
**Aprendizado em saúde bucal por meio de
um jogo educativo
Learning oral health through an
educational game**

JUSSARA RODRIGUES FERRAZ¹
FÁBIO LUIZ MIALHE²
CAMILA DA SILVA GONÇALO³

RESUMO: O presente estudo apresenta as atividades realizadas com um grupo de crianças de 3ª e 4ª séries do ensino fundamental utilizando-se o jogo da memória “Sempre Sorrindo”. O objetivo do trabalho foi conscientizar as crianças sobre a importância da saúde bucal de forma integrada à atividades de leitura, interpretação e escrita. A amostra foi constituída por 27 alunos da 3ª série e 33 alunos da 4ª série de uma escola municipal, na faixa etária entre 9 e 10 anos de idade, além das respectivas professoras das salas trabalhadas. Verificou-se que utilização do jogo favoreceu a assimilação de conceitos e informações em saúde pelas crianças e concomitantemente exerceu papel motivador para o desenvolvimento ativo das linguagens verbais e visuais. Concluiu-se que a utilização do jogo educativo foi eficiente em alcançar os objetivos propostos.

Palavras-chave: Ensino. Saúde Bucal. Educação.

ABSTRACT: This study presents the activities undertaken with a group of children in 3rd and 4th series of fundamental teaching using the game of memory "Always Smiling." The goal of the study was the children awareness on the importance of oral health in an integrated manner to the activities of reading, interpretation and writing. The sample comprised

¹Graduada em Letras pela Universidade Metodista de Piracicaba – Av. Limeira, 901, Bairro Areião, Cep 13414-903, Piracicaba-SP, e-mail: jussara_ferraz@ig.com.br

²Docente do Departamento de Odontologia Social da FOP – UNICAMP

³Mestranda do Curso de Saúde da FOP – UNICAMP

27 students from the 3rd series and 33 students from the 4th series of a municipal school in the age group between 9 and 10 years of age, in addition to their teachers of rooms worked. It was found that use of the game encouraged the assimilation of concepts and information on health for children and concurrently pursued motivating role for the active development of verbal and visual languages. It was concluded that the use of educational game was efficient in achieving the goals proposed.

Key-words: Teaching. Oral Health. Education.

INTRODUÇÃO

A escola é considerada um ambiente adequado para o desenvolvimento de programas de saúde, pela sua importância na orientação e formação de hábitos e atitudes saudáveis nas crianças (GOSUEN, 1997).

Para a realização e sustentação de um trabalho, visando à conscientização das crianças em relação à saúde bucal, de forma integrada aos conteúdos básicos ministrados em diferentes disciplinas, os professores do ensino fundamental podem apoiar-se em suportes teóricos como os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) e, dentro deles, os Temas Transversais – Saúde, além do Programa de Formação de Professores Alfabetizadores - Letra e Vida (BRASIL, 2001).

Segundo as orientações para o desenvolvimento do tema referente ao PCN-Saúde, o professor, para trabalhar com saúde bucal, não precisa ser especialista da área e tão pouco fazer o trabalho curativo, pois este cabe apenas ao profissional, ou seja, o cirurgião-dentista. Para este trabalho, ele precisa levar em conta as questões do meio físico, social e cultural e garantir neste ensino a universalidade, a equidade e a integralidade de toda a sua turma de alunos. Portanto, é importante que o professor-mediador possibilite uma aprendizagem em que os alunos percebam-se integrantes, agentes transformadores, reflexivos, autônomos, participativos e conhecedores da própria prática (BRASIL, 1996; 2001).

Outro fator importante a ser observado neste processo é o planejamento dos objetivos de cada atividade e o roteiro para a execução desta. Toda atividade deve utilizar as diferentes linguagens – verbais e visuais que atendam às diversas necessidades dos alunos na leitura, interpretação, escrita e produção textual. A legitimidade destes itens se dá quando o conteúdo é aplicado também a partir da experiência e vivência dos alunos (SÃO PAULO, 2003).

