

TABULEIRO HUMANO INTERATIVO: PROMOVENDO A SENSIBILIZAÇÃO SOBRE SAÚDE E SUSTENTABILIDADE

Mycaele Lopes Alencar¹, Melissa Alves Coelho¹, Luiz Eduardo Avelino Folha¹, Clébio Pereira da Silva²; Joxleide Mendes da Costa-Coutinho³

Introdução

A escola desempenha um papel importante na formação de cidadãos críticos e conscientes, sendo um espaço fundamental para promoção de conhecimento relacionados à saúde e à preservação ambiental. Nesse contexto, a abordagem de temas como higiene, microrganismos e sustentabilidade torna-se essencial, uma vez que tais assuntos estão diretamente associados à qualidade de vida, à prevenção de doenças e à conservação do meio ambiente (Santos et al., 2020).

A adoção de práticas adequadas de higiene e a compreensão de fatores que afetam o bem-estar individual e coletivo estão diretamente relacionadas ao cuidado com a saúde. Nesse sentido, conhecer os microrganismos e seu papel na produção de alimentos, medicamentos e no equilíbrio ambiental, bem como identificar aqueles capazes de causar doenças em condições inadequadas de higiene e conservação dos alimentos, é essencial para a promoção da saúde (Oliveira, 2024). Diante disso, práticas educativas tornam-se fundamentais para ampliar esse conhecimento e incentivar hábitos saudáveis, contribuindo para a melhoria da qualidade de vida individual e coletiva.

Além disso, as discussões sobre sustentabilidade têm ganhado cada vez mais espaço no ambiente escolar, em virtude da necessidade de sensibilizar os estudantes para a adoção de práticas responsáveis relacionadas ao uso dos recursos naturais, ao descarte correto de resíduos e à preservação ambiental. A educação voltada para a sustentabilidade contribui para a formação de indivíduos capazes de refletir sobre suas ações e seus impactos no meio em que vivem (Peixoto et al., 2020).

Os jogos de tabuleiro destacam-se como importantes recursos pedagógicos, pois favorecem a participação ativa dos estudantes, estimulam o trabalho em equipe, a tomada de decisões e a construção do conhecimento de forma dinâmica e contextualizada. Além de promoverem maior engajamento durante as atividades, esses recursos possibilitam a aproximação entre os conteúdos

¹ Graduando de Ciênc. Biológicas (CGLCBio); Bolsista PIBID - Universidade Federal do Piauí - Campus Professora Cinobelina Elvas- UFPI-CPCE

² Docente Biologia; Supervisor PIBID - Unidade Escolar Joaquim Rosal Sobrinho

³ Docente CGLCBio; Coordenadora PIBID - Universidade Federal do Piauí - Campus Professora Cinobelina Elvas- UFPI-CPCE

científicos e situações do cotidiano. Estudos evidenciam que a utilização de jogos de tabuleiro no ambiente escolar contribui para a compreensão de conceitos, o desenvolvimento do raciocínio crítico e o fortalecimento das interações sociais entre os alunos, constituindo uma estratégia eficaz para a abordagem de temas relacionados à saúde e ao meio ambiente (Torres et al., 2020).

Objetivos

Promover a sensibilização de estudantes do 7º e 8º ano do Ensino Fundamental sobre microrganismos, saúde e sustentabilidade, incentivando a adoção de hábitos saudáveis e sustentáveis por meio da utilização do jogo Tabuleiro Humano Interativo.

Metodologia

A atividade consistiu na aplicação do jogo “Tabuleiro Humano Interativo”, abordando os temas sustentabilidade, higiene e microrganismos, destacando a relação entre esses aspectos na promoção da saúde e da qualidade de vida. A atividade foi aplicada em duas turmas do Ensino Fundamental, correspondentes ao 7º e 8º ano, de uma escola pública do município de Bom Jesus, Piauí, com o objetivo de conscientizar os alunos e avaliar sua compreensão acerca da temática.

