



UNILAB

**UNIVERSIDADE DA INTEGRAÇÃO INTERNACIONAL DA
LUSOFONIA AFRO- BRASILEIRA
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA SAÚDE
CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO LATO SENSU EM SAÚDE DA
FAMÍLIA**

CARINE SOUSA DOS SANTOS

**DESENVOLVIMENTO DO JOGO EDUCATIVO POSTURA & AÇÃO
COMO PROPOSTA DE ENSINO SOBRE ORIENTAÇÃO POSTURAL
AOS ESCOLARES**

FORTALEZA

2018

CARINE SOUSA DOS SANTOS

DESENVOLVIMENTO DO JOGO EDUCATIVO POSTURA & AÇÃO
COMO PROPOSTA DE ENSINO SOBRE ORIENTAÇÃO POSTURAL
AOS ESCOLARES

Monografia apresentada ao Curso de Pós-Graduação Lato Sensu em Saúde da Família da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Saúde da Família.

Orientador: Prof. Dr. Helson Freitas da
Silveira

FORTALEZA

2018

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira
Sistema de Bibliotecas da UNILAB
Catalogação de Publicação na Fonte.

Santos, Carine Sousa Dos.

S233d

Desenvolvimento do jogo educativo Postura & Ação como proposta de ensino sobre orientação postural aos escolares / Carine Sousa Dos Santos. - Redenção, 2018.

28f: il.

Monografia - Curso de Especialização em Saúde da Família, Instituto De Ciências Da Saúde, Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, Redenção, 2018.

Orientador: prof. Helson Freitas da Silveira.

1. Jogos educativos. 2. Postura. 3. Saúde na escola. I.
Título

CE/UF/BSCL

CDD 371.337

UNIVERSIDADE DA INTEGRAÇÃO INTERNACIONAL DA
LUSOFONIA AFRO-BRASILEIRA

CARINE SOUSA DOS SANTOS

DESENVOLVIMENTO DO JOGO EDUCATIVO POSTURA & AÇÃO
COMO PROPOSTA DE ENSINO SOBRE ORIENTAÇÃO POSTURAL
AOS ESCOLARES

Monografia julgada e aprovada para obtenção do título de Especialista em Saúde da Família da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro- Brasileira.

Data: / / _____

Nota: _____

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Helson Freitas da Silveira

Prof. Dr. Howard Lopes Ribeiro Júnior

Profa. Ms. Jalles Dantas de Lucena

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Ilustração 01- Fluxograma do processo de desenvolvimento do Jogo Postura & Ação

Ilustração 02- Esboço do tabuleiro realizado pela pesquisadora

Ilustração 03- Protótipo do jogo realizado por desenhista

Ilustração 04- Finalização do jogo realizado por designer gráfico

Ilustração 05 - Tabuleiro do Jogo Postura & Ação

Ilustração 06- Dado do jogo

Ilustração 07- Cartões- questões

Ilustração 08- Posturekas

LISTA DE ABREVIATURA E SIGLAS

EPS - Escola Promotora de Saúde

PSE - Programa Saúde Na Escola

DESENVOLVIMENTO DO JOGO EDUCATIVO POSTURA & AÇÃO COMO PROPOSTA DE ENSINO SOBRE ORIENTAÇÃO POSTURAL AOS ESCOLARES

Carine Sousa dos Santos¹

Helson Freitas da Silveira²

RESUMO: Abordar a postura corporal no ambiente escolar tem como finalidade instituir uma cultura de cuidado e valorização do corpo, em especial da coluna vertebral, favorecendo a prevenção de distúrbios musculoesqueléticos e a limitação funcional. Objetiva-se com a pesquisa relatar a experiência do desenvolvimento do jogo educativo Postura & Ação e descrever seus componentes, regras e aplicabilidade como proposta de ensino sobre orientação postural para escolares. Trata-se de um estudo descritivo com abordagem qualitativa. O Jogo Postura & Ação é um jogo em formato de tabuleiro com 36 casas, de fácil aplicação e metodologia ativa, construído com base em estudos exploratórios sobre as temáticas: jogo educativo e saúde postural de escolares. Outros componentes do jogo são: dado numérico para indicar a quantidade de casas que os jogadores percorrerão, pinos que representam o escolar no percurso do tabuleiro, cartões- questões com cores correspondentes às casas do tabuleiro e que registram a pergunta ou atividade que deve ser realizada e as posturas que são as cédulas relacionadas às pontuações das respostas. Considera-se que o jogo Postura & Ação é uma proposta atrativa que facilita a aquisição de conhecimento sobre anatomia do corpo e os cuidados com a postura corporal. Ressalta-se a necessidade de pesquisas que explorem a aplicação do jogo.

Palavras- chave: Saúde Escolar. Postura. Jogo Educativo.

ABSTRACT: Approaching the body posture in the school environment aims to institute a culture of care and appreciation of the body, especially the spine, favoring the prevention of musculoskeletal disorders and functional limitation. The objective of this research is to report the experience of the development of the educational game Postura & Ação and to describe its components, rules and applicability as a proposal of teaching about postural orientation for schoolchildren. This is a descriptive study with a qualitative approach. The Postura & Ação Game is a board game with 36 houses, easy to apply and active methodology, built based on exploratory studies on the themes: educational game and postural health of schoolchildren. Other components of the game are: numeric data to indicate the number of houses that the players will travel, pins representing the school in the course of the board, cards - color questions corresponding to the board houses and that record the question or activity that should be performed and the postures that are the ballots related to the scores of the answers. It is considered that the game Postura & Ação is an attractive proposal that facilitates the acquisition of knowledge about body anatomy

¹ Estudante do Curso de Especialização em Saúde da Família pela Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira e Universidade Aberta do Brasil, polo Redenção.

² Professor Mestre em Ciência Morfofuncionais - Universidade Federal do Ceará.

and care of body posture. The need for research that explores the application of the game is emphasized.

Keywords: School Health. Posture. Educational Game.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO -----	08
2 REVISÃO DA LITERATURA -----	10
3 METODOLOGIA -----	14
4 RESULTADOS E DISCUSSÃO -----	15
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS -----	24
6 REFERÊNCIAS -----	25
7 ANEXO -----	28

1. INTRODUÇÃO

Conforme a Carta de Ottawa, a promoção da saúde trata-se de um processo capaz de desenvolver habilidades, destrezas e conhecimentos nos indivíduos para exercerem controle sobre sua saúde e fatores que possam prejudicá-la, reduzindo os riscos e favorecendo estilo de vida saudável. Para isso é necessário que haja uma articulação profissional entre diferentes áreas, proporcionando espaços favoráveis, tais como escolas e ambientes comunitários (FIGUEREDO; MACHADO; ABREU, 2010).

