

O JOGO LUDICO COMO FERRAMENTA NO ENSINO APRENDIZAGEM DO DIABETES

Caren Rocha Araujo¹

Cíntia Tiburski Souza²

Fernanda de Lima Trindade³

Crisna Daniela Krause Bierhalz⁴

Débora Müller⁵

Resumo:

Este artigo se constitui de um recorte de projeto intitulado "Diabetes: O Doce Amargo da Vida" que foi desenvolvido no curso de Licenciatura em Ciências da Natureza da Universidade Federal do Pampa-Campus Dom Pedrito-RS, através do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência-PIBID subprojeto Ciências da Natureza. A execução ocorreu na Escola Municipal de Ensino Fundamental Bernardino Tatu, tendo como público-alvo 24 alunos do 7º ano. O Diabetes é uma doença que atinge milhões de pessoas no país, trata-se de uma doença que necessita de cuidados contínuos na alimentação, atividades físicas ao monitoramento e aplicação de insulina, onde a escola tem papel de promover a autonomia dos sujeitos no tratamento e disseminação do conhecimento desta patologia. Diante deste problema enfatiza-se a necessidade de trabalhar dentro da escola uma maneira de levar o conhecimento sobre a Diabetes incentivando sua prevenção e cuidados através de jogos. Nesta perspectiva, objetivou-se tratar do tema diabetes em sala de aula, a partir de um jogo didático, pois esta ferramenta metodológica proporciona um cenário lúdico de ensino aprendizagem. O jogo "Na Trilha do Diabetes" destacou-se como um instrumento para uma educação dialógica por promover a interação entre os sujeitos, a exploração e construção do conhecimento, além de ser uma atividade lúdica motivadora.

Palavras-chave: Diabetes, jogo didático, aprendizagem.

Modalidade de Participação: Iniciação Científica

O JOGO LUDICO COMO FERRAMENTA NO ENSINO APRENDIZAGEM DO DIABETES

¹ Aluno de graduação. carenraraujo436@gmail.com. Autor principal

² Aluno de graduação. cintiatiburskisouza@gmail.com. Co-autor

³ Aluno de graduação. limafetrindade@gmail.com. Co-autor

⁴ Docente. crisnabierhalz@unipampa.edu.br. Orientador

⁵ Docente. profdeboramuller@gmail.com. Co-orientador



O JOGO LUDICO COMO FERRAMENTA NO ENSINO APRENDIZAGEM DO DIABETES

1. INTRODUÇÃO

Este artigo se constitui de um recorte de projeto intitulado “Diabetes: O Doce Amargo da Vida” que foi desenvolvido no curso de Licenciatura em Ciências da Natureza da Universidade Federal do Pampa-*Campus* Dom Pedrito-RS, através do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência-PIBID subprojeto Ciências da Natureza. A execução ocorreu na Escola Municipal de Ensino Fundamental Bernardino Tatu, tendo como público-alvo 24 alunos do 7º ano.

O Diabetes é uma patologia que atinge 1,3 milhões de pessoas hoje no Brasil, representando 6,9 % da população (SBD, 2010) e esse numero está crescendo. De acordo com Ministério da Saúde (2006) é um assunto preocupante que exige do governo intervenções para amenizar este problema.

Trata-se de uma doença que necessita de cuidados contínuos na alimentação, atividades físicas ao monitoramento e aplicação de insulina, onde a escola tem papel de promover a autonomia dos sujeitos no tratamento e disseminação do conhecimento desta patologia. A falta de ação educativa pode levar ao insucesso do tratamento, e corroborar para a manutenção de cuidados impróprios, levando a complicações agudas e de longo prazo (SBD, 2013).

Diante deste problema enfatiza-se a necessidade de trabalhar dentro da escola uma maneira de levar o conhecimento sobre a Diabetes insentivando sua prevenção e cuidados através de jogos. Para Fialho (2007) é importante que os jogos pedagógicos sejam utilizados como instrumentos de apoio, constituindo elementos úteis no reforço de conteúdos.

