

O JOGO COMO ESTRATÉGIA DIDÁTICA PARA A EDUCAÇÃO EM SAÚDE

Nádia Rodrigues Teixeira¹
Jenyffer Soares Estival Murça²
Dayana Figueiredo Abdalla³

Resumo:

O presente artigo tem por finalidade apresentar os resultados de uma pesquisa desenvolvida no âmbito do curso de Especialização em Tecnologias Aplicadas ao Ensino de Biologia. O trabalho teve por objetivo propor um jogo, intitulado “DST em Foco” e verificar sua efetividade enquanto estratégia didática para o ensino na área de educação em saúde, a partir do enfoque no papel do professor enquanto mediador para o desenvolvimento da proposta em sala de aula. Para realização da pesquisa, o jogo didático foi trabalhado com estudantes do 2º Ano do Ensino Médio. O jogo possui caráter investigativo e colaborativo, envolvendo situações-problema sobre às doenças sexualmente transmissíveis, devendo ser solucionadas pelos estudantes. Os resultados obtidos após as observações realizadas pelo professor-mediador durante o desenvolvimento da atividade, bem como a análise dos dados obtidos através do questionário aplicado após o jogo, permitem afirmar que o jogo “DST em foco” apresenta-se como uma estratégia didática efetiva para o ensino sobre DST e AIDS, possibilitando a aproximação dos estudantes com novos conceitos. E ainda, que o caráter investigativo e colaborativo do jogo promoveu o interesse e a participação, além de interação entre os participantes, contribuindo para o aprendizado. Ainda como professor-mediador, foi possível observar e avaliar o comportamento de forma individual e coletiva dos estudantes frente ao jogo e ao tema abordado, a fim de verificar se os objetivos do jogo foram alcançados. Diante do exposto, conclui-se que os jogos didáticos são importantes para a educação em saúde, uma vez que auxilia o professor no processo ensino-aprendizagem; permitindo avaliar os assuntos que devem ser priorizados, bem como quais conhecimentos trazidos pelos estudantes podem contribuir para auxiliar no processo de ensino.

Palavras-chave: Educação em saúde. Jogos didáticos. Professor-mediador.

Introdução

A adolescência é um período da vida humana compreendido entre a infância e a fase adulta, em que os adolescentes passam por uma série de transformações biológicas, psicológicas e sociais (BARBOSA et al. 2010) e é uma fase de maior vulnerabilidade, decorrente das características citadas anteriormente e devido à própria idade (Oliveira et al. 2009).

Para Moreira et al. (2012), esta fase está desacompanhada de informação e de responsabilidade, fazendo que o indivíduo seja suscetível a adquirir Doenças Sexualmente Transmissíveis - DST. Este fato pode ser explicado pelos dados expostos no Boletim Epidemiológico pelo Ministério da Saúde (2011), em que no Brasil ocorre cerca de 12 milhões de DST ao ano, dos quais um terço em indivíduos com menos de

¹ Pós-graduanda do curso de Especialização em Tecnologias Aplicadas ao Ensino de Biologia (ETAEB) - Instituto de Ciências Biológicas/Universidade Federal de Goiás.

² Acadêmica do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas – Instituto de Ciências Biológicas / Universidade Federal de Goiás.

³ Professora efetiva de Biologia do Instituto Federal de Goiás – Campus Itumbiara; Orientadora do curso de Especialização em Tecnologias Aplicadas ao Ensino de Biologia (ETAEB) - Instituto de Ciências Biológicas /Universidade Federal de Goiás. E-mail: dayanaabdalla@yahoo.com.br

25 anos. Diante do exposto, percebe-se que o tema DST ainda precisa ser discutido e desmistificado na escola, na família e na sociedade.

Segundo Theobald et al. (2012) a educação em saúde objetiva promover a construção de conhecimentos que possibilitem aos adolescentes desenvolver práticas sexuais saudáveis. Assim, faz-se necessário o conhecimento sobre as DST com a finalidade de elaboração de medidas para sua prevenção. Nesse sentido, de acordo com Jardim e Brêtas (2006) a educação em saúde em conjunto com os conhecimentos sobre métodos preventivos são os melhores meios de se evitar o surgimento de novos casos de DST.