As Escolas Promotoras de Saúde (EPS) são instituições educacionais que, além de fomentarem aprendizagem, instituem estratégias que reforçam fatores de proteção e diminuição de risco à saúde. Segundo a declaração da EPS, toda criança tem o direito de ser educada em um ambiente que proporciona o acesso aos serviços de saúde, nutrição e asseguram a atividade física. Para tanto, a escola deve ser um espaço seguro, saudável, livre de drogas, abusos e qualquer forma de violência (FIGUEREDO; MACHADO; ABREU, 2010; GONÇALVES *et al.*, 2008).

O período escolar corresponde a maior parte do desenvolvimento infantil no qual ocorre o processo de maturação do sistema musculoesquelético. Nesse sentido, os escolares estão sujeitos a adotarem comportamentos de risco na estrutura corporal se não forem corretamente instruídos. A acomodação de hábitos incorretos pode resultar em prejuízos significativos às crianças, que sofrerão com o desconforto, algias e até mesmo incapacidades funcionais (BADARÓ; BASSO, 2012; VASCONCELOS *et al.*, 2010).

Abordar a postura corporal no ambiente escolar tem como objetivo instituir uma cultura de cuidado e valorização da postura através de atividades que compreendem a orientação postural, alongamento muscular e oficinas educativas sobre cuidados com a saúde, trabalhando o relacionamento interpessoal por meio de atividades em grupo (BADARÓ; BASSO, 2012).

Para que as crianças entendam, apropriem-se e desenvolvam o autocuidado com postura corporal, é importante que o educador ingresse na realidade e vivência do universo infantil, abordando-as de forma simples, clara e dinâmica, com gestos e materiais de distintas cores e tamanhos, atraindo as crianças para si e estimulando a reflexão e construção do conhecimento. Para isso, o educador pode fazer uso da ludicidade que se apresenta de diferentes formas no universo infantil, através de bonecos, fantoches, teatro, histórias, livros e jogos educativos.

O jogo educativo adota duas esferas: a de brincar e a de ensinar, por isso deve ser uma ferramenta adotada pelo educador no ambiente escolar. Existe uma gama de jogos educativos, cada um com aspectos específicos e diferentes entre si, dentre os quais dá-se destaque ao jogo de tabuleiro. Também conhecido como jogo de percurso, o jogo de tabuleiro traz benefícios nas relações sociais entre os indivíduos, além de incentivar a capacidade de memória e raciocínio lógico e abstrato (MELO, 2014).

O interesse pelo tema surgiu a partir das experiências de ações educativas de saúde utilizando metodologias ativas no ambiente escolar, agregando-se ao conteúdo teórico da disciplina Saúde da Criança e do Adolescente da Especialização em Saúde da Família da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira.

A relevância desse estudo encontra-se na contribuição à comunidade científica acerca dos hábitos e consequências posturais adotados pelas crianças e no estímulo de pesquisas na área da Saúde Escolar. Além disso, essa pesquisa oferece benefícios ao processo ensino-aprendizagem dos escolares e aos demais profissionais que prestam assistência a esse público.

Diante do exposto, idealizou-se uma ferramenta metodológica para atividade educativa em saúde sobre orientação postural para crianças escolares.

Objetiva-se com a pesquisa descrever o desenvolvimento do jogo educativo Postura & Ação, suas regras e aplicabilidade como proposta de ensino sobre orientação postural para escolares.

2. REVISÃO DE LITERATURA

2.1 Programa Saúde na Escola

A escola é um espaço vital para o desenvolvimento dos potenciais físicos, psíquicos, cognitivos e sociais das crianças e adolescentes, possuindo papel político fundamental na sociedade, pois é cenário do processo de ensino-aprendizagem, conduzindo ao amadurecimento do indivíduo, além de ser suporte para a construção de valores pessoais e na promoção da saúde (BADARÓ; BASSO, 2012; BARBIERI; NOMA 2013).

Historicamente, diversas estratégias são usadas para inserção de temáticas da saúde no cenário escolar. As práticas que relacionam a educação popular, estímulo da capacidade crítica e autonomia dos sujeitos e exercício de controle das condições de saúde e vida baseada nos princípios da promoção da saúde são metodologias promissoras para alcançar a aceitação do público-alvo e contribuir para a formação integral dos escolares (SOUSA, ESPERDIÃO, MEDINA, 2017).

Com o propósito de ampliar as ações de educação em saúde dirigidas aos alunos da rede pública de ensino, articulando os instrumentos da rede de atenção à saúde e desenvolvendo ações de prevenção, promoção e assistência à saúde, foi lançado em 2007 o PSE, tal programa visa, além de outros objetivos, o enfrentamento dos riscos e vulnerabilidade que comprometem os escolares (BRASIL *et al*, 2017).

O PSE pode ser composto por profissionais de diferentes setores, para além da saúde e educação, entretanto prioriza-se que sejam técnicos que exerçam suas funções na abrangência do território da escola, a fim de que construam vínculo com escolares e familiares. É necessário que os profissionais, que desenvolvem as temáticas abordadas na escola: compreendam o desenvolvimento infantil, conheçam as demandas do território, considerem as particularidades do ambiente/contexto escolar, observem aspectos da integralidade do indivíduo e continuidade do cuidado e estejam aptos para desenvolver ou aplicar metodologias de ensino-aprendizagem coerente à infância (BRASIL *et al*, 2017; SILVA; BODSTEIN, 2016).

2.2 Postura corporal

A saúde corporal é tão importante quanto à saúde mental e social, portanto a boa postura corporal deve ser difundida e disseminada nos distintos espaços, entre eles a escola, não apenas como questão estética, mas como atitude relacionada a uma vida sem dor oriunda da coluna vertebral (BISPO JÚNIOR, 2013; SALVIANO, 2014).

Postura corporal é a posição em que o corpo adota no espaço em um determinado momento, ou seja, uma linguagem corporal para uma determinada atividade, buscando integrar um balanceado harmônico entre suas estruturas. Na postura corporal ideal espera-se que o sistema músculo-esquelético esteja em equilíbrio dinâmico, com a mínima quantidade de esforço e sobrecarga e ausência de dor, garantindo a eficiência do aparelho locomotor (BADARÓ; BASSO, 2012; SANTOS *et al*, 2017; SOMEKAWA *et al*, 2013).

