

## CONTRIBUIÇÃO DO PIBID - BIOLOGIA NO DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES LÚDICAS DURANTE A GINCANA “JORNADA DA HIGIENE”

Sirlány Enéas de Oliveira<sup>1</sup>; Clarisse Maria Silva<sup>2</sup>; Táyse dos Santos<sup>2</sup>;  
Bárbara Maria Canuto Amorim<sup>3</sup>; Maria Lusia de Moraes Belo Bezerra<sup>4</sup>;  
Solma Lúcia Souto Maior de Araújo Baltar<sup>4</sup>.

<sup>(1)</sup>Graduanda de Ciências Biológicas (Licenciatura) - Bolsista PIBID; Universidade Federal de Alagoas (UFAL) - Campus de Arapiraca - AL; sirlanyeneas@gmail.com; <sup>(2)</sup>Graduanda do curso de Ciências Biológicas (Licenciatura) - Bolsista PIBID; UFAL - Campus de Arapiraca - AL; <sup>(3)</sup>Supervisora do PIBID - Biologia; Secretaria Municipal de Educação; Taquarana; Alagoas; <sup>(4)</sup>Docente do Curso de Ciências Biológicas (Licenciatura) - Coordenadora do subprojeto PIBID - Biologia; UFAL - Campus de Arapiraca - AL.

**Resumo:** De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais propostos em 1998, saúde é um tema transversal a ser ministrado na educação básica, e dentre os conteúdos abordados, destaca-se a higiene. Neste contexto, o objetivo deste trabalho foi utilizar a gincana Jornada da Higiene como estratégia metodológica para trabalhar esse tema, através de atividades diversas (dinâmicas, exposição teórica, vídeos e jogos), buscando verificar a influência destas metodologias na aprendizagem dos alunos. As atividades ocorreram em junho de 2014 em uma escola pública da cidade de Taquarana - Alagoas, vinculada ao PIBID - Biologia, em duas turmas de 6º e 7º ano do ensino fundamental, totalizando uma amostra de 180 alunos. Inicialmente foram explanados conteúdos teóricos, na sequência as atividades lúdicas (batata quente, palavras cruzadas, trilha e purpurina da higiene) e posteriormente, foi aplicado um questionário semiestruturado. Os resultados revelaram que o uso de atividades diversificadas no cotidiano dos alunos contribuiu para uma melhor aprendizagem. As turmas compreenderam a necessidade de mudar alguns hábitos. No 6º ano houve destaque para a mudança na limpeza das mãos (50%) e para higiene bucal (20%). No 7º ano, 50% dos estudantes optaram pela limpeza das mãos e 30% para a higiene bucal. Quanto aos métodos utilizados 90% preferiram os jogos didáticos e apenas 10% escolheram outras atividades. Desta forma, pode-se afirmar que utilizar estratégias metodológicas diversificadas contribuiu significativamente para o processo de aprendizagem, uma vez que permitiu o desenvolvimento de habilidades (concentração, cooperação, interação) e facilidades para aprender os conteúdos teóricos de forma lúdica, dinâmica e participativa.  
**Palavras-chave:** Estratégias, Saúde, Aprendizagem.

**Abstract:** In accordance with National Curriculum Parameters the proposed in 1998, health is a cross-cutting issue to be taught in basic education, and among the topics addressed, it highlights the hygiene. In this context, the objective of this work was to use the Gincana Journey Hygiene of as strategy methodological to work this issue through various activities (dynamics, theoretical exposure, videos and games), seeking to check the influence of these methodologies on student learning. The activities occurred in June 2014 in a public school in the city of Taquarana - Alagoas, linked to PIBID - Biology, into two classes of sixth and seventh series of elementary school, for the full sample of 180 students. Initially were explained theoretical content, Following in playful activities (hot potato, crossword, track and bronze powder hygiene) and later was applied a semistructured questionnaire. The results showed that use of diversified activities in the daily lives of students contributed to the learning better. The classes understood the need to change some habits. On the serie there was emphasis on the change in the cleaning of hands (50%) and to oral hygiene (20%). In the series 50% of students chose for the cleaning of hands and 30% for oral hygiene. Regarding the methods used 90% preferred the didactic games and only 10% chose other activities. In this way, it can be stated that use methodological strategies diversified significantly contributed to the learning process, since it allowed the development of skills (concentration, cooperation, interaction) and facilities to learn the theoretical concepts in a fun, dynamic and participatory manner.  
**Keyword:** Strategies, Health, Learning.