Os jogos em sala de aula melhoram a assimilação dos conteúdos, uma vez que despertam o interesse pelo novo, tornando o envolvimento dos alunos muito maior e conseqüentemente tratam o assunto de forma natural e efetiva. Segundo Campos (2003), a aquisição de conhecimento pode ser facilitada quando toma a forma de atividade lúdica, pois os alunos ficam entusiasmados ao receberem a proposta de aprender de uma forma mais interativa e divertida.

A abordagem desta temática ao ensino torna-se importante para que os sujeitos sejam capazes de transformar sua realidade, levando o conhecimento vivenciado na sala de aula à comunidade e aos familiares, muitas vezes carentes de informações e cuidados.

Nesta perspectiva, objetivou-se tratar do tema diabetes em sala de aula, a partir de um jogo didático, pois esta ferramenta metodológica proporciona um cenário lúdico de ensino aprendizagem.

2. METODOLOGIA

Este trabalho trata-se de um relato de experiência com abordagem qualitativa e exploratória. Conforme Minayo (2009) o estudo qualitativo não pode ser quantificado, ele se ocupa com uma realidade que não pode ser traduzida em números e indicadores quantitativos. Esta abordagem trabalha com um mundo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes (MINAYO, 2009).

Para este trabalho utilizamos o jogo didático que segundo Teixeira (2012) possibilita que as crianças e adolescentes ampliem as habilidades cognitivas, descubram e reflitam sobre a realidade incorporando-a ao mesmo tempo em que transformam pela imaginação. Para KISHIMOTO (2011) o objetivo do jogo educativo é o equilíbrio entre as funções lúdica e educativa.

Primeiramente, antes de aplicarmos o jogo, foram explanados conceitos relativos ao tema Diabetes (tipos, alimentos, prevenção tratamento) com o uso de quadro e Power Point. Além disso, os alunos receberam uma lista de atividades, que poderia ser consultada durante o jogo. Após essas atividades realizou-se o jogo “Trilha do Diabetes”.

A dinâmica do jogo ocorreu com a turma dividida em cinco grupos e cada grupo recebeu: dados; grãos para identificação dos participantes; um tabuleiro com a trilha contendo perguntas e tarefas relacionadas ao conteúdo Diabetes. Cada casa do tabuleiro correspondia a uma determinada carta de acordo com as seguintes classificações: sorte ou revés, alimentação, atividade física e desafio. As mesmas ficaram dispostas em uma classe onde todos os grupos tivessem fácil acesso.

As cartas classificadas como sorte ou revés apresentavam situações do dia a dia, se a história fosse positiva o jogador avançaria, se a história fosse negativa o participante recuaria uma casa. As cartas de alimentação continham perguntas sobre o consumo excessivo de doces, dicas para evitar hipoglicemia e hiperglicemia e o intervalo recomendado entre cada refeição.

Figura 1: Trilha do Diabetes



Fonte: Autores (2017)

Referente às cartas de exercícios físicos, elas traziam o exercício de polichinelo para os jogadores realizarem. Cada carta poderia variar o número de repetições da atividade física. Nesta etapa os alunos apenas precisavam realizar a atividade solicitada.

A avaliação foi realizada através de observações, participação, empenho na aplicação do jogo e execução das atividades propostas.

3. RESULTADOS e DISCUSSÃO

No que tange as regras do jogo os participantes obedeceram-nas, já em relação às cartas os alunos apresentaram dúvidas no decorrer do jogo. Estas dúvidas estavam relacionadas com as cartas “sorte ou revés”.

Surgiu dúvidas em um grupo sobre a questão “as células do corpo, usam a glicose como?”, então foi retomada a explicação para sanar esta lacuna.

Alguns participantes hesitaram ou não cumpriram de forma adequada as atividades físicas propostas durante o jogo, isso pode ter ocorrido pela timidez dos alunos em relação à turma.