A má postura adotada por escolares, desenvolvidas principalmente ao carregar a mochila e permanecer longo período sentado na cadeira escolar, acarretam limitações funcionais, síndromes dolorosas e futuras sequelas crônico- degenerativas, isso porque o período escolar corresponde a maior parte do desenvolvimento infantil no qual ocorre o processo de maturação do sistema musculoesquelético, tornando os escolares sujeitos a adotarem sérios comportamentos de risco. Daí a necessidade de programas de saúde para o cuidado com a postura, o crescimento e desenvolvimento corporal das crianças (SILVA *et al.*, 2015; VASCONCELOS *et al*, 2010).

A orientação postural é uma ação ou conjunto de ações que visam direcionar o público-alvo à realização de condutas de manutenção da postura para que se evite posições habituais incorretas e, conseqüentemente, eventuais disfunções musculoesqueléticas. Trata-se de um prática de orientação mais eficiente na idade escolar, pois aguça na criança o desejo de cuidar do próprio corpo no período em que os maus hábitos não estão definitivamente instalados, proporcionando resultados positivos (SOMEKAWA *et al*, 2013; NASCIMENTO, 2016).

Para otimizar o processo de ensino-aprendizagem, diversas técnicas podem ser utilizadas para instruir sobre as posturas corretas e incorretas: vídeos, circuitos práticos, técnicas de dramatização, cartazes e exposições, demonstração através de

bonecos e contação de histórias. Nesta pesquisa, destacaremos o jogo educativo como ferramenta metodológica nessa temática.

2.3 O jogo educativo

O jogar é uma das formas básicas de comunicação da criança e na qual ela inventa o seu mundo e expressa diversos sentimentos. Diferencia-se do ato de brincar por ser uma atividade lúdica regida por regras pré-estabelecidas e externas ao jogador. A criança não precisa de razões para jogar, há uma motivação interna que a impulsiona para o jogo (ALMEIDA, 2013; GIMENES E GOMES, 2013).

Conforme Modesto e Rubio (2014), o jogo é uma prática exercida em um determinado tempo e espaço na vida social da criança que acarreta influência sobre ela, podendo ser utilizado como uma ferramenta pedagógica para atrair e motivar a participação de estudantes, otimizar o aprendizado, facilitar e simplificar o entendimento, caracterizando um jogo educativo.

Além do ponto de vista pedagógico, o jogo educativo permite interação social entre os jogadores, que deverão observar e compartilhar experiências de comportamento estimulando a cooperação mútua, e auxilia psicologicamente na compreensão e entendimento da criança sobre a realidade. Alguns jogos também abrangem o desenvolvimento motor, propiciando o gasto de energia, a aquisição de habilidades e destrezas, o trofismo muscular e a força (MODESTO; RUBIO, 2014).

O jogo educativo pode ser construído de forma simples, artesanal e com matéria prima barata e acessível ou de forma mais complexa e aperfeiçoada. Independente do modo, é importante que o autor considere as características do público-alvo e defina o melhor formato em que se enquadram os objetivos e o perfil dos jogadores. Friza-se os jogos educativos no perfil de tabuleiro por permanecerem em uso pelas crianças apesar do avanço das tecnologias de informação (ALMEIDA, 2013).

O jogo de tabuleiro ou de percurso estimula a capacidade de memória, a participação ativa, o raciocínio lógico e abstrato e é de fácil acesso por demandar baixos recursos e investimentos. O aspecto lúdico predomina e pode ser encontrado nas cartas, peças e no próprio tabuleiro o qual os jogadores devem ter contato direto. Ademais, ele propicia a relação social através da interação entre os

participantes que deverão relacionar o tema abordado com o conteúdo de compreensão literária e numérico (MELO, 2014).

Devido a seriedade dessa ferramenta, Modesto e Rubio (2014) sugerem ações adequadas que são necessárias para aplicação de jogos educativos, entre elas: planejar e organizar as atividades, o espaço, o tempo e os materiais; reconhecer, nitidamente, os objetivos que devem ser alcançados no jogo; delimitar as possíveis participações e intervenções do profissional usando o diálogo para encorajar a continuidade da atividade; possibilitar a participação de todos; explicar com clareza as regras do jogo; diminuir ou aumentar a dificuldade se necessário e encorajar a espontaneidade e a iniciativa dos alunos.

3. METODOLOGIA

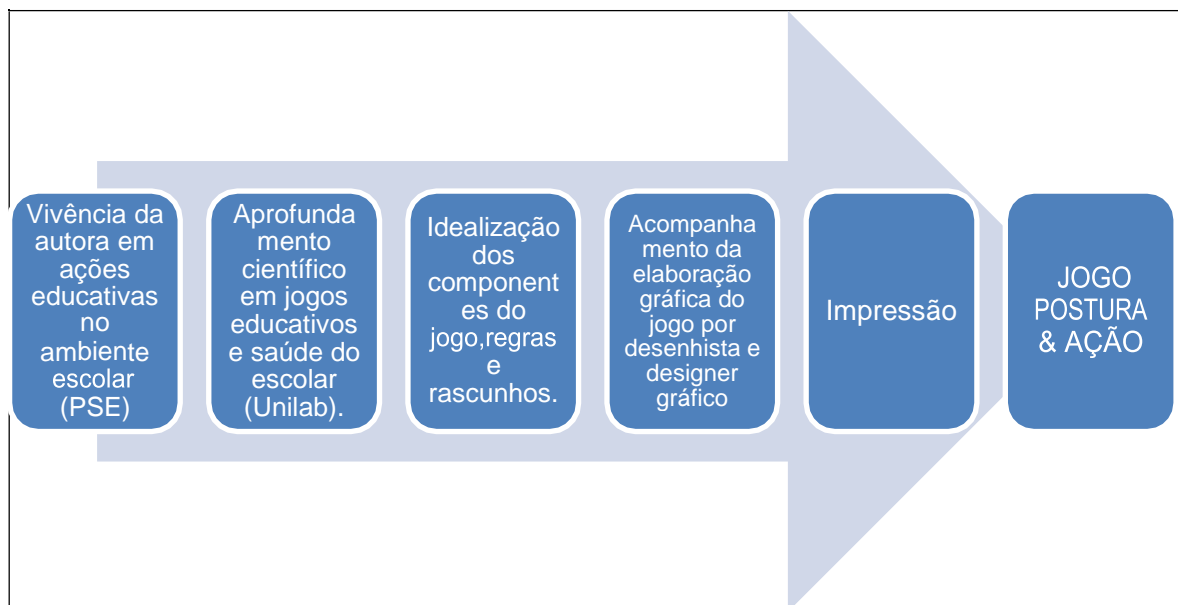
Trata-se de um estudo descritivo com abordagem qualitativa (PRODANOV, FREITAS, 2013).

