

## OS JOGOS NO ENSINO DE HÁBITOS HIGIÊNICOS EM UMA ESCOLA ESTADUAL EM MANAUS, AMAZONAS

Elielma Caetano Pereira<sup>1</sup>

Augusto Fachín Terán<sup>2</sup>

**Palavras-chave:** Métodos de Ensino. Jogos. Hábitos Higiênicos.

### Introdução

Levando em consideração a importância e necessidade da higiene, a escola tem como função privilegiada capacitar os estudantes ainda na infância para a adoção de hábitos saudáveis. Para isso, no ensino de hábitos higiênicos precisam ser utilizados métodos participativos que facilitem a aprendizagem dos estudantes. Sendo assim, os jogos podem ser usados como um recurso alternativo nesse ensino, pois possibilita a participação dos estudantes de forma ativa e divertida.

O objetivo principal da pesquisa foi desenvolver, experimentar e avaliar metodologias para o ensino de hábitos higiênicos. A pesquisa contou com a participação de estudantes pertencentes ao 1º e 2º ciclos do ensino fundamental de uma escola estadual no bairro Parque Dez de Novembro. Os resultados obtidos pretendem proporcionar subsídios que auxiliem os professores para a orientação dos estudantes quanto ao ensino da temática hábitos higiênicos.

### Referencial Teórico

O ensino, ao utilizar meios lúdicos cria um ambiente gratificante para o desenvolvimento da criança. Os jogos educativos trazem inúmeras vantagens, como o desenvolvimento do raciocínio lógico, concentração, motivação; além disso, o estudante aprende através do lúdico, do brincar.

De acordo com Antunes (2002), a palavra jogo vem do latim *jocu*, que significa gracejo. Em seu significado etimológico expressa divertimento, brincadeira, passatempo sujeito a regras que devem ser observadas quando se joga.

Para Huizinaga apud Dohme (2003), o jogo é:

Uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consolidadas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana” (p.16).

O jogo, usado com objetivos educacionais, é um meio, um veículo capaz de levar até a criança a mensagem educacional. Segundo Miranda apud Dohme (2003, p. 80), “o jogo organizado constitui o melhor método para incutir princípios, normas e estabelecer padrões normais. A formação do caráter não decorre do jogo ‘em si’, mas resulta, surge ‘por meio’ ou ‘através’ do jogo”.

<sup>1</sup> Aluna Bolsista do PROFIC-ENS-UEA/FAPEAM. E-mail: ely\_caetano@yahoo.com.br

<sup>2</sup> Professor Pesquisador. Escola Normal Superior. Universidade do Estado do Amazonas. Avenida Djalma Batista, 2470. Bairro Chapada. 69050-010, Manaus, Amazonas, Brasil. E-mail: fachinteran@yahoo.com.br

Na sala de aula, o jogo pode ser um rico recurso de aprendizagem, explorado de maneiras diferenciadas de acordo com as situações e objetivos almejados, favorecendo os processos de ensino-aprendizagem (GRUBEL, 2007).

Conforme Antunes (2002):

É nesse contexto que o jogo ganha um espaço como a ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, que como todo pequeno animal adora jogar e joga sempre principalmente sozinho e desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social. O jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem (p.36).

Para Oliveira, Santos e Santos (2002, p.3), o contato do estudante com esse material é “incentivador e faz com que o inconsciente grave (ou memorize) informações sem dificuldades, pois o participante estará ao mesmo tempo aprendendo e se divertindo”.

## **Metodologia**

No mês de junho foram realizadas salas temáticas sobre higiene corporal e higiene bucal. Durante as atividades das salas temáticas sobre higiene corporal e higiene bucal foram utilizadas aulas expositivas e jogos educativos. Participaram dessas aulas 84 estudantes de turmas do 1º e 2º Ciclos do Ensino Fundamental de uma Escola Pública Estadual localizada na Zona Centro-Sul de Manaus. Cada sala temática teve a duração de aproximadamente 1h30min. A avaliação dos estudantes foi feita através da observação e tomou como critérios a participação, o interesse, a atenção e idéias apresentadas pelos alunos.

## **Resultados e Discussão**

Em todas as salas temáticas, inicialmente, os estudantes puderam participar de uma aula expositiva e dialogada, com utilização de cartazes e imagens. Após, foi proposto a eles três jogos: jogo da trilha, jogo da memória e quebra-cabeça.

Na sala temática sobre higiene corporal, feita com a turma de 2ª série, os estudantes participaram da trilha, jogo que consiste em responder questões e seguir as orientações no percurso da trilha, dependendo do número de casas que o dado indicar. Além de participativos, os estudantes ficaram entusiasmados com o jogo, pois a expectativa deles era conseguir avançar no número de casas para chegar ao fim da trilha e para isso precisavam responder corretamente as questões. Para Freitas (2003), o jogo da trilha permite a discussão em grupo de várias questões que envolvem a saúde. Na nossa pesquisa, os estudantes puderam responder perguntas sobre higiene do tipo: “Como devemos lavar as mãos?”, “Quais os produtos utilizamos no banho?”, etc. A grande maioria deles conseguiu responder corretamente as perguntas que iam surgindo na trilha.

Com os estudantes da 3ª série – na sala temática higiene corporal – foi proposto o jogo da memória, cujas gravuras estavam relacionadas à higiene corporal; a atividade foi feita dividindo a turma em grupos. Os estudantes demoraram bastante nessa atividade, já que esta exigia concentração, o que foi pedido a eles antes do início do jogo. Alguns conversavam entre si sobre as figuras que mostravam o banho, produtos e materiais para a higiene corporal. De acordo com Freitas (2003, p.22) esse tipo de jogo “estimula a concentração, relacionando as gravuras sobre saúde”.

Na turma da 1ª série – sobre higiene bucal - foram utilizados quebra-cabeças com os estudantes divididos em grupos. As imagens mostravam aspectos da higiene bucal: escovação dos dentes, produtos de higiene bucal, alimentação saudável. Os estudantes montaram as peças e, após essa atividade, foram feitos comentários sobre as imagens que iam sendo formadas. Sendo assim, eles falaram que era importante escovar os dentes com escova e creme dental e não esquecer de usar o fio dental. Também disseram que era preciso fazer a higiene bucal logo após as refeições, senão poderia provocar cárie nos dentes.

## **Conclusão**

Contatou-se durante a pesquisa que os jogos utilizados nas salas temáticas foram estratégias eficazes para o ensino de hábitos higiênicos com os estudantes do ensino fundamental. Estes últimos demonstraram maior interesse e atenção, mesmo nas aulas expositivas, participaram ativamente dos três jogos (trilha, memória e quebra-cabeça) e também expressaram oralmente o que entenderam no decorrer das aulas.

As questões que iam sendo respondidas na trilha revelam o que os estudantes aprenderam, como por exemplo, os procedimentos que devem ser feitos durante a higiene corporal e os produtos utilizados para isso.

No jogo da memória, a maioria dos estudantes se concentrou na atividade com o fim de encontrar os pares dos cartões. O jogo também facilitou a memorização de vários aspectos da temática abordada, como por exemplo, o banho e os produtos utilizados na higiene corporal.

Na atividade do quebra-cabeça, que funcionou como um desafio para os estudantes descobrirem qual a imagem que ele formava, foi um momento para verificação do aprendizado de forma oral, em que eles tiveram oportunidade de falar sobre a escovação dos dentes.

## **Agradecimentos**

Agradeço aos professores, estudantes e Diretora da Escola Pesquisada. À Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Amazonas-FAPEAM, que apoiou financeiramente a execução do projeto e ao Coordenador do PROFIC-ENS-UEA, Dr. Augusto Fachín Terán, por propiciar as condições para o desenvolvimento desta pesquisa.

## **Referências**

- ANTUNES, Celso. **Jogos Para a Estimulação das Múltiplas Inteligências**. 11. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.
- DOHME, Vânia. **Atividades Lúdicas na Educação: o caminho dos tijolos amarelos do aprendizado**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.
- FREITAS, Kátia Siqueira (coord.). **Educação para a Saúde (I Parte)**. In: Gerir. Salvador, v.9, n.31, p.12-66. mai/jun.2003.
- GRÜBEL, Joceline Mausolff. BEZ, Marta Rosecler. **Jogos Educativos**. Disponível em: <<http://penta3.ufrgs.br/Ciclo8/artigo25153.pdf>> Acesso em: 28 jun. 2007.
- OLIVEIRA, Tiago José Silva; SANTOS, Almira Alves; SANTOS, Temisson José dos. **Jogos Educativos: mudança no hábito de higienização bucal**. In: Odontologia. Clín-Cientif., Recife, 2 (1): 123-128, Mai/Ago., 2002.