No início, foi realizada uma breve discussão com os alunos, abordando conceitos básicos relacionados à higiene, sustentabilidade e ao papel dos microrganismos no cotidiano. Durante a explanação, discutiu-se a importância dos hábitos de higiene para a prevenção de doenças, bem como práticas sustentáveis, como o descarte correto de resíduos, a reciclagem e a preservação dos recursos naturais. Também foram apresentados exemplos de microrganismos benéficos utilizados na produção de alimentos e medicamentos, além de microrganismos patogênicos associados à contaminação de alimentos e à ocorrência de doenças, ressaltando a importância da higiene e do armazenamento adequado dos alimentos.

Após a introdução, foram explicadas as regras do jogo. O recurso consistiu em um tabuleiro humano contendo 15 casas coloridas e um dado para definir a movimentação dos participantes. As casas verdes representavam ações positivas, permitindo ao jogador avançar no percurso. As casas vermelhas representavam atitudes inadequadas, resultando no retorno de casas no tabuleiro. Já as casas laranjas correspondiam a desafios educativos compostos por perguntas e situações-problema, nas quais os alunos deveriam responder corretamente para avançar uma casa.

Para o desenvolvimento da atividade, foram confeccionadas 20 cartas de cada categoria (verde, vermelha e laranja), totalizando 60 cartas. Essa quantidade foi definida com o intuito de reduzir a repetição de conteúdos durante o jogo e contribuir para que os alunos explorassem ainda

mais os conteúdos abordados. As cartas contemplavam situações relacionadas à higiene, conservação dos alimentos, descarte correto de resíduos, reciclagem, preservação ambiental e conhecimentos básicos sobre microrganismos benéficos e patogênicos.

Os alunos participaram da atividade em grupos de três integrantes por rodada. Durante o percurso, realizavam as ações correspondentes às casas em que paravam, respondendo perguntas, solucionando desafios e refletindo sobre situações do cotidiano relacionadas à saúde e ao meio ambiente. Além disso, o uso do jogo como recurso lúdico teve como objetivo promover a interação entre os alunos, a participação e, principalmente, a aprendizagem. A avaliação ocorreu por meio da observação da participação dos alunos, do envolvimento durante a atividade e das respostas apresentadas ao longo do jogo.



Figura 1. Etapas da aplicação do jogo “Tabuleiro Humano Interativo”: apresentação da atividade aos alunos, montagem do tabuleiro e participação dos alunos durante a dinâmica.

Resultados e Discussão

O jogo foi desenvolvido pensando principalmente na interação constante entre os alunos durante todas as etapas.

Durante a introdução, momento em que foi discutida a temática proposta, observou-se que os alunos possuíam conhecimentos prévios sobre alguns temas abordados, especialmente relacionados à higiene pessoal e ao descarte de resíduos. Uma das perguntas iniciais realizadas foi se, ao observarem um alimento com sinais de contaminação, eles o consumiam ou o descartavam. A maioria dos alunos relatou não realizar o descarte, enquanto outros afirmaram adotar essa prática, mas sem conseguir explicar adequadamente o motivo. Além disso, poucos estudantes sabiam definir o que são microrganismos e compreender os impactos que a falta de higiene e o armazenamento

inadequado dos alimentos podem causar à saúde. Também foram identificadas dúvidas quanto à relação entre saúde, sustentabilidade e microrganismos, evidenciando a importância de atividades educativas voltadas para essas temáticas.

Ao longo do jogo, verificou-se elevado interesse e participação dos alunos, que se mostraram motivados a responder às perguntas, solucionar os desafios e discutir as situações apresentadas nas cartas. A dinâmica proposta favoreceu a interação entre os estudantes, tornando o processo de aprendizagem mais atrativo e participativo.

As cartas contendo situações do cotidiano relacionadas à higiene, à conservação dos alimentos e às práticas sustentáveis promoveram reflexões importantes entre os participantes. Além disso, os alunos demonstraram interesse em compreender a importância dos microrganismos, reconhecendo tanto seus benefícios na produção de alimentos e medicamentos quanto os riscos associados aos microrganismos patogênicos.