Apresenta-se o jogo educativo Postura & Ação como uma ferramenta pedagógica com o objetivo de incentivar reflexões sobre as posturas corporais adotadas dentro do ambiente escolar em diferentes situações e oportunizar ampliação do conhecimento anatômico acerca da coluna vertebral. Explora-se a descrição do percurso metodológico para a confecção do jogo educativo, seus componentes e, por fim, suas regras para aplicação em escolares.

O jogo educativo exposto foi criado a partir das experiências da autora em um programa de extensão universitário na área da Saúde Escolar e aperfeiçoado diante das propostas do curso de especialização em Saúde da Família na Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (Unilab).

Trata-se de um jogo em formato de tabuleiro, de fácil aplicação e metodologia ativa, construído com base em estudos exploratórios sobre as temáticas: jogo educativo e saúde postural de escolares.

Ilustração 01- Fluxograma do processo de desenvolvimento do Jogo Postura & Ação.



Fonte: elaborado pela autora

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

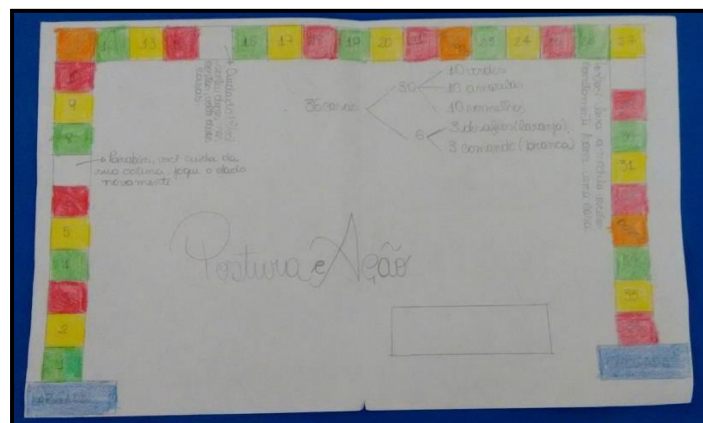
A construção do jogo iniciou-se com um levantamento de dados sobre os jogos educativos e atividades lúdicas existentes no formato tabuleiro, realizando uma análise geral dos objetivos, as regras e as possíveis falhas, proporcionando embasamento necessário para idealizar e fazer os primeiros rascunhos do jogo.

Como fonte complementar foi utilizado artigos científicos, livros didáticos da disciplina de Ciências do Ensino Fundamental I e materiais eletrônicos para aprofundamento sobre a ludicidade no ensino de conteúdo músculo-esqueléticos e conhecimentos anatômicos sobre a coluna vertebral específicos para a faixa etária de crianças que o jogo é destinado.

O jogo é indicado para crianças com faixa etária mínima de nove anos, pois, de acordo com a teoria de Piaget, é no terceiro período do processo evolutivo da espécie humana (de 7 a 11 ou 12 anos) no qual a criança é capaz de raciocinar de forma coerente, compreendendo a codificação das regras, buscando a solução de maneira lógica para problemas concretos, integrando pontos de vista diferentes e aumentando o desejo de competir ao jogar. É por meio do jogar com regras que a criança desenvolve a moral, responsabilidade, honestidade e autoconfiança, além de expandir o cognitivo, o seus conceitos político e emocionais (MACIEL *et al*, 2016; TERRA, 2010).

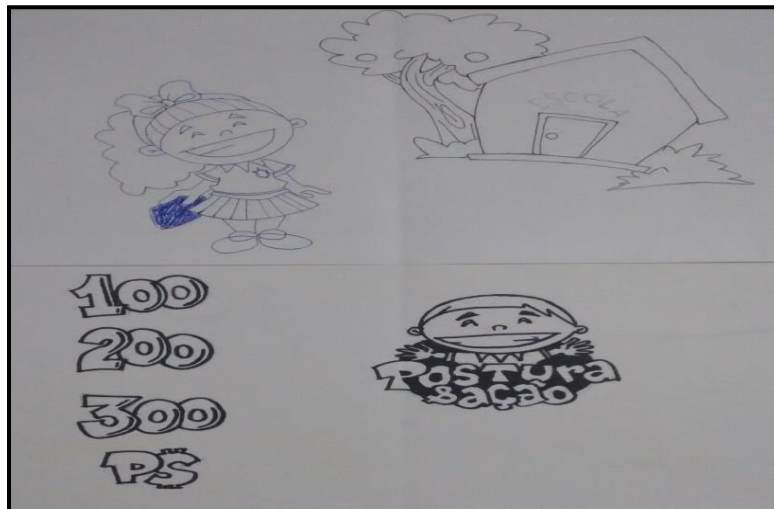
A partir dos rascunhos e instruções da pesquisadora, um desenhista realizou o protótipo do jogo. Em seguida, um *designer* gráfico utilizou programas de editoração gráfica eletrônica para editar as imagens em marca d'água no tabuleiro, nos cartões e nas cédulas do jogo (ilustrações 01, 02 e 03).