Na carta “Quem é o responsável pelo reservatório de glicose” dois grupos responderam o pâncreas, sendo a resposta correta o fígado. Esta questão foi discutida em uma lista de atividades que a turma realizou anteriormente e corrigida, então foi dito aos grupos que consultassem o material para prosseguir no jogo.

Alguns alunos demonstraram-se insatisfeitos com seu grupo, afirmando que os colegas não colaboraram no decorrer do jogo devido ao fato de estarem dispersos, fazendo que com que o grupo sentisse dificuldade em seguir a sequência correta dos jogadores e em responder corretamente.

No que se refere a socialização do jogo, os alunos evidenciaram terem gostado da dinâmica, porém as casas brancas onde os participantes não mexiam seus peões eles mencionaram ter casas demais e passavam a vez. Nas casas de atividade física, muitos alunos não obedeceram às cartas, porém o jogo continuou normalmente.

A turma em geral atingiu o objetivo do jogo, aprendendo sobre o tema Diabetes de forma lúdica.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante a execução do jogo, alguns aspectos foram identificados para a melhoria do jogo, como dispor cartelas referentes às casas do tabuleiro por grupo, e não para todos como o aplicado, a fim de proceder melhor as rodadas e consequentemente o jogo.

Notou-se também que a formação dos grupos deveria ter sido em menor número para que não houvesse dispersões por parte dos alunos e a concentração maior.

As cartas de atividade física deveriam conter outra regra para o participante que não cumprisse o exercício ficasse uma rodada sem jogar. Assim os alunos realizariam o objetivo das cartas de exercita-se.

O jogo “Na Trilha do Diabetes” destacou-se como um instrumento para uma educação dialógica por promover a interação entre os sujeitos, a exploração e construção do conhecimento, além de ser uma atividade lúdica motivadora.

Assim, através desta metodologia os alunos compreenderam que o Diabetes é uma patologia crônica que precisa de atenção desde a idade escolar até a vida adulta, mantendo alimentação saudável e a prática de exercícios físicos.

5. REFERÊNCIAS

CAMPOS, L. M. L.; BARTOLOTO, T. M.; FELÍCIO, A. K. C.; A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a

aprendizagem. 2002. [acesso em 12 mai. 2017]. Disponível em: www.unesp.br/prograd/PDFNE2002/aproducaodejogos.pdf.

CARVALHO, T.R. Jogo doce batalha: estratégia lúdico-educativa na aprendizagem do Diabetes tipo1. 84f. 2014. Dissertação (Monografia submetida ao curso de pedagogia), Universidade de Brasília, Brasília. 2014.

FIALHO, N.N. Jogos no Ensino de Química e Biologia. Curitiba: IBPEX, 2007.

KISHIMOTO, Tizuko (org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e educação. São Paulo: Cortez, 1996.

MINAYO, M. C. S.; DESLANDES, S. F; GOMES, R. Pesquisa social: teoria, método e criatividade. 28. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2009, 108 p.

Ministério da Saúde, Saúde Brasil: Uma análise da desigualdade da saúde, 2006. [acesso em 10 jun. 2017]. Disponível em: <http://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/10001021537.pdf>

Organização Mundial da Saúde- OMS. Dia Mundial da Saúde 2016: Combater o diabetes. [acesso em 10 jun. 2017]. Disponível em: http://www.paho.org/bireme/index.php?option=com_content&view=article&id=326:dia-mundial-da-saude-2016-combater-o-diabetes&Itemid=1

SMELTZER, S. C.; BARE, B. G. Histórico e tratamento de pacientes com diabetes mellitus. In: MASSON, P.J.; Tratado de enfermagem médico-cirúrgica. 9. ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2002. Cap. 37.

TEIXEIRA, S. Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento. 2. ed. Rio de Janeiro: Wak, 2012, 136 p.