Além disso, os alunos conseguiram relacionar práticas como reciclagem, descarte correto de resíduos e preservação ambiental com a promoção da saúde e da qualidade de vida. As perguntas e desafios favoreceram a reflexão sobre atitudes cotidianas que podem contribuir para a redução dos impactos ambientais e para a prevenção de problemas de saúde.

Quanto ao engajamento, observou-se participação efetiva dos estudantes durante toda a atividade. A turma do 7º ano, por exemplo, destacou-se pela participação tanto na parte introdutória quanto durante o jogo, realizando várias partidas e demonstrando entusiasmo ao longo da atividade. Já os alunos do 8º ano também participaram ativamente, principalmente durante o momento de discussão da temática, relatando experiências do cotidiano relacionadas aos hábitos de higiene, ao armazenamento correto dos alimentos e aos cuidados com o meio ambiente.

Os resultados indicam que o "Tabuleiro Humano Interativo" constituiu uma ferramenta educativa eficaz para a abordagem integrada dos temas microrganismos, higiene e sustentabilidade, visto que possibilitou o diálogo com os alunos, favoreceu sua participação, estimulou a reflexão sobre hábitos saudáveis e sustentáveis e contribuiu para a compreensão da relação entre saúde, meio ambiente e qualidade de vida por meio de uma metodologia lúdica e participativa.

Conclusões

A aplicação do jogo "Tabuleiro Humano Interativo" mostrou-se uma estratégia eficiente para a abordagem dos temas microrganismos, higiene e sustentabilidade com estudantes do Ensino Fundamental. A atividade permitiu a participação ativa dos alunos e favoreceu a construção do conhecimento de forma dinâmica e contextualizada. Além disso, possibilitou identificar

conhecimentos prévios e esclarecer dúvidas relacionadas à importância dos hábitos de higiene e às práticas sustentáveis.

Os resultados evidenciaram elevado interesse e engajamento dos estudantes durante a atividade, demonstrando que o uso de recursos lúdicos pode tornar o processo de ensino e aprendizagem mais atrativo e dinâmico. As discussões e desafios propostos estimularam reflexões sobre situações do cotidiano, contribuindo para a compreensão da relação entre saúde, meio ambiente e qualidade de vida.

Dessa forma, conclui-se que o "Tabuleiro Humano Interativo" constituiu uma ferramenta pedagógica eficaz para a sensibilização dos estudantes acerca da importância da adoção de hábitos saudáveis e sustentáveis. A experiência reforça o potencial dos jogos educativos como recursos capazes de promover uma aprendizagem participativa e crítica, contribuindo para a formação de cidadãos mais conscientes e comprometidos com a saúde e a preservação ambiental.

Referências bibliográficas

SANTOS, Paulo Ricardo; BARBOSA, Débora Nice Ferrari; MOSSMANN, João Batista; CERQUEIRA, Bernardo Benites; ETGES, Yasmin dos Santos. **Conscientização ambiental em construtos digitais de aprendizagem: a experiência do jogo “Guardiões das Águas”**. Debates em Educação, v. 12, n. 27, p. 593–614, 2020. Disponível em: 10.28998/2175-6600.2020v12n27p593-614.

OLIVEIRA, Jeziel Rodrigues de. **Proposta didática na ótica dos hábitos de higiene para uma maior compreensão das bactérias**. 2024. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Ciências Biológicas) – Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico de Vitória, Vitória de Santo Antão, 2024.

PEIXOTO, Sandra C.; MORAES, Felipe H.; PEDROZO, Nicolás K.; CANTO-DOROW, Thais. **Jogo Acqua: um recurso para ensino e aprendizagem na educação básica**. Santa Maria: Universidade Federal de Santa Maria, 2020.

TORRES, Bayardo B.; ARINI, Gabriel S.; SANTOS, Ivone Cordeiro dos; FERREIRA, Vera C. A.; CARVALHAL, Maria Ligia C. **Um jogo didático para o ensino de microbiologia**. Experiências em Ensino de Ciências, v. 15