Ilustração 02 - Esboço do tabuleiro realizado pela pesquisadora



Fonte: elaborado pela autora

Ilustração 03 - Protótipo do jogo realizado por desenhista



Fonte: elaborado pela autora

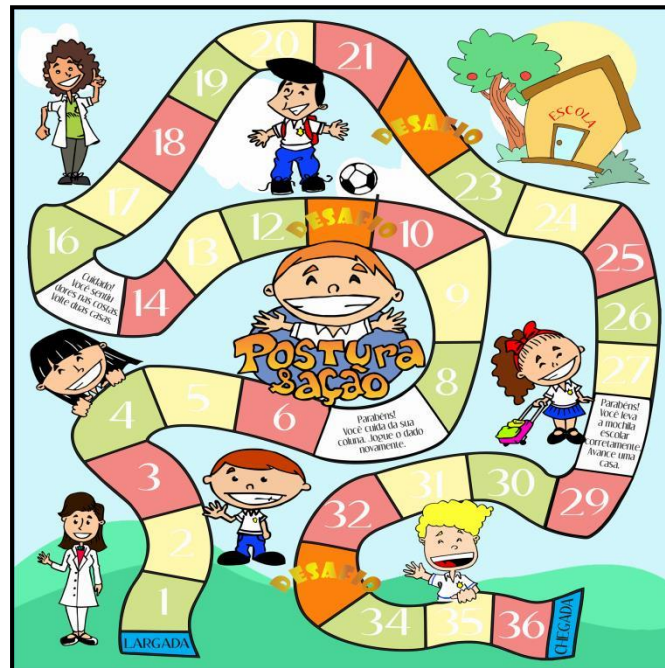
Ilustração 04 - Finalização do jogo realizado por designer gráfico



Fonte: elaborado pela autora

No tabuleiro (Ilustração 04), existe a referência aos personagens da Turma da Postura. A turma da Postura é formada por seis figuras infantis desenvolvidas no livro infantil *O novato e a turma da postura*, que narra a história de Pedrinho, o novato da “Escola Educar” que tem na sua grade curricular atividades do PSE. Na escola, todos os alunos já estão adaptados com as orientações posturais da fisioterapeuta Luiza e os colocam sempre em prática, entretanto Pedrinho aprenderá, no decorrer do enredo, como zelar por sua saúde postural. (SALVIANO, GARCIA; 2012). Além desses personagens, o tabuleiro conta com a ilustração de duas fisioterapeutas e da escola.

Ilustração 05 - Tabuleiro do Jogo Postura & Ação



Fonte: elaborado pela autora.

O jogo é constituído por um manual de instrução, um tabuleiro em lona de dimensões 90 x 76 cm, um dado de Etileno Acetato de Vinila (EVA) enumerado de 1 a 6, de 20cm³, 70 cartões-questões de 12 x 10 cm, 90 cédulas denominadas posturekas de 12 x 5 cm e 4 pinos de plástico que servem para representar o jogador no percurso do tabuleiro.

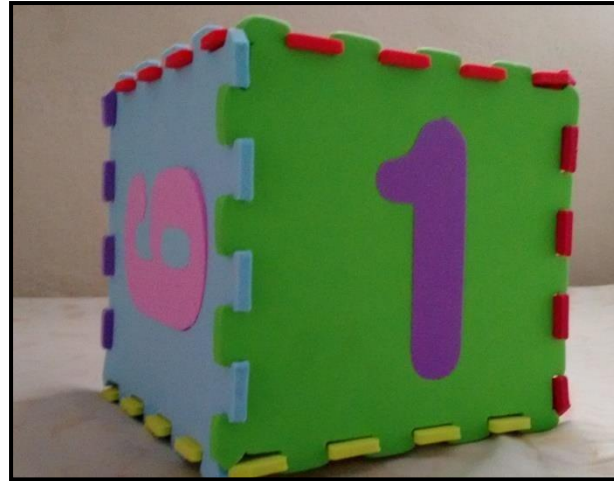
A dinâmica do jogo baseia-se no lançamento do dado (Ilustração 05), que indicará a quantidade de casas que o jogador irá percorrer. O jogador é representado por um pino no tabuleiro. O percurso do tabuleiro é formado por 30 casas distribuídas nas cores verde (10), amarelo (10), vermelho (10), que são as casas correspondentes aos cartões-questões, e 6 casas, nas cores laranja (3) e branco (3), que estão relacionadas aos desafios e surpresas. Totalizando 36 casas, que no início do percurso está sinalizada pelo nome “largada” e no final pelo termo “chegada”.

Os desafios e as surpresas foram idealizados para tornar o jogo mais dinâmico e interessante para as crianças e possuem comandos como: „faça 20 polichinelos” ou „avance duas casas”. Os desafios possuem cartões específicos, as surpresas estão expressas nas respectivas casas do tabuleiro.

Respectivamente, a cor da casa que o jogador parar no tabuleiro deverá responder a uma pergunta contida no cartão-questão. Tanto a leitura das perguntas

quanto o esclarecimento de dúvidas e explanação das regras devem ser feitas por um mediador do jogo, um educador em saúde.

Ilustração 06 - Dado do jogo.



Fonte: elaborado pela autora

As respostas são elaboradas pelos jogadores de acordo com os enunciados das questões (Ilustração 06), que se apresentam de diversas maneiras como falar, demonstrar ou desenhar. As questões de orientação postural abordam diferentes posturas que são comuns aos escolares: sentada na cadeira escolar, em pé, deitada, ao andar, ao levar a mochila escolar ou sacolas. Existem também perguntas em que a crianças realizam alongamentos individuais e em dupla, com ou sem algum utensílio, como por exemplo, a cadeira escolar.

Ilustração 07- Cartões- questões.

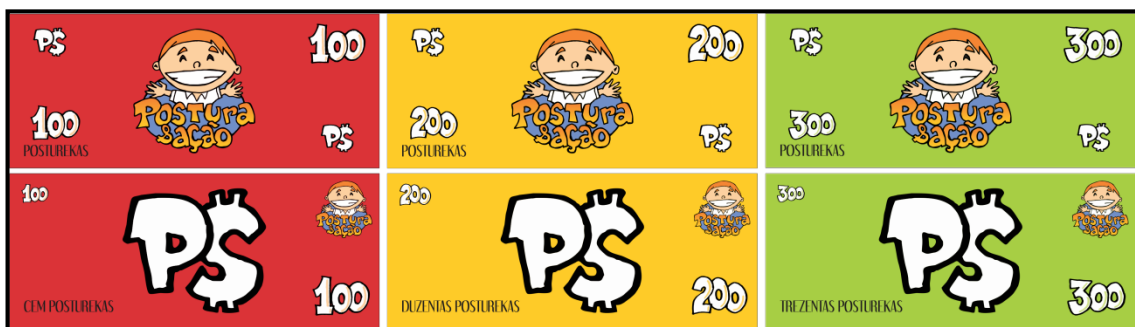


Fonte: elaborado pela autora

Importante salientar que o jogo foi elaborado de forma que os cartões- questões explanem claramente as perguntas, as respostas corretas e o valor em posturêkas (ilustração 07) das respectivas perguntas, assim, além de fisioterapeutas, outros profissionais da saúde e educadores podem ser os mediadores da atividade.

