



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE FEIRA DE SANTANA

Autorizada pelo Decreto Federal nº 77.496 de 27/04/76
Recredenciamento pelo Decreto nº 17.228 de 25/11/2016



PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
COORDENAÇÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA

XXVIII SEMINÁRIO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UEFS **SEMANA NACIONAL DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA - 2024**

CONHECENDO, ENSINANDO E SE DIVERTINDO: Validação de um jogo didático sobre alimentação saudável voltado para a Educação Básica

Clarissa Silva Sampaio¹; Victor Travassos Sarinho²; Érica Maria Granjeiro³

1. Bolsista – PROBIC/UEFS, Graduanda em Medicina, Universidade Estadual de Feira de Santana, e-mail: clarissa25w@gmail.com
2. Pesquisador Colaborador, Departamento do Ciências Exatas, Universidade Estadual de Feira de Santana, e-mail: vsarinho@gmail.com
3. Orientadora, Departamento de Ciências Biológicas, Universidade Estadual de Feira de Santana, e-mail: ericag@uefs.br

PALAVRAS-CHAVE: Educação; Alimentação; Jogos.

INTRODUÇÃO

O surgimento de metodologias ativas de ensino emerge como uma forma de responsabilizar e envolver diretamente os estudantes no processo ensino-aprendizado promovendo sua autonomia. No entanto, é notável que o uso desses métodos ainda é raro na educação básica, sendo mais utilizados no contexto da educação superior conforme Silva & Teixeira (2020). O jogo, além de seu objetivo primordial de divertir e entreter, tem também seu espaço como importante ferramenta educativa no contexto do uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC). Conforme a pesquisa Game Brasil 2022, a qual contou com 13 mil pessoas, 73,9% dos brasileiros afirmam consumir jogos eletrônicos sendo uma das principais formas de entretenimento para muitos. No contexto educacional, a produção e aplicação dos chamados *Serious Games* (Jogos Sérios) vem aumentando gradativamente, assim, o jogo "Diversão Nutritiva" surge como uma estratégia didática para abordagem da alimentação saudável nas salas de aula. Este trabalho tem o objetivo de avaliar a percepção dos estudantes da licenciatura em Ciências Biológicas acerca deste jogo digital.

METODOLOGIA

Trata-se de um estudo descritivo de ordem quantitativa e qualitativa. O jogo foi produzido a partir do Guia Alimentar para a População Brasileira (BRASIL, 2014) e programado com o apoio do Laboratório de Entretenimento Digital da Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS). Para o processo de validação foi elaborada a sequência didática intitulada "Fisiologia aplicada à Saúde Escolar: conhecendo, ensinando e se divertindo" a partir de uma apresentação de Slides produzida na Plataforma Canva que foi dividida em 3 partes distintas: Programa Saúde na Escola, o Ensino da Fisiologia humana na educação Básica e Estratégias didáticas para ensino de

temas aplicados à Fisiologia. A validação do jogo foi feita por meio da aplicação de um formulário de percepção, disponibilizado via *QR Code*, o qual foi respondido por vinte (20) estudantes matriculados no Curso Licenciatura em Biologia, do sétimo, oitavo e nono semestres após os mesmos terem a oportunidade de conhecer e manusear o material didático em todas as suas etapas. Para aplicação da pesquisa, foi obtido o consentimento dos estudantes através da assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), conforme aprovação Comitê de Ética UEFS 42980515.0.3001.005). Então, o jogo foi devidamente instalado em computadores e disponibilizado em sala de aula (Figura 01). Após aplicado o material, os estudantes preencheram um Formulário de Análise de Conteúdo via *Google Forms* para validação do material proposto, o qual abordava: o jogo como estratégia didática para ensino do tema alimentação saudável, pontos positivos, pontos negativos e sugestões. As respostas foram analisadas com vista a realizar melhorias no material antes de sua disponibilização para os estudantes da educação básica.

RESULTADOS



Figura 1: Painéis A, B e C ilustrando as etapas do Jogo “Diversão Nutritiva”.

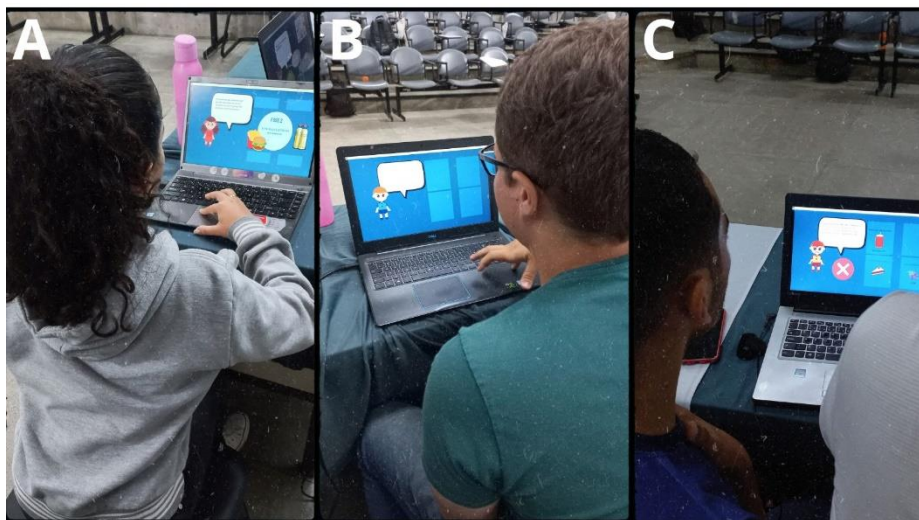


Figura 2: Processo de validação do jogo “Diversão Nutritiva” com estudantes da graduação em Ciências Biológicas em sala de aula (Painéis A, B e C).