## Introdução

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) de 1998 apresentam a saúde como tema transversal a ser trabalhado pelos profissionais da educação básica, atuantes nas disciplinas de ciências naturais. Segundo o documento espera-se que ao final do ensino fundamental os alunos sejam capazes, dentre outros objetivos de “responsabilizar-se pessoalmente pela própria saúde, adotando hábitos de autocuidado, respeitando as possibilidades e limites do próprio corpo” (BRASIL, 1998, p. 269).

Entre os conteúdos expostos pelo documento para a obtenção desses objetivos, está a higiene. Esta temática deve ser trabalhada, sempre referenciando as transformações próprias do crescimento e desenvolvimento do corpo humano, promovendo assim, segundo o mesmo parâmetro, o amadurecimento da consciência crítica em relação aos fatores que intervêm positiva ou negativamente para a saúde do adolescente.

Ao se trabalhar a temática é fundamental que a metodologia utilizada seja diferenciada da rotina escolar, como forma de proporcionar descontração, ao mesmo tempo, aprendizagem para os alunos. Nesse sentido, as atividades lúdicas se caracterizam como forças motoras para que esse processo de ensino e aprendizagem ocorra de maneira significativa e de forma correta, atuando como ferramentas didáticas essenciais para a construção do conhecimento (NUNES *et al.*, 2011, p.48). Sob esse mesmo aspecto Fialho (2008) afirma que a utilização de jogos pedagógicos colabora para o processo de ensino-aprendizagem, de forma diferenciada, atrativa e dinâmica, deixando de lado a mesmice das aulas rotineiras e mantendo os alunos dispostos à participação ativa da dinâmica da aula.

Neste contexto, o objetivo deste trabalho foi relatar a contribuição do PIBID - Biologia ao utilizar a gincana Jornada da Higiene como estratégia metodológica para trabalhar a temática Higiene, através de atividades diversas (dinâmicas, exposição teórica, vídeos e jogos), buscando verificar a influência destas metodologias na aprendizagem dos alunos do ensino fundamental de uma escola pública de Taquarana - Alagoas.

## Metodologia

A gincana “Jornada da Higiene” foi realizada em uma escola da rede pública da cidade de Taquarana - Alagoas, vinculada ao PIBID - Biologia da UFAL - *Campus* de Arapiraca. As atividades ocorreram em junho de 2014 e foram desenvolvidas em duas tardes. Na primeira, foi realizada com duas turmas do 6º ano (91 alunos) e na segunda tarde com duas turmas do 7º ano (89 alunos), totalizando uma amostra de 180 alunos.

Inicialmente foram explanados conteúdos teóricos sobre higiene pessoal e cuidados com o corpo. Após a apresentação oral, ocorreu exposições de vídeos a respeito dos assuntos abordados, sendo eles: manuseio dos alimentos, higiene bucal, higiene pessoal e do meio ambiente. Na sequência foram realizadas atividades lúdicas (batata quente, palavras cruzadas, trilha e purpurina da higiene) acerca dos assuntos debatidos anteriormente.

A primeira dinâmica realizada foi a intitulada de “batata quente”, que consistia na passagem de um objeto denominado de “batata” pelas mãos dos alunos dispostos em um grande círculo, enquanto uma música tocava. Esta era pausada em alguns momentos, e nestes, a criança que estava com a batata nas mãos respondia uma pergunta sobre higiene pessoal. Posteriormente, a fim de promover um momento de união e cooperação entre as turmas participantes, foi realizada a atividade “palavras cruzadas” que exigiu do aluno conhecimento sobre higiene.

A terceira atividade foi a “Trilha da Higiene”. Nesta, duas crianças, cada uma representando uma turma, jogavam um dado que continha os números de 0 a 6, e respondiam perguntas sobre higiene do meio ambiente. Se a resposta estivesse correta, o aluno avançava a quantidade de casas que constava no dado, e no fim vencia a criança que chegasse ao final primeiro.

Para finalizar a tarde, os alunos foram submetidos à última atividade, a “dinâmica da purpurina”. Uma criança sujou as mãos com purpurina e pegou na mão do colega que estava ao seu lado, que, por sua vez, pegou na mão de outro e na medida em que pegavam nas mãos uns dos outros, a purpurina se disseminava. Esta dinâmica permitiu demonstrar por meio da purpurina o quanto somos vulneráveis as bactérias, principalmente por serem invisíveis a olho nu. Em seguida, as crianças foram levadas as pias para aprenderem na prática como lavar as mãos corretamente. Como critério de avaliação da gincana foi aplicado após alguns dias da realização das atividades um questionário semiestruturado composto por dez questões para avaliar a metodologia utilizada.