Os valores das posturêkas (100, 200 e 300) representam o nível gradual e crescente de dificuldades das perguntas. Os valores foram escolhidos por serem algarismos de fácil soma, fato que ajuda na contagem total dos pontos pelos jogadores. O nível de dificuldade das cartas foi elaborado pela pesquisadora.

Ilustração 08 – Posturêka



Fonte: elaborado pela autora

A partir dos acertos das questões do percurso do jogo, os participantes aproximam-se da chegada e acumulam valores em posturêkas, sendo o vencedor aquele que obtiver o maior valor em posturêkas ao alcançar a chegada.

Para aplicação do jogo Postura & Ação em turmas com muitos escolares sugere-se que os educadores em saúde formem equipes para viabilizar e otimizar o tempo de jogo e espaço físico, entretanto é necessário permanecer atentos para que crianças retraídas não encontrem espaço para participar e interagir com colegas, para isso vale oportunizar rodízio para jogar o dado e avançar com o pino na quantidade de casas correspondentes no percurso do tabuleiro.

Decerto, o jogo educativo é uma atividade essencialmente prazerosa. Essa característica, que desperta prazer, alegria e entusiasmo nos jogadores, permite que o jogo educativo seja um elemento facilitador da aprendizagem, diferenciando-se da aula tradicional e tornando-a mais interessante (LEGEY, 2012).

O lúdico desperta o espírito investigador, a aprendizagem e a atenção dos

escolares, pois a diversão sem o compromisso de aprender algo imposto os estimula a jogar e buscar maior compreensão. Aprender de maneira descontraída institui um vínculo mais forte entre alunos e professores (COSTA, 2017).

As emoções vivenciadas pelos jogadores propiciam maior fixação de conteúdos específicos e aplicabilidade prática na realidade que vivem. Permite que o aluno participe de uma aprendizagem prazerosa, interessante e divertida e melhora o empenho nas atividades escolares. Aconselha-se, então, que, no ambiente escolar, o educador associe a alegria de brincar ao desejo de aprender dos alunos (OLIVEIRA; ALMEIDA, 2016).

Quanto à aprendizagem, o jogo beneficia a fixação de novos conceitos e a revisão de outros já aprendidos, introduz conceitos de difícil compreensão, ajuda a relacionar assuntos de diferentes disciplinas e resgata o prazer em aprender. Geralmente, os alunos ficam entusiasmados quando recebem o convite para aprenderem de forma interativa, por isso o educador deve se preparar para suprir as expectativas, já que, diante dos avanços da computação e tecnologia da informação, as atividades lúdicas se modificaram (ALMEIDA, 2013c).

O jogo educativo diferencia-se de outras abordagens pedagógicas tradicionais por permitir que cada aluno seja agente ativo do processo de construção do saber. Uma vez instigado a agir e pensar com lógica e critério, o escolar internaliza o conteúdo com mais facilidade, desenvolve o cognitivo, estimula estágios mais elevados do raciocínio e torna-se um aprendiz mais apto (LEGEY, 2012).

Um jogo deve permitir o aumento do ânimo do grupo, criando um ambiente agradável e de amizade em que os participantes possam aprender com os outros. Em grupo, os escolares aprendem a dialogar, cooperar, desenvolvem a reflexão e a capacidade de escutar e atentar-se aos demais (ALMEIDA, 2013a).

Por ser uma atividade essencialmente voluntária e interna à criança, o jogo em coletivo é capaz de construir relações sociais na sala de aula, onde até o escolar mais tímido, que dificilmente compartilha suas ideias, socializa-se e partilha pensamentos com os demais, proporcionando a apreensão do conteúdo por todos (PORTO, 2013).

O jogo é uma atividade livre, espontânea e regrada que transporta o participante para um universo diferente no qual as lembranças dessa experiência transcendem o próprio tempo da atividade, fato que oportuniza que conteúdos

abordados em jogos sejam aplicados no cotidiano das crianças e compartilhados com familiares e amigos (ALMEIDA, 2014; FONSECA, 2013).

Para que alcance esse fim, a presença de um mediador entre a proposta de educação e os jogadores e entre os participantes, que no caso do jogo competitivo tornam-se competidores, é essencial. Almeida (2013b) afirma que a presença do mediador no jogo tem como objetivo criar um espaço para livre troca, para o diálogo e a escolha de decisões em consenso do grupo, participando na transformação positiva do próprio meio, e é comum que o professor assuma esse papel na sala de aula, podendo também ser correspondente ao profissional de saúde.

O ensino de hábitos saudáveis de vida deve está inseridos no período escolar em práticas educativas que podem prevenir o desenvolvimento de alterações posturais, já que a saúde postural das crianças baseia-se, principalmente, nos hábitos que elas estão expostas. Sendo bons ou ruins, eles serão absorvidos pelos indivíduos por meio de sucessivas repetições e refletidos na fase adulta acrescidos de suas consequências (NASCIMENTO, 2016).

Utilizar jogos no processo educativo em saúde destinado a escolares apresenta-se como uma estratégia bastante significativa, por propiciar o conhecimento corporal e autonomia nos cuidados individuais e com as pessoas com quem os alunos convivem. Através do jogo em educação na saúde colabora-se para a construção de cidadãos mais conscientes, ativos e responsáveis com a sua saúde (ALMEIDA, 2014; LEGEY, 2012).

Favorecer o processo de apreensão de hábitos saudáveis através de jogos, pode ser, provavelmente, a maneira mais produtiva a ser aplicada em crianças do ensino fundamental. A capacidade de recordar as noções posturais ensinadas aumenta quando há emoções fortes associadas. As emoções agradáveis experimentadas no jogo contribuirão de forma mais eficaz para as escolhas posturais saudáveis desses escolares (FONSECA, 2013).

A beleza na estrutura e nos materiais torna-se importante na elaboração do jogo, pois também é uma forma de atrair a atenção do escolar.

O interesse e a familiarização que as crianças despertam pelo material do jogo promove estímulo à ação e excitação ao jogar, possibilitam que elas criem histórias ricas e com roteiros inovadores (PIRES et al, 2015). Os itens, como as posturekas, o dado de tamanho maior que o tradicional e as ilustrações com personagens característicos, contribuem para o interesse no jogo e despertam a

imaginação.

