

Instituição

Universidade Federal Fluminense

Título da tecnologia

Jogo De Tabuleiro Como Estratégia Lúdica Para Ensino E Aprendizagem Do Tema Gast

Título resumo

Resumo

A gastroenterite é uma doença de distribuição cosmopolita importante à saúde pública, é a principal causa de morbidade e mortalidade em crianças menores de cinco anos de idade. Assim, entende-se a importância do conhecimento da educação em saúde para o desenvolvimento intelectual e social dos alunos. A presente tecnologia utiliza metodologias alternativas lúdicas como facilitador de aprendizagem. Uso de jogo de tabuleiro e cartilha educativa avaliam os mecanismos de transmissão, prevenção, controle e tratamento. O jogo é constituído por 10 tabuleiros; 12 pinos; 10 dados, 36 cartas-perguntas e 16 cartas-curiosidades abordam também questões voltadas para educação sanitária

Objetivo Geral

Objetivo Específico

Problema Solucionado

A saúde está inserida na disciplina de Ciências, o que exclui professores de outras disciplinas e a própria escola da discussão de temas, como gastroenterite. É de fundamental importância que, nas Escolas, se faça debates e atividades com enfoque especial para bem estar e saúde para população. É importante o conhecimento da educação em saúde para o desenvolvimento intelectual e social dos alunos, visto que com a informação eles tornar-se-ão cidadãos mais conscientes e responsáveis. Surge daí a necessidade de elaboração de instrumentos capazes de tornar esse assunto mais compreensível para os alunos e a população. O Brasil ocupa o sexto lugar em número de mortes infantis em menores de cinco anos de idade (42 mortes/1000 nascidos vivos). A gastroenterite é responsável pelo segundo lugar quando relacionada a causas específicas de mortalidade infantil. No Rio de Janeiro apesar da redução do número de casos de doenças diarreicas, em município da Baixada fluminense como Belford Roxo, a falta de saneamento básico, a presença de valas abertas favorecem a alta incidência gastroenterite, aliada ao hábito das crianças banharem-se nas águas insalubres principalmente em épocas de enchentes.

Descrição

Jogo de tabuleiro: Para a confecção do jogo foi utilizado: papel A4; papel fotográfico ou grossy; impressão colorida; impressão preta e branca, papel adesivo incolor, biscoit colorido, dados e estruturas de madeira. O jogo é constituído por 10 tabuleiros; 12 pinos; 10 dados, 36 cartas-perguntas e 16 cartas-curiosidades. Confecção do tabuleiro: Foram preparadas estruturas de madeiras com 31,5 cm de largura x 23 cm de altura. Os dados do tabuleiros foram previamente digitados em folha A4 e impressos com impressão colorida em papel fotográfico e colados nas estruturas. O tabuleiro possui uma trilha composta por 23 casas coloridas com quatro cores diferentes: azul, laranja, verde e vermelho, as cores azuis, laranja e verde não têm relação com as perguntas, mas tem relação com a penalidade que o grupo sofrerá caso erre as respostas das cartas-perguntas, penalidades como: “Fique nesta casa”, “Volte quatro casas”, “Volte uma casa”, respectivamente. As casas com a cor vermelha não tem penalidade, elas são casas especiais que representam as cartas-curiosidades, cartas com uma informação adicional sobre gastroenterite, toda vez que um grupo cair nessa casa ele terá o direito de pedir ao aplicador do jogo uma carta-curiosidade que deverá ser lida, pelo grupo, em voz alta para que todos ouçam. Além das 23 casas coloridas, existem duas casas que indicam - LARGADA e CHEGADA, respectivamente. A confecção dos pinos: Os pinos foram criados com biscoit coloridos com quatro cores diferentes, apenas para efeito atrativo. Os biscoits foram comprados em lojinhas populares de brinquedos. Confecção das cartas: As perguntas e os textos informativos foram previamente digitados e posteriormente foram impressos. Eles foram colados em papel cartão e plastificados com papel adesivo incolor para que fiquem mais duráveis. As cartas estão divididas em 35 cartas-pergunta e 20 cartas-curiosidade. As cartas perguntas foram confeccionadas em papel cartão cor parda e as cartas curiosidades com papel cartão cor azul claro. As cartas perguntas contêm questões relacionadas à gastroenterite, englobando também questões voltadas para educação sanitária. Cada questão tem três opções de respostas (a, b, c) e somente uma opção é correta. As cartas curiosidades contêm informações adicionais sobre gastroenterite enriquecendo dessa forma o conhecimento. As informações contidas nessas cartas foram obtidas pelo site da OMS, do Instituto Trata Brasil, da Fiocruz e da Prefeitura de Belford Roxo. Essas cartas não contêm perguntas apenas informações adicionais. Os dados foram comprados em lojinhas populares. Dinâmica do jogo: As turmas foram divididas em grupos de quatro alunos (em ocasiões especiais formavam-se grupos com cinco alunos). Cada grupo recebeu um tabuleiro, um pino e um dado. Os grupos escolheram entre si a ordem de jogada. Os grupos partiram da casa “LARGADA”. Cada grupo, na sua vez, lançou o dado e andou com o pino sobre o tabuleiro parando na casa que correspondesse ao número que foi correspondente ao