## **Resultados e Discussão**

Inicialmente foi perceptível a ansiedade e curiosidade apresentada pelos alunos relacionada à gincana. Alguns mostraram-se dispersos, mas ao decorrer da atividade começaram a demonstrar interesse. Notando-se assim, grande concentração entre as turmas e entusiasmo para a resolução das questões apresentadas pelos jogos e dinâmicas. O desejo dos mesmos em conquistar os objetivos, sempre atenciosos com as regras mostrou como os jogos influenciaram na interação entre os alunos e na discussão sobre a temática.

Com relação à gincana todos os alunos (100%) participantes, afirmaram ter gostado e aprendido informações importantes na atividade. Quando questionados sobre hábitos errôneos praticados por eles, no 6º ano houve destaque para a mudança na limpeza das mãos (50%) e para higiene bucal (20%) e os demais 30% afirmaram não cometer tais atos. No 7º ano 50% dos estudantes optaram pela limpeza das mãos e 30% para a higiene bucal, quanto aos demais 20% disseram não ter os hábitos citados. Quanto aos métodos utilizados, tais como conteúdos teóricos, exposições de vídeos a respeito dos assuntos abordados e jogos didáticos, 90% preferiram os jogos didáticos e apenas 10% escolheram outras atividades. De acordo com Silva (2002) ao mesmo tempo em que os jogos provocam desafios, despertam interesses, o desejo de participar da atividade, principalmente crianças que estão em fase de desenvolvimento do corpo e mente, e este desenvolvimento relaciona-se com a busca por uma nova habilidade e função, que torna-se identificada em tais atividades lúdicas.

Pode-se ressaltar a relevância dos jogos no processo de ensino aprendizagem, uma vez que é importante a variedade dos instrumentos pedagógicos no cotidiano do professor e alunos, pois a partir do uso destes, têm-se como explorar as distintas características de aprendizagem de cada indivíduo, que acentuam os conhecimentos a partir da interação dos participantes nessas atividades pedagógicas (PINTO, 2009; FIALHO, 2008). Neste mesmo aspecto, Silva (2002) afirma que as formas de ensino lúdicas, têm uma maior significância e é mais efetiva no desenvolvimento da inteligência da criança.

De forma geral, a gincana sanou muitas dúvidas contribuindo para uma visão diferente relacionada aos cuidados com o corpo e ambiente. Além disso, os alunos demonstraram interesse em participar de outras atividades a serem realizadas pelo PIBID - Biologia, relatando várias temáticas tais como meio ambiente, violência, drogas, racismo e sexualidade.

### **Considerações Finais**

Foi possível verificar que atividades diversificadas na rotina dos alunos culminam com uma melhor aprendizagem sobre o tema. Trabalhar “Higiene” na referida escola pública apresentou grande relevância visto a falta de informação identificada na comunidade escolar.

A inserção de metodologias diferenciadas no cotidiano escolar torna-se imprescindível para o processo de aprendizagem dos alunos. Por meio dos métodos utilizados os discentes desenvolvem habilidades como concentração, cooperação e interação, gerando trocas constantes de informações, proporcionando a aprendizagem de forma prazerosa, através do elo entre teoria e prática. Contudo, sabe-se que gerar mudanças de atitudes é um processo lento que se inicia com a sensibilização, mas requer ações contínuas.

## Referências

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos: apresentação dos temas transversais**. Brasília MEC/SEF; 1998. p. 1 - 42. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/ttransversais.pdf>. Acesso em: 19 de agosto de 2014.

FIALHO, N. N. Os jogos pedagógicos como ferramentas de ensino. **VIII EDUCERE**, Curitiba, 2008. p. 12298-12307. Disponível em: [http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2008/anais/pdf/293\\_114.pdf](http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2008/anais/pdf/293_114.pdf). Acesso em 21 de agosto de 2014.

NUNES, C. dos S. et al. Avaliação do uso de atividades lúdicas e exercício de fixação no ensino de biologia Baraúna-PB. **Revista Brasileira de Informações Científicas**. v.2, n.3, p.48-54. 2011. ISSN 2179-4413.

PINTO, L. T. **O uso dos jogos didáticos no ensino de ciências no primeiro segmento do ensino fundamental da rede municipal pública de Duque de Caxias**. Rio de Janeiro: Instituto Federal de educação, Ciência e Tecnologia. p. 24-25, 2009. Disponível em: [http://www.ifrj.edu.br/webfm\\_send/3039](http://www.ifrj.edu.br/webfm_send/3039). Acesso em 20 de Agosto de 2014.

SILVA, D. C. G. da. **A importância dos jogos como instrumento pedagógico no ensino fundamental**. Rio de Janeiro: Universidade Cândido Mendes. p. 14. 2002. Disponível em: <http://www.avm.edu.br/monopdf/1/DENISE%20CRISTINA%20GOMES%20DA%20SILVA.pdf>. Acesso em 18 de Agosto de 2014.