Destaca-se que o tamanho dos objetos do jogo e a quantidade de materiais lúdicos devem variar de acordo com a faixa etária e o número de alunos que participam da atividade. Quanto menor for a idade dos escolares, maior devem ser os objetos. Em grandes quantidades de jogadores, necessita-se de maior quantidade de materiais. Além disso, os itens do jogo devem explorar os principais sentidos dos escolares, a saber, a visão, o tato e a audição (ALMEIDA, 2013a).

As cores em diversos produtos é o primeiro fator que atinge as crianças. Por isso nos jogos educativos as cores têm papel decisivo. Assim, elas não podem ser escolhidas aleatoriamente, pois já se sabe que as cores possuem fortes ligações emotivas, são promotoras de encanto e fascinação, levam a diferentes reações e tem poder sugestivo e indutivo ao público infantil (MOURA et al., 2012;).

As cores possuem caráter psicológico que leva o indivíduo a aceitar ou recusar, promovem o bem-estar ou não. As que mais chamam atenção das crianças são as quentes, como o amarelo, laranja e vermelho, estimulando a sensação de alegria e euforia (MOURA et al., 2012). Essas cores, além dos tons de verde, azul e branco, foram usadas em todas as peças, inclusive no tabuleiro. Além disso, foram escolhidas por terem um caráter unissex e por se tratarem das cores primárias e secundárias do espectro de luz e as quais as crianças têm grande visibilidade.

Frisa-se que o jogo de tabuleiro é atraente por trazer uma maior interação entre os participantes, uma aprendizagem participativa e uma representação visual que auxilia no foco em alcançar o objetivo, no qual o jogador está ciente de onde parte (largada) e onde chegará (chegada) e permite a identificação do caráter lúdico também nos outros componentes do jogo, como as cartas e o dado (MELO, 2014).

Para Fonseca (2013), o tabuleiro em grandes dimensões propicia o encanto da criança e atrai para o tato. O escolar assume a posição de agente ativo na transformação e não apenas como um sujeito que aprende passivamente. Torna-se fácil perceber a evolução dos envolvidos no percurso.

O desafio do uso de metodologias no formato de tabuleiro, como o Jogo Postura & Ação, encontra-se na competitividade despertada pelo desejo de vencer. É importante que os jogadores não fiquem centrados em refutar as resposta dos colegas e que não visualizem o adversário como obstáculo que deve ser vencido a todo custo. O educador em saúde deve objetivar a garantia do fortalecimento da autonomia no autocuidado, a capacidade criadora, a consciência coletiva e a

solidariedade entre os escolares.

Acredita-se que, ao permitir que as crianças entrem em contato com situações naturais de perda e ganho, constroem-se experiências onde vitórias e derrotas são encaradas de formas naturais, como na vida, onde às vezes se ganha, outras se perde. Assim, quando bem aplicada, a competitividade é positiva (MELO, 2014).

A abrangência dos impactos do jogar na vida dos jogadores pode superar a expectativa do educador/monitor e vivências de metodologias prazerosas podem ser libertadoras para escolares e professores de escolas públicas, além de melhor habilitar o profissional de saúde para dialogar sobre assuntos que muitas vezes parecem não serem compatíveis com a realidade do público-alvo.

Por fim, ressalta-se que, para o desenvolvimento de vínculo entre educadores em saúde e escolares, o jogo não pode ser encarado como um fim, mas apenas como um dos percursos a serem seguidos para alcançar, de maneira particular, a realidade de cada criança e família.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como finalidade apresentar o jogo Postura & Ação como um recurso pedagógico para o processo de ensino-aprendizagem no que se refere à postura corporal de escolares.

Considera-se que o jogo Postura & Ação é uma ferramenta prazerosa que facilita a aquisição de conhecimento sobre os cuidados que crianças devem ter com a postura corporal, principalmente no ambiente escolar, no intuito de evitar disfunções osteomusculares que podem comprometer, além da qualidade de vida, o rendimento educacional e a socialização das crianças.

Dentre os elementos que constituem o jogo, destacam-se o dado e as posturas, devido as cores e a representação que esses elementos têm com a realidade, por exemplo, as posturas que lembram cédulas de dinheiro. Outro componente que foi idealizado para despertar a atração das crianças foi o tabuleiro devido o tamanho maior que o encontrado em jogos convencionais e ilustrado com personagens lúdicos de crianças escolares, a Turma da Postura.

Uma das intenções do desenvolvimento dessa metodologia foi fornecer ao profissional de saúde recurso para alcançar de forma mais efetiva o público infantil, mas admite-se que para o uso desse instrumento na rede pública seja necessário realizar adaptações relacionadas ao custeio para a confecção do jogo.

Assim, sugere-se a realização de estudos que envolvam a aplicação do jogo apresentado a fim de ser avaliado por escolares e *experts* da área para validação e comprovação dos benefícios do método, como também a capacitação dos profissionais do PSE para o manejo dessa estratégia de ensino.

6. REFERÊNCIAS

- ALMEIDA MTP. O jogo na educação física. In: ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro. **O jogo, o brinquedo e a criança**. Fortaleza: Pontgraf, p. 75- 106, 2013.
- ALMEIDA MTP. O brincar cooperativo na mediação do conflito infantil. In: ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro. **O jogo, o brinquedo e a criança**. Fortaleza: Pontgraf, p. 21- 43, 2013b.
- ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro. Qualidade, intensidade e trajetória lúdica no brincar infantil. In: ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro. **O jogo, o brinquedo e a criança**. Fortaleza: Pontgraf, p. 21- 43, 2013c.
- ALMEIDA MTP. **Brincar, amar e viver**. V.1. 1ª ed. Assis/SP: Storbem Gráfica e Editora, 2014.
- BADARÓ AFV; BASSO DBA. A saúde do escolar por um olhar da fisioterapia. *In: I CONVIBRA SAÚDE – Congresso Virtual Brasileiro de Educação, gestão e promoção da saúde*, 2012. **Anais eletrônico...** Disponível em: <http://www.convibra.com.br/upload/paper/2012/74/2012_74_4123.pdf>. Acessado em: 03 de mar de 2018.
- BRASIL EGM, SILVA RM, SILVA MRF, RODRIGUES DP, QUEIROZ MVO. Promoção da saúde de adolescentes e Programa Saúde na Escola: complexidade na articulação saúde e educação. **Rev Esc Enferm USP**. 2017;51:e03276. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/S1980-220X2016039303276>.
- BISPO JPJ. **Fisioterapia & Saúde Coletiva: reflexões, fundamentos e desafios**. São Paulo: Hucitec, 2013.
- COSTA ALS. Atividades lúdicas como estratégia para a promoção da saúde bucal infantil. **Rev Saúde e Pesquisa**, Maringá/PR, v. 10, n.2, p. 365- 371, 2017.
- FIGUEIREDO TAM; MACHADO VLT; ABREU MMS. A saúde na escola: um breve resgate histórico. **Revista Ciência & Saúde Coletiva da Associação Brasileira de Saúde Coletiva**, Rio de Janeiro, v.15, n.2, p. 397-402, 2010.
- FONSECA A. Jogo educativo para escolares: uma proposta interativa na consulta de enfermagem. 2013. 105 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Enfermagem Assistencial)- Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2013.
- GIMENES VMS; GOMES BP. O pensamento matemático e a socialização da criança por meio de jogos de regras: aspectos multidisciplinar e lúdico dos jogos de percurso e pega varetas. In: ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro. **O jogo, o brinquedo e a criança**. Fortaleza: Pontgraf, 2013, p. 199- 222.
- GONÇALVES FD *et al.* A promoção da saúde na educação infantil. **Interface: comunicação saúde educação**, Botucatu, v.12, n.24, p.181-192, jan./mar de 2008.