Kirby (1995) preconiza a utilização de um princípio de aprendizagem ativo que se baseia no uso de jogos através dos quais os participantes aprendem melhor fazendo do que lendo, ouvindo ou observando. É um princípio de aprendizagem pelo descobrimento. Assim, em alguns tipos de ensinamentos, o educador pode utilizar jogos e brincadeiras.

Por meio dos jogos, as crianças podem vivenciar situações reais, tais como: dentes hígidos, lesões cáries, dentes restaurados e doenças periodontais, o que potencializa o aprendizado (OLIVEIRA et al., 2002).

Apesar destes aspectos, poucos estudos avaliaram a aplicação de jogos educativos em saúde bucal para crianças (MAKUCH; RESCHKE, 2001; OLIVEIRA et al., 2002).

Assim, este estudo teve como objetivo relatar as atividades desenvolvidas com um jogo educativo em saúde bucal com escolares do ensino fundamental, propondo uma metodologia diferenciada para a utilização deste material.

MATERIAL E MÉTODOS

As atividades foram desenvolvidas em uma escola da rede pública estadual, no município de Piracicaba/SP, com um grupo de alunos de 3ª e 4ª séries do Ensino Fundamental.

A amostra do estudo foi constituída por 27 alunos de uma 3ª série e 33 alunos de uma 4ª série da escola, na faixa etária entre 9 e 10 anos de idade, além das respectivas professoras das salas trabalhadas.

A pesquisadora principal procurou, juntamente com as professoras das salas trabalhadas, planejar e oportunizar atividades de leitura, interpretação e escrita; fazer com que os alunos tentassem compreender as mensagens através das imagens/figuras, propor estratégias de escrita que atendessem os diferentes ritmos de aprendizagem presentes na classe e, finalmente, realizar momentos de socialização. Para esta finalidade, aplicou-se o jogo da memória - *Sempre Sorrindo* (Figura 1), desenvolvido pela Fundação Belgo-Mineira, em parceria com a UNICAMP – FOP, constituído por 13 personagens (dente de leite e permanente, dente restaurado, cuidado com as escovas, inimigos dos dentes, cárie, entre outros) os quais apareciam repetidamente em duas cartas do baralho. O objetivo original do jogo era fazer com que as crianças encontrassem as cartas idênticas e formassem os respectivos pares.