Fonseca (2002) afirma que a escola pode contribuir para a reflexão ou discussão sobre as diversas questões relativas às DST/AIDS. E de acordo com as Orientações Curriculares para o Ensino Médio (BRASIL, 2008) o jogo pode ser uma estratégia didática interessante, uma vez que oferece um ambiente propício para gerar participação dos alunos e para trabalhar o conteúdo escolar, levando a maior apropriação dos conhecimentos envolvidos.

Segundo Vygotsky (1989) e Trevisan (2012), os jogos estimulam a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança; aprimoram o desenvolvimento de habilidades linguísticas, mentais e de concentração; e exercitam interações sociais individuais e coletivas. Visto que, as interações sociais, segundo a perspectiva sócio-histórica de Vygotsky, conferem novos significados e olhares para a vida em sociedade (MARTINS, 1997).

Barbosa et al. (2010) apontam que diversos pesquisadores na área da educação e saúde corroboram que os jogos didáticos podem ser utilizados em sala de aula para promover interação e discussão sobre DST com os estudantes. Monteiro et al. (2003) ressalta a pertinência de se refletir sobre tecnologias didáticas na área da educação e saúde, visto que há poucas pesquisas voltadas para a relevância desses recursos no âmbito da saúde e relativos as DST/AIDS.

Sendo assim, o objetivo do trabalho é propor e verificar a efetividade do jogo enquanto estratégia didática para o ensino na área de educação em saúde, a partir do enfoque no papel do professor enquanto mediador para o desenvolvimento da proposta em sala de aula.

Materiais e Metodologias

O jogo didático foi trabalhado com estudantes do 2º Ano do Ensino Médio da Escola Estadual Santa Fé, município de Aparecida de Goiânia-GO. A proposta do jogo

“DST em foco” trata-se de uma atividade de cunho investigativo e colaborativo, compreendendo situações empíricas socialmente contextualizadas, relacionadas à área de educação em saúde, que devem ser solucionadas a partir da discussão e colaboração entre os estudantes.

O jogo didático foi elaborado a partir da utilização de canetas coloridas; cola de silicone; folhas A4; palitos de madeira; papel carmim colorido (amarelo, azul, verde e vermelho) e papel cartolina branco. É composto por doze cartas distribuídas em quatro envelopes coloridos representando os grupos participantes do jogo; contendo questões de múltipla escolha sobre DST, com quatro alternativas, sendo somente uma correta.

O jogo é conduzido pelo próprio professor que torna-se o mediador da atividade, responsável por ler as cartas, anotar a pontuação dos participantes e discutir a resposta e justificativa quando os estudantes não solucionarem determinada situação-problema.

Para o presente trabalho, pretende-se apresentar a análise qualitativa do jogo enquanto estratégia didática para a educação em saúde, destacando o papel do professor nesse processo. A análise quantitativa foi realizada a partir das observações *in loco* das expressões orais dos estudantes e a participação no decorrer do jogo, considerando ainda as expressões escritas dos estudantes, coletadas através de um questionário aplicado após o jogo que buscava verificar se os estudantes obtiveram novos conhecimentos sobre as DST.

Resultados e Discussão

O jogo “DST em foco” foi executado com a presença do professor, que conduziu do jogo e auxiliou os estudantes na leitura e compreensão das regras. O professor como mediador conduziu o debate e possibilitou verificar as dificuldades dos estudantes quanto as DST, a sanar as dúvidas e perceber o que os estudantes tinham de informação a respeito do tema.

Ainda como mediador, foi possível observar e avaliar o comportamento de forma individual e coletiva dos estudantes frente ao jogo e ao tema abordado, a fim de verificar se os objetivos do jogo foram alcançados.

A partir dos resultados obtidos pelo professor, foi possível verificar que o jogo “DST em foco” contribuiu para o ensino na área de educação em saúde, promovendo ainda o interesse, a interação e o envolvimento, verificados pela participação dos estudantes no jogo e pelas respostas obtidas através do questionário, em que 100% dos estudantes consideraram que o jogo gerou interação e participação.

O caráter dinâmico da atividade foi importante para atrair os estudantes a participar do jogo, criando um ambiente propício para a aprendizagem. Isso pôde ser verificado nas fala dos estudantes, ao concordarem que, por ser um jogo, sentiram-se mais a vontade e interessados em participar da aula, além de curiosos para conhecer a atividade.