LEGEY AP; *et al.* Desenvolvimento de Jogos Educativos Como Ferramenta Didática: um olhar voltado à formação de futuros docentes de ciências. **ALEXANDRIA Revista de Educação em Ciência e Tecnologia**, v.5, n.3, p.49- 82, nov. 2012.

MACIEL MR *et al.* A infância em Piaget e o infantil em Freud: temporalidades e moralidades em questão. **Psicol. Esc. Educ.** v. 20, n. 2, Maringá, mai/ago, 2016

MELO AM. Utilização de jogos educativos como proposta de ensino e aprendizagem na fisioterapia respiratória. 2014. 138f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino na Saúde)- Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2014.

MODESTO MC; RUBIO JAS. A Importância da Ludicidade na Construção do Conhecimento. **Revista Eletrônica Saberes da Educação** , v.5, n.1, 2014.

MOURA ER *et al.* Papel das embalagens na escolha alimentar de crianças. **V Congresso Mundial de Comunicação e Arte**, Portugal, v.15, n.18, 2012, p. 449-452. Disponível em: <<http://copec.eu/congresses/wcca2012/proc/WCCA.pdf>>. Visualizado em: 14 de abr de 2018.

NASCIMENT MM. PET-BIOMECÂNICA: educação postural no ensino fundamental, com ênfase no equilíbrio, propriocepção e core. **Motrivivência** v. 28, n. 49, p. 207-220, dezembro/2016.

OLIVEIRA, M. D.C. de; ALMEIDA, M. T. P. de. O brincar e o letramento na educação infantil. **Extensão em Ação**, Fortaleza, v. 2, n.11, Jul./Out. 2016. Edição especial

PIRES, MRGM *et al.* Desenvolvimento e validação de instrumento para avaliar a ludicidade de jogos em saúde. **Rev Esc Enferm USP**, v. 49, n. 6, p. 981-990, 2015.

PRODANOV CC; FREITAS, EC. Metodologia do trabalho científico [recurso eletrônico]: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico, 2. ed., Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

SANTOS, CMV dos *et al.* A linguagem corporal e a criança: um viés de Comunicação infantil (Centro De Estudo Sobre Ludicidade E Lazer – P000. 2013. PG.0011). II ENCONTRO DE INICIAÇÃO ACADÊMICA. Universidade Federal do Ceará- Ce, 2017. Disponível em: <periodicos.ufc.br/eu/article/download/29886/67889>. Visualizado em: 01 de abr de 2018.

SOUSA MC; ESPERDIÃO MA; MEDINA MG. A intersectorialidade no Programa Saúde na Escola: avaliação do processo político-gerencial e das práticas de trabalho. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 22, n.6, p.1781-1790, 2017.

SOMEKAWA AS *et al.* Saúde na escola: o que é certo ou errado quando se trata de postura? **Em extensão**, Urbelândia, v. 12, n.2, p. 195- 204, jul./ dez. de 2013.

SILVA CS; BODSTEIN RCA. Referencial teórico sobre práticas intersectoriais em Promoção da Saúde na Escola. **Ciênc. saúde coletiva** [online].v.21, n.6, pp.1777-

1788, 2016. ISSN 1413-8123. Disponível em: <<<http://dx.doi.org/10.1590/1413-81232015216.08522016>>>. Visualizado em: 31 de mar de 2018.

SILVA CB; NAVES EA; BENETI GC; GUEDES LMD. Influências do peso da mochila escolar em estudantes do ensino fundamental: uma revisão bibliográfica. **Rev Med**, Minas Gerais; v.25, n.2, p. 233-23, 2015.

TERRA MR. **O desenvolvimento humano na teoria de Piaget**. Disponível em: <<<http://www.unicamp.br/iel/site/alunos/publicacoes/textos/d00005>>>. Visualizado em: 31 de mar de 2018.

VASCONCELOS GAR *et al.* Avaliação postural da coluna vertebral em escolares surdos de 7-21 anos. **Revista Fisioterapia Movimento**, Curitiba, Curitiba, v.23, n.3 p. 371-80, jul/ set de 2010.

ANEXO A- DECLARAÇÃO DE REVISÃO

**DECLARAÇÃO DE REVISÃO**

Eu, Carlos Eduardo Silva Pinheiro, solteiro, brasileiro, Carteira de Identidade (RG) n. 2008081052-1, expedida por SSP/CE, CPF n. 065.133.973-16, declaro, para todos os fins e a quem possa interessar, que realizei a revisão do trabalho de conclusão de curso intitulado **“DESENVOLVIMENTO DO JOGO EDUCATIVO POSTURA & AÇÃO COMO PROPOSTA DE ENSINO SOBRE ORIENTAÇÃO POSTURAL AOS ESCOLARES”**, de Carine Sousa dos Santos, consistindo em correção gramatical, adequação do vocabulário e inteligibilidade do texto.

Barreira, 30 de maio de 2018.

Carlos Eduardo Silva Pinheiro

Carlos Eduardo Silva Pinheiro

Graduado em Letras - Língua Portuguesa pela Universidade da Integração
Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira