013. Acesso em: 20 jun. 2020.

CAMARGO, Brígido Vizeu; JUSTO, Ana Maria. **Iramuteq**: Interface de R pour les Analyses Multidimensionnelles de Textes et de Questionnaires. 2018. Laboratório de Psicologia Social da Comunicação e Cognição-UFSC –Brasil. Disponível em: <<http://iramuteq.org/documentation/fichiers/tutoriel-portugais-22-11-2018>>. Acesso em: 21 JUL. 2019.

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

KIYA, Marcia Cristina da Silveira. **O uso de Jogos e de atividades lúdicas como recurso pedagógico facilitador da aprendizagem**. 2. ed. Ortigueira: Telêmaco Borba, 2014. 45 p. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospede/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_uepg_ped_pdp_marcia_cristina_da_silveira_kiya.pdf. Acesso em: 23 jun. 2020.

SALGADO, Roberta Carollo; SILVA, Kátia Regina Xavier Pereira da. Imagem Corporal em Adolescentes: Reflexões para a Educação Física Escolar. **Rev. Eletrônica da FAINOR**, Vitória da Conquista, v. 11, n. 3, p. 585-607, set/dez. 2018. Disponível em:

<http://srv02.fainor.com.br/revista/index.php/memorias/article/viewFile/785/431>.

Acesso em 01 ago. 2020.

SANTOS, Suennya Samyra Avelino dos. **A ESCOLA COMO ESPAÇO DE APRENDIZAGEM: DISCUTINDO SUA FUNÇÃO SOCIAL**. 2012. 27 f. TCC (Graduação) - Curso de Pedagogia, Educação, Universidade Estadual da Paraíba, Guarabira-pb, 2012. Disponível em:

<http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/bitstream/123456789/1342/1/PDF%20-%>

SILVA, Aparecida Pereira da. **Cuidados Corporais: um exercício de cidadania e educação escolar**. 2. ed. Barbosa Ferraz - Pr: Campo Mourão, 2014. 17 p.

Disponível em:

http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_uem_cien_pdp_aparecida_pereira.pdf. Acesso em: 20 jun. 2020.

[20Suennya%20Samyra%20Avelino%20dos%20Santos.pdf](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_uem_cien_pdp_aparecida_pereira.pdf). Acesso em: 20 jun. 2020.

TEIXEIRA, Isabel Saidelles; FRANZEN, Fernanda Issler; ENGLER, Marina. **UTILIZAÇÃO DE JOGOS COMO FERRAMENTA DE ENSINOAPRENDIZAGEM**. 2015. **EDUCERE**. Disponível em:

https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/19315_10181.pdf. Acesso em: 20 jun. 2020.

VASCONCELLOS Marcelo Simão de; CARVALHO, Flávia Garcia de; ARAÚJO, Inesita Soares de. **O Jogo como Prática de Saúde**. 1 ed. São Paulo: Fiocruz, 2018.

VIEIRA, Vânia Maria Oliveira. Contribuições da técnica de associação livre de palavras para a compreensão da sexualidade na adolescência. **Espaço Pedagógico**, Passo Fundo, v. 26, n. 1, p. 260-281, 2018. Disponível em: <http://www.upf.br/seer/index.php/rep>. Acesso em 01 ago. 2020.

VINAGRE, Maria da Graça; BARROS, Luísa. Preferências dos adolescentes sobre os cuidados de saúde. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 25, n. 5, p. 1627-1636, 2019. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/csc/v24n5/1413-8123-csc-24-05-1627.pdf>. Acesso em 01 ago. 2020.