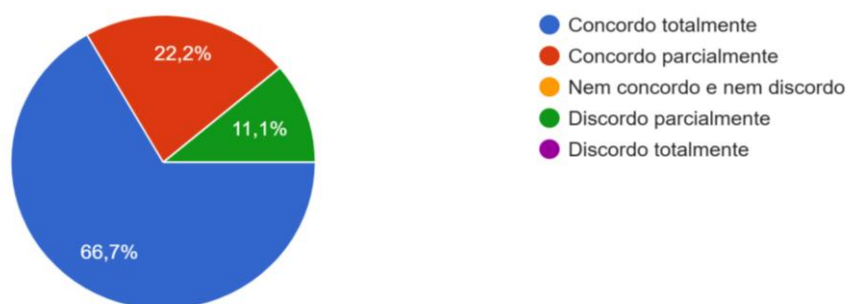


Figura 3: Respostas do Formulário de Análise de Conteúdo à afirmação: O Jogo “Diversão Nutritiva” pode ser considerado uma boa didática para promoção de hábitos alimentares saudáveis.

O jogo foi organizado em 9 fases distintas e contou com abordagem de temas como alimentos In Natura, alimentos industrializados, consumo de sal, gordura, açúcares e elaboração de refeições saudáveis. O jogo começa com a escolha de um avatar entre 8 opções (Figura 1: Painel A). As primeiras 5 fases focam em alimentos in natura, industrializados, e bons hábitos alimentares. Nestas fases, o jogador escolhe aleatoriamente entre 4 cartas, duas de alimentos saudáveis e duas de não saudáveis, após uma breve explicação sobre os conceitos apresentados (Figura 1: Painel B). Se escolher um alimento saudável, avança para a próxima fase, caso contrário, deve tentar novamente. Nas fases 6 a 9, o jogador seleciona alimentos para as refeições principais do dia (café da manhã, almoço, lanche e jantar) entre 9 opções disponíveis (Figura 1: Painel C). Alimentos saudáveis permanecem no prato, enquanto os não saudáveis desaparecem

Após terem a oportunidade de jogar (Figura 2), os avaliadores foram perguntados se o Jogo Diversão Nutritiva podia ser considerado uma boa estratégia didática para promoção de hábitos alimentares saudáveis, 66,7% (6) disseram concordar totalmente com a afirmação e 22,2%(2) concordaram parcialmente (Figura 3). Após a aplicação do jogo Diversão Nutritiva, vários pontos positivos foram destacados pelos avaliadores. O jogo foi considerado informativo e interativo, com uma linguagem acessível e boas informações sobre os alimentos, além de apresentar facilidade para jogar e imagens atrativas. No entanto, foram identificados alguns pontos negativos, como a não finalização das primeiras cinco fases mesmo após o estudante acertar as cartas com alimentos saudáveis, a falta de instruções claras, e o fato de o jogo não ser online. Outros problemas apontados incluíram a impossibilidade de voltar ao clicar acidentalmente, letra pequena, e o jogo travar frequentemente. Com base nesses feedbacks, várias sugestões foram oferecidas para melhorias, como aumentar o tamanho da letra, incluir instruções mais detalhadas, explorar maneiras de estimular a competitividade, adaptar o jogo para um formato físico, desenvolver uma versão online e incluir mais alimentos no conteúdo. Essas recomendações podem guiar ajustes importantes para aprimorar o jogo e torná-lo mais eficiente e atrativo para uma posterior aplicação com os estudantes da escola básica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar do pequeno número de avaliadores e áreas que necessitam de ajustes, o jogo Diversão Nutritiva foi reconhecido pela maioria dos licenciandos como uma ferramenta valiosa e promissora para a abordagem do tema. Os pontos positivos, como sua interatividade, acessibilidade da linguagem e boas informações sobre os alimentos, parecem ter contribuído para essa avaliação positiva. No entanto, os aspectos negativos levantados, como a falta de instruções, problemas técnicos e a necessidade de ajustes na jogabilidade, indicam que melhorias são necessárias para otimizar a experiência dos usuários e garantir que o jogo atinja todo o seu potencial educativo. As sugestões fornecidas oferecem bons subsídios para aprimorar o material e aumentar sua eficiência no ensino sobre alimentação saudável, para uma posterior revalidação, com maior número de avaliadores e, por fim, sua aplicação na Educação Básica.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Guia Alimentar para a População Brasileira / ministério da saúde, secretaria de atenção à saúde, departamento de atenção Básica. – 2. ed. – Brasília : **ministério da saúde**, 2014. Disponível em: Guia alimentar para a população brasileira (www.gov.br) Acesso em 19/06/2024

PESQUISA GAME BRASIL 2024. **Pesquisa Game Brasil, 2024**. 11ª Ed, São Paulo. Disponível em <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/> Acesso em 19/06/2024

SILVA, C. C. S. C. DA; TEIXEIRA, C. M. DE S. **O USO DAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO: OS DESAFIOS FRENTE À PANDEMIA DA COVID-19 / THE USE OF TECHNOLOGIES IN EDUCATION: THE CHALLENGES FACING THE COVID-19 PANDEMIC**. Brazilian Journal of Development, v. 6, n. 9, p. 70070–70079, 2020. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/16897> Acesso em 21/06/2024