dado, então o aplicador do jogo leu uma carta pergunta em voz alta para que todos prestassem atenção e soubessem o que estava sendo perguntado para o grupo adversário, mas somente o grupo que estivesse na sua vez de jogada podia responder, caso o grupo acertasse ele continuaria lançando o dado e caminhando sobre o tabuleiro com o pino em direção a casa de “CHEGADA”, caso o grupo errasse ele seria punido de acordo com a punição que estiver na casa onde o pino do grupo parou. Punição como: “Fique nesta casa”, “Volte duas casas” ou “Volte quatro casas” correspondentes à cor das casas do tabuleiro, ou seja, azul, verde ou laranja, respectivamente. Além de ser punido o grupo ainda ficava uma rodada sem jogar. Toda vez que o pino parasse na casa vermelha o aplicador dava uma carta-curiosidade para o grupo e o mesmo tinha que lê-la em voz alta para os outros membros do grupo e membros dos grupos adversários. O grupo que primeiro chegou à casa de “CHEGADA” ganhou o jogo, os demais grupos continuaram jogando até que todos cheguem à última casa. Cartilha educativa: Para auxiliar o entendimento foram criadas 400 cartilhas. 319 foram disponibilizadas para os alunos do Ensino Fundamental II, o restante para os para que estes trabalhassem esse material com seus alunos. Para confecção da cartilha foi necessário papel A4, impressão colorida, espiral e ferramentas para a encadernação. Dinâmica com a cartilha (roda de debate): Os alunos foram colocados em círculo e a cartilha foi apresentada e posteriormente explicada. A cartilha foi lida junto com os alunos de modo a esclarecer possíveis dúvidas em relação a termos desconhecidos. Ao final da explicação algumas questões foram discutidas, como por exemplo: “Por que é importante entender a gastroenterite?”, “Por que é importante campanhas de prevenção das doenças, entre elas a gastroenterite?”. Essas questões foram colocadas para debate entre as crianças e professor

Recursos Necessários

Para criação do jogo será necessário alguns materiais, como: papel fotográfico, impressão colorida, impressão preta e branca, papel cartão colorido, papel A4, papel adesivo incolor, biscoito colorido, dados, régua, pincel, tesoura e maderite. Uma Unidade do jogo de tabuleiro completo R\$ 100,00 Cartilha que acompanha o jogo 400 unidades Para confecção da cartilha será necessário papel A4, impressão colorida, espiral e ferramentas para a encadernação R\$ 50,00 Recurso para ir aplicar a tecnologia nas escolas e eventos nessas escolas Transporte dos alunos e da tecnologia e alimentação dos alunos e professores R\$ 2000,00

Resultados Alcançados

O jogo de tabuleiro e a cartilha educativa obtiveram grande aceitação pelos alunos. Cabe ressaltar que foi realizado um levantamento prévio da realidade dos alunos aos quais as atividades foram destinadas. A escolha do tema e a abordagem foram feitos com base na realidade vivenciada pelos estudantes no bairro onde moram. A análise das respostas do pré-teste sobre o tema mostrou que uma parcela de alunos apresentou alguma concepção prévia, mesmo que errônea outra parcela não demonstrou concepções, dando como respostas a opção “não sei” em torno de 80-90%. Provavelmente, o conhecimento prévio dos alunos referente a essas questões provenham dos meios de comunicação, que divulgam campanhas sobre higiene, alimentação, havendo pouca abordagem deste tipo sobre o tema gastroenterite. Entretanto o não saber não foi obstáculo para aprendizagem, mas sim elemento de apoio. As concepções prévias, que podem por vezes ser errôneas ou estarem equivocadas quanto aos conceitos científicos, influenciam o “entender do aluno”. O aluno não aprende pela simples internalização de algum significado recebido de fora, ou seja, dito pelo professor ou outros; mas, sim, por um processo seu, próprio, de atribuição de significado que resulta da interação de novas ideias com as já existentes na sua estrutura cognitiva. Os resultados obtidos após a realização das atividades com o jogo de tabuleiro e a cartilha educativa mostram que os alunos são capazes de melhorar ou transformar os conceitos prévios errôneos que possuíam com relação ao tema gastroenterite. Quanto às formas de tratamento da gastroenterite no ponto de vista dos alunos, os dados do pré-teste indicam que alguns alunos souberam mencionar as três principais formas (medicamento indicado pelo médico, beber muita água e tomar soro fisiológico), um grande número deles disseram que não tem tratamento e outros disseram “não sei”. Esse resultado reforça a necessidade de levar essas informações para a população. Após as atividades de conscientização com uso da metodologia lúdica de avaliando as respostas do pós-teste notamos uma mudança imediata da concepção que os alunos tinham de com relação ao tema abordado (gastroenterite) a resposta “não sei” reduziu para 0-10%. A empolgação dos alunos em participar das atividades e o desejo dos mesmos em continuar jogando mesmo quando o tempo já não permitia, reflete a carência de metodologias alternativas atrativas de ensino para esse público no processo de ensino e de aprendizagem.



Locais de Implantação

Endereço:

CEP: 24210-130

Instituto Biomédico (UFF) R. Prof. Hernani Melo, 101 - São Domingos, Niterói - RJ, Niterói, RJ

CEP: 24460-410

Colégio Estadual Ismael Branco. R. Raul Lengruber, s/n - Mutua, São Gonçalo, RJ

CEP: 26130-000

CIEP 027 Vinicius de Moraes. Avenida Marco Aurélio, Bairro Jardim do Ipé Belford Roxo, Belford Roxo, RJ