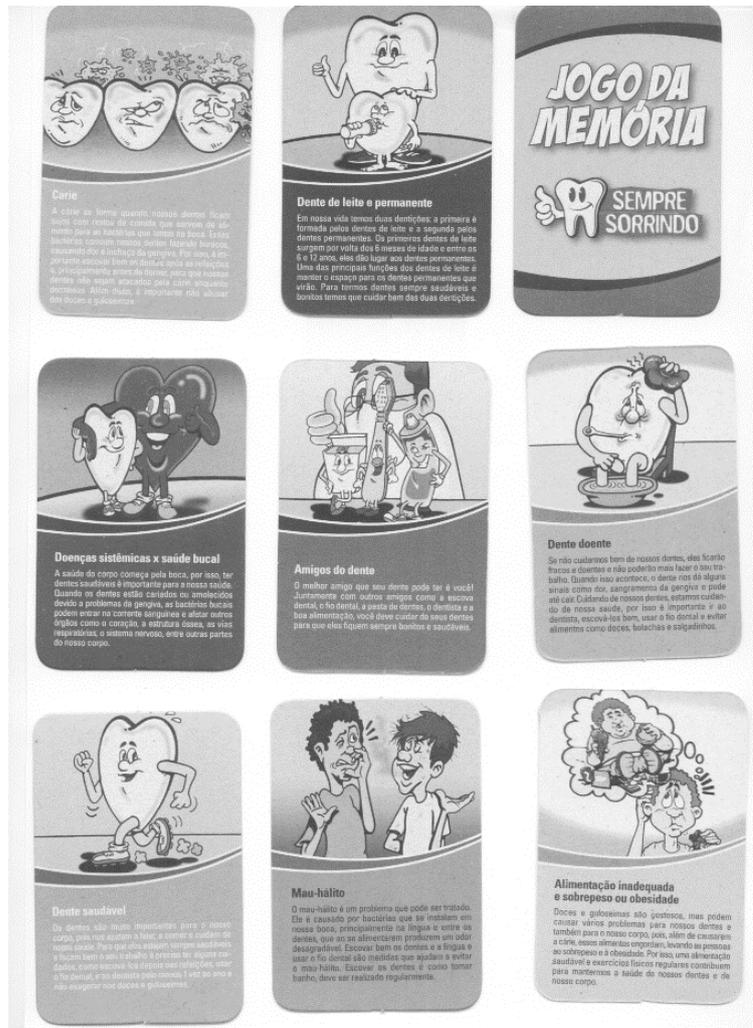


Figura 1. Jogo da memória Sempre Sorrindo (Fundação Belgo-Mineira/ UNICAMP – FOP).

Para a atividade realizada na 3ª série, num primeiro momento, a professora realizou uma roda de conversa informal com os alunos, onde eles puderam contar e expor os seus hábitos e valores em relação à saúde bucal.

Logo após, a professora, utilizou simultaneamente a teoria escrita nas cartas como apoio teórico e mostrou as imagens correspondentes, as quais estavam impressas em transparência no retro-projetor.

Nesta turma todos trabalharam com a atividade de produção textual. Uma folha de sulfite foi entregue para cada aluno e 20 imagens das cartas sem a parte textual para que cada integrante do grupo escolhesse 3 a 4 imagens de sua preferência e escrevesse sobre as mesmas. A intenção desta atividade foi a de possibilitar momentos de produção textual para alunos que ainda não dominam a produção de textos.

Para a atividade proposta neste estudo, as imagens das cartas foram fotocopiadas em folhas de atividade e também em folhas de retro-projetor.

Para os alunos da 4ª série, num primeiro momento, uma roda de conversa informal com os alunos foi realizada, onde eles puderam contar e expor os seus hábitos e valores em relação à saúde bucal.

Logo após, a professora da classe, utilizou simultaneamente a teoria escrita nas cartas como apoio teórico e mostrou as imagens correspondentes que estavam impressas em transparência no retro-projetor.

Ao término dessa tarefa, a professora pediu para os alunos formarem grupos com 4-5 integrantes para que estes brincassem aproximadamente por 15 minutos com o jogo da memória “Sempre Sorrindo”. Foi possível perceber que esta brincadeira possibilitou para algumas crianças uma aproximação maior com outros colegas de classe. Muitas delas chamavam o professor para tirar dúvidas como: ‘*quem acerta o parzinho pode tirar outro?*’.

Depois de brincarem, a professora desenvolveu duas atividades, um ditado e uma produção textual.

Para a atividade de hipótese silábica, foi distribuída uma folha contendo a fotocópia de 8 figuras dos personagens do jogo para os alunos relacionarem as palavras ditadas pela professora com as figuras impressas na folha.

Na atividade de produção textual, foram entregues uma folha de sulfite para cada aluno, contendo 4 imagens já colocadas na folha para que os alunos iniciassem a produção textual. As duas atividades ocorreram paralelamente: enquanto a professora realizava a coleta com alguns alunos em níveis de hipóteses silábicas, os demais alunos produziam textos. Ao término da aula, a professora também formou uma roda de conversa para que o assunto tratado fosse socializado. As avaliações das atividades deram-se através da participação e envolvimento dos alunos nas tarefas de leitura visual e escrita do jogo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Estudos têm verificado que a utilização de jogos, de forma apropriada, pode ser mais efetiva do que procedimentos tradicionais de transmissão de informações no desenvolvimento de práticas em saúde bucal de crianças (MAKUCH; RESCHKE, 2001).

É importante, entretanto, que se ajustem os conteúdos, regras e ações do jogo ao nível cognitivo e motor de desenvolvimento da criança (MAKUCH; RESCHKE, 2001).