O jogo didático permitiu, ainda, a discussão sobre as questões relativas à DST e AIDS, referentes a temática da educação em saúde. Durante o jogo, os estudantes discutiam entre si acerca da melhor alternativa para solucionar as situações-problema. Ao escolher a alternativa incorreta, ficavam intrigados e curiosos para saber a resposta; demonstrando atenção para as explicações. Além disso, o jogo estimulou a tomada de decisões entre os estudantes e a argumentação.

Ainda, os estudantes confirmaram que o jogo estimulou o debate entre os grupos e foi informativo, uma vez que trouxe várias situações cotidianas a respeito das DST.

Desta forma, o jogo didático permitiu a aproximação entre os participantes e destes com o professor, como também possibilitou a cooperação entre os grupos, além da troca de informações, no qual um ajudou o outro na escolha da alternativa correta.

O jogo didático “DST em foco” contribuiu com o ensino-aprendizagem dos estudantes, pois gerou interesse, a interação e o envolvimento dos mesmos. Essas observações estão em concordância com Luna et al. (2012) e Scopacasa (2013) que afirmam que os jogos didáticos quando usados de forma correta possibilitam a integração, interação e assimilação de novos conhecimentos.

O jogo em estudo permitiu um ambiente propício para a aprendizagem dos estudantes, aproximando os participantes entre si e com o tema. Pois, forneceu um momento agradável aos estudantes, motivando-os a participar espontaneamente da aula e possibilitando a aprendizagem de vários conteúdos (PEDROSO, 2009).

Além de possibilitar um ambiente para participação dos estudantes, o jogo didático permitiu a reflexão e discussão sobre as questões relativas às DST e AIDS. Fato que corrobora com Monteiro et al. (2009), que apontam que os jogos favorecem aos debates e a reflexão sobre a temática abordada, principalmente quando o jogo está adequado ao público alvo.

Além disso, o jogo “DST em foco” permitiu ao professor-mediador verificar as informações que os estudantes tinham referente ao tema e as dificuldades encontradas, como também as informações que foram adquiridas pelos estudantes. Segundo Rizzo (2001) os jogos podem demonstrar as deficiências de alguns estudantes na

aprendizagem do conteúdo, e neste aspecto, o autor ressalta o papel do professor em perceber essas dificuldades e gerar um clima estimulante para o estudante superar os obstáculos encontrados e ter continuidade da atividade.

O jogo oportunizou ao professor-mediador trabalhar não somente as informações presentes nas cartas do jogo, mas discutir as curiosidades e dúvidas dos estudantes sobre as doenças. Abdalla e Moraes (2014) destacam, em sua pesquisa sobre jogos como estratégia didática, a importância do jogo em promover mais informações do que o apresentado nele próprio.

Para Cunha (2012), o professor, no jogo, tem um papel fundamental para que o estudante tenha um bom aproveitamento da atividade, como: motivar os estudantes, explicitar claramente as regras do jogo, estimular o trabalho de cooperação entre os participantes e a tomada de decisões, propor questionamentos que possam levar os estudantes a descobrir a solução, dentre outros. Dessa forma, o jogo torna-se um instrumento pedagógico que coloca o professor como condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem (ALVES e BIANCHIN, 2010).

Conclusão

Os jogos didáticos são de fundamental importância para o ensino na área de educação e saúde, uma vez que torna possível suscitar a discussão em sala de aula, conforme observado na presente pesquisa. E auxiliam o professor na investigação sobre os conhecimentos prévios dos estudantes. Isso permite ao docente avaliar os assuntos que devem ser priorizados, bem como quais conhecimentos trazidos pelos estudantes podem contribuir para auxiliar no processo de ensino.

Referências bibliográficas

ALVES, L.; BIANCHIN, M. A. O jogo como recurso de aprendizagem. *Revista Psicopedagogia*, v. 27, n. 83, 282-287, 2010.

ABDALLA, D. F.; MORAES, M. G.; Circuito florístico: uma estratégia para o ensino de botânica. *Enciclopédia Biosfera - Centro Científico Conhecer*, v.10, n.18; p. 3547 – 3558, 2014.

BARBOSA, M. S.; DIAS, F. L. A.; PINHEIRO, A. K. B.; PINHEIRO, P. N. C.; VIEIRA, N. F. C. Jogo educativo como estratégia de educação em saúde para adolescentes na prevenção à DST/AIDS. *Revista Eletrônica de Enfermagem*, v. 12, n. 2, p. 337 – 341, 2010.

