

CARRINHO DE COMPRAS EDUCATIVO: UMA FERRAMENTA LÚDICA NA CONSTRUÇÃO DE HÁBITOS ALIMENTARES SAUDÁVEIS PARA OS ALUNOS DO 8º ANO DO CEFTRAN

Ildemara Aline Rabelo Bezerra (IC), Ana Carolina Ferreira de Brito (IC), Anna Karolinne Fontes dos Santos¹ (IC), Alan Jhones da Silva Santos (IC), Larissa de Maria Mendes Castro (IC), Ozelito Possidônio Amarante Júnior*; e-mail: ozelito@cefet-ma.br ;

kkrol_fontes@hotmail.com¹

IFMA/DAQ, Av. Getúlio Vargas, 04, Monte Castelo, 65025-001, São Luís-MA, 98 3218- 9037, 98 3218 9001

Palavras-Chave: jogos lúdicos, carrinho de compras educativo, hábitos alimentares saudáveis.

Introdução

Os jogos educativos com fins pedagógicos revelam a sua importância em situações de ensino-aprendizagem ao aumentar a construção do conhecimento, introduzindo propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora, possibilitando o acesso da criança a vários tipos de conhecimentos e habilidades. De acordo com a Pesquisa Nacional de Saúde e Nutrição (PNSN, 1989), existem 1,5 milhão de crianças obesas no Brasil, sendo que a prevalência é maior em meninas do que em meninos (NÓBREGA, 1998). A Organização Mundial da Saúde (OMS) define que uma das melhores formas de promover saúde é através da escola. Isso porque a escola é um espaço social onde muitas pessoas convivem aprendem e trabalham. O presente trabalho teve como objetivo aplicar o jogo carrinho de compras educativo na abordagem lúdica do tema Nutrição e Saúde na escola, a fim de promover a construção de hábitos alimentares saudáveis.

Resultados Discussão

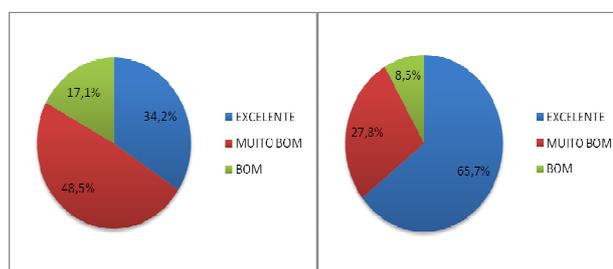
Realizou-se uma pesquisa experimental com os alunos do 8º ano do CEFTRAN (Centro de Ensino São Francisco de Assis). Adicionalmente, foram feitas explicações sobre os principais grupos de nutrientes e a importância de uma alimentação saudável e balanceada. A visita à escola foi registrada mediante o uso de câmeras digitais. Além disto, foi aplicado um questionário com os alunos, visando avaliar o perfil alimentar destes.

Imagem 1. Alunos do 8º.ano do CEFTRAN respondendo ao questionário proposto.



Após o levantamento dos dados obtidos por meio do questionário, o resultado da pesquisa foi expresso através de gráficos.

Gráficos 1 e 2 . Avaliação da prática docente na escola quanto à abordagem do tema “*Nutrição e saúde*” e nível de aceitação da metodologia empregada para a abordagem do tema, respectivamente.



Os resultados acima mostram uma grande aceitação da metodologia aplicada.

Conclusões

O jogo como exercício preparatório desenvolve nas crianças suas percepções, sua inteligência, suas experimentações e seus instintos sociais. Por meio de uma atividade lúdica, a criança assimila ou interpreta a realidade. (Piaget, 1967). Desta forma, o uso de jogos lúdicos em sala de aula para a abordagem do tema Nutrição e Saúde, apresentam-se como ferramentas úteis no processo ensino-aprendizagem deste assunto.

Agradecimentos

DAQ / IFMA.

NÓBREGA, F.J. Distúrbios da Nutrição. Editora Revinter. Rio de Janeiro. 1998

. PIAGET, Jean. (1967). A psicologia da inteligência. Lisboa: Fundo de Cultura.