Ao término deste trabalho, observou-se a participação satisfatória das crianças da 3ª e 4ª séries no decorrer das atividades, porém, cada qual em sua particularidade. O envolvimento e participação delas ocorreram em todas as atividades de leitura visual, coleta e produção textual. Tanto a professora da 3ª série quanto a da 4ª série, se familiarizaram muito bem com o material e por isso, obteve-se um bom resultado nas duas turmas.

A aula da professora da 3ª série foi bem interessante, pois ao mesmo tempo em que o material era novo para os alunos (o material projetado foi chamado de “cinema” por eles) também o era para a professora da sala. Ela atestou que nunca havia trabalhado com o retro-projetor.

A professora sempre deixava os alunos bem à vontade para falarem de suas experiências, hábitos de higiene bucal e conseguiu provocá-los de forma que em alguns momentos eles falavam todos ao mesmo tempo. Eles estavam sempre atentos, por exemplo, quando ela mostrou a imagem dos “Amigos do Dente”, foi unânime, todos sabiam do que se tratava a imagem.

Em ambas as salas o retro-projetor foi um atrativo, a ponto de o professor ter de esperar as crianças brincarem, colocando as mãos e a cabeça na luz para que fossem refletidas. O jogo da memória proporcionou a eles um momento importante, pois ao mesmo tempo em que estavam preocupados em brincar e competir, também demonstravam a reciprocidade de amizade porque todos vibravam pelo acerto do amigo no grupo, gritando, sorrindo e algumas vezes pulando.

Desta forma, verificou-se que o trabalho com o jogo propiciou um processo de educar para a saúde de forma diferenciada e contextualizada, possibilitando aos alunos o conhecimento e os cuidados com o próprio corpo, adotando, assim, no seu cotidiano hábitos saudáveis

como: higiene bucal, alimentação, entre outros cuidados que visam uma boa qualidade de vida, o que repercute na sua boa formação.

CONCLUSÃO

A utilização do jogo educativo, dentro do plano pedagógico de atividades elaborado pela professora, atendeu aos objetivos propostos de educar para a saúde, ao mesmo tempo em que atendeu as necessidades de leitura, interpretação e escrita.

REFERÊNCIAS

- ANTUNES, L.S. et al. Avaliação da percepção das crianças e conhecimentos dos educadores frente à saúde bucal, dieta e higiene. **Pesq Bras Clin Integr**, v.6, n.1, p.79-85, 2006.
- BRASIL. Secretaria da Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: meio ambiente: saúde**/Secretaria de educação fundamental. 2. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2000.
- BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. Coordenadoria de Estudos e Normas Pedagógicas. **Letra e Vida: Programa de Formação de Professores Alfabetizadores – Coletânea de Textos: módulo 2**. São Paulo: CENP, 2003.
- BRASIL, Ministério da Educação. **Lei de diretrizes e bases da educação nacional** (Lei nº 9394/96), Brasília, dezembro de 1996.
- BRASIL, Ministério da Educação. **Parâmetros curriculares nacionais: meio ambiente e saúde**. Secretaria da Educação Fundamental. Brasília, 2001.
- FERNANDES, M.H.; ROCHA, V.M.; SOUZA, D.B. A concepção sobre saúde do escolar entre professores do ensino fundamental (1ª a 4ª séries). **Hist Ciênc Saúde Manguinhos**, v.12, n.2, p.283-91, 2005.
- GOUSAND, D.; PAIVA, S.M.; VASCONCELOS, R. A saúde bucal e a educação: o que os educadores em formação conhecem sobre o tema? **Rev Iberoam Odontopediatr Odontol Bebê**, v.7, n.40, p.575-84, 2004.
- KIRBY, A. **150 jogos de treinamento**. São Paulo: T&D; 1995.
- MAKUCH, A.; RESCHKE, K. Playing games in promoting childhood dental health. **Patient Education counsel**, v.43, p.105-10, 2001.
- OLIVEIRA, T.J.S.; SANTOS, A.A.; SANTOS, T.J. Jogos educativos - mudança no hábito de higienização bucal. **Odontol clín cient**, v.1, n.2, p.123-8, 2002.

Enviado em: outubro de 2007.

Revisado e Aceito: dezembro de 2007.