BRASIL, Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. *Orientações Curriculares para o Ensino Médio*. Ciências da natureza, matemática e suas tecnologias. Brasília: MEC/SEB, 2008.

BRASIL, Ministério da Saúde. Secretaria de Vigilância em Saúde. Departamento de DST, Aids e Hepatites Virais. *Boletim Epidemiológico: Aids e DST*, ano 8, n. 1, 2011.

CUNHA, Márcia Borin. Jogos no ensino de química: Considerações teóricas para sua utilização em sala de aula. *Química nova na escola*, v. 34, n. 02, p. 92-98, 2012.

FONSECA, Angélica. Prevenção às DST/AIDS no ambiente escolar. *Interface – Comunicação, Saúde, Educação*, v. 06, n. 11, p. 82, 2002.

JARDIM, D. P.; BRÊTAS, J. R. S. Orientação sexual na escola: a concepção dos professores de Jandira-SP. *Revista Brasileira de Enfermagem*, v. 59, n. 2, p. 157-62, 2006.

LUNA, I. T.; SILVA, K. L.; DIAS, F. L. A.; FREITAS, M. M. C.; VIEIRA, N. F. C.; PINHEIRO, P. N. C. Ações educativas desenvolvidas por enfermeiros brasileiros com adolescentes vulneráveis às DST/AIDS. *Ciencia y Enfermeria*, v. 18, n. 1, 2012.

MARTINS, J. C. *Vygotsky e o Papel das Interações Sociais na Sala de Aula: Reconhecer e Desvendar o Mundo*. Série Ideias, São Paulo, n.28, p. 111 – 122, 1997. Disponível em: http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias_28_p111-122_c.pdf. Acesso em 20 nov. 2014.

MOREIRA, S. B.; PEREIRA, P. S.; BRITO, A. M.; DUARTE, A. E.; BARROS, L. M. DSTs: percepção dos estudantes da Escola São Vicente de Paula, Exu- Pe. *Enciclopédia Bioesfera - Centro Científico Conhecer*, v.8, n. 15, p. 2078 – 2086, 2012.

MONTEIRO, S.; VARGAS, E; REBELLO, S. Educação, Prevenção e Drogas: Resultados e Desdobramentos da Avaliação de um Jogo Educativo. *Revista Educação, Sociedade, Campinas*, vol. 24, n. 83, p. 659-678, agosto 2003.

MONTEIRO, S.; FRAGA, L.; REBELLO, S.; PEREIRA, Z. M. O uso de um recurso multimídia sobre DST/AIDS com estudantes da rede pública do Rio de Janeiro: o caso do jogo zig – zaid. In: *Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências*, 2009.

OLIVEIRA, D. C.; PONTES, A. P. M.; GOMES, A. M. T.; RIBEIRO, M. C. M. Conhecimento e pratica de adolescentes sobre DST/HIV/AIDS. *Escola Anna Nery Revista Enfermagem*, v. 13, n. 4, p. 833 – 841, 2009.

PEDROSO, C. V. Jogos didáticos no ensino de biologia: uma proposta metodológica baseada em módulo didático. In: *IX Congresso Nacional de Educação – EDUCERE, III Encontro Sul Brasileiro de Psicopedagogia*, p. 3182 – 3190, Paraná, 2009.

RIZZO, G. *Jogos inteligentes: a construção do raciocínio na escola natural*. 3. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

SCOPACASA, L. F. *Validação de jogo educativo para construção do conhecimento de adolescentes acerca da prevenção de DST/Aids*. Dissertação (Mestrado em Enfermagem) Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2013.

THEOBALD, V. D.; NADER, S. S.; PEREIRA, D. N.; GERHARDT, C. R.; OLIVEIRA, F. J. M. A universidade inserida na comunidade: conhecimento, atitudes e comportamentos de adolescentes de uma escola pública frente a doenças sexualmente transmissíveis. *Revista da AMRIGS*, v. 56, n. 1, p. 26 – 31, 2012.

TREVISAN, M. C. *Saúde bucal como temática para um ensino de química contextualizado*. Dissertação (Mestrado em Educação e Ciências: Química da Vida e Saúde) Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, RS, 2012.

VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente*. Martins Fontes. São Paulo, 1989.