

APLICATIVO LÚDICO WEB PARA O INCENTIVO A ALIMENTAÇÃO SAUDÁVEL À ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL II

BEATRIZ DE OLIVEIRA DOS SANTOS GOMES ¹

RESUMO

Aplicativo lúdico web para o incentivo a alimentação saudável à alunos do Ensino Fundamental II Beatriz de Oliveira dos Santos Gomes/beatriz.oliveira9421@gmail.com/UTFPR Fernanda Zantedeschi Rodrigues/fer.zr98@gmail.com/UTFPR Laís da Silva Porto/ laisdasilva96@hotmail.com/UTFPR Marcos Vinicius Pupo/ marcosviniciuspupo@gmail.com/UTFPR Poliany Ferreira Camargo/polianyc@alunos.utfpr.edu.br/UTFPR Prof. Dr^a. Maristela Rosso Walker/maristelawalker@gmail.com/ UTFPR Eixo Temático: Processos de Ensino e aprendizagem - com ênfase na inovação tecnológica, metodológica e práticas docentes. Resumo Alunos entre 11 a 14 anos possuem hábitos alimentares irregulares, pois o consumo de alimentos industrializados associados aos altos índices de sedentarismo está presente na vida dos adolescentes. Isso acarreta problemas relacionados a doenças crônico-degenerativas. As doenças crônico-degenerativas ou doenças crônicas não transmissíveis (DNT) são as principais causas de morte no mundo (60% de todas as mortes), matando mais pessoas a cada ano (OMS, 2008). Estimativas sugerem que as mortes por DNTs aumentarão 15% globalmente até 2020 (OMS, 2011). Entre os fatores de risco relacionados às DNT, a Organização Mundial da Saúde (OMS) destaca dois comportamentos que são aspectos difusos da transição econômica, da rápida urbanização e de um estilo de vida do século XXI: inatividade física e hábitos alimentares pouco saudáveis (CECCHINI, 2010). Em paralelo, de acordo com Althusser (apud ARANHA, 2013), podemos entender que a escola é vista como um aparelho ideológico de estado (AIE), desempenhando um papel de destaque para a formação de opinião e, portanto, é um aparelho ideológico formador de atitudes e valores. Tomando isso como premissa, faz-se necessário utiliza-la como uma agência formadora passível de disseminar assuntos de alta relevância como a educação alimentar. Além das disciplinas tradicionais que já estão previstas nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), compreende-se que o ensino acerca da nutrição seja fundamental na promoção de saúde que tem lugar na escola, e por isso, a educação nutricional não pode deixar de compor, criticamente, um plano nacional oficial de ensino (BIZZO, 2005). Enquanto acadêmicos do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas, que tem em seu componente curricular projetos integradores desde o primeiro período do curso, somos desafiados a propor projetos

inovadores a cada semestre. Assim, no primeiro semestre de 2018, no Projeto Integrador II, cuja temática versa sobre os Temas Transversais, propomos o projeto Aplicações lúdicas para o incentivo a alimentação saudável que alia o conhecimento do tema transversal saúde (Alimentação Saudável) com auxílio de um aplicativo em forma de jogo, no qual tivemos a contribuição de forma interdisciplinar de um acadêmico do curso de Ciência da Computação. Acreditamos que o uso de jogos (principalmente os que se utilizam de celulares ou computadores) é mais atrativo para a faixa etária que pretendemos atingir. Historicamente os computadores começaram a ser utilizados na educação a partir do rompimento com o paradigma tradicional e a introdução do construtivismo, que ressalta a participação e a experimentação do sujeito na construção do seu próprio conhecimento por meio de interações (TAROUCO, 2004). Temas relacionados a alimentação saudável compõem o que é proposto pelos PCNs (BRASIL, 1998) nos temas transversais, ou seja, nas capacidades que o aluno deve desenvolver até o fim do ciclo. Objetivamos produzir um jogo interativo para ser utilizado em sala de aula como uma ferramenta para que o professor possa averiguar o progresso de cada aluno em particular, mas também da sala como um todo, podendo abordar diversos tópicos e conteúdos programáticos de maneira transversal. Questiona-se: como trabalhar de forma lúdica e com uso de jogos o tema transversal alimentação saudável? Utilizamos como metodologia o design de um aplicativo web lúdico, como incentivo a alimentação saudável, com enfoque principal em alunos do ensino fundamental II, visando o tema transversal em saúde e nutrição, para aconselhar e, de forma objetiva e divertida maneiras diversificadas de se ter uma alimentação correta, assim como, adquirir conhecimento sobre os alimentos abordados e sua importância para o ser humano, podendo principalmente ser utilizada como uma ferramenta pedagógica para ser aplicada pelo professor em sala de aula de forma geral. O aplicativo web "AlimentAÇÃO" é baseado em um QUIZ composto de uma série de desafios relacionados a hábitos alimentares saudáveis. Conforme o jogador responde corretamente determinado número de questões consecutivas é liberada a última questão, a qual falta para conquistar a figura especial colecionável de um alimento saudável, e uma questão de múltipla escolha, com um nível maior de dificuldade. A cada pergunta correta o jogador ganha pontos, que possui um valor de acordo com a dificuldade da questão, podendo assim comprar algumas figuras comuns disponíveis. Quando o jogador cometer um erro ou um acerto o jogo responde com sons e imagens que irão informar o desempenho do mesmo. Conforme o jogo for sendo executado, informações aparecem em forma de "você sabia?", contendo curiosidades sobre hábitos alimentares saudáveis. A primeira versão do jogo foi testada em Junho de 2018, na UTFPR-Santa Helena. Estão previstas diversas melhorias para aproximar-se ainda mais dos resultados esperados e planejados conforme descrito. Porém, por se tratar de uma ferramenta tecnológica e não somente de um jogo virtual, são necessárias constantes melhorias e aperfeiçoamentos no que se refere à atualizações do aplicativo, principalmente com base em feedback dos usuários, que

posteriormente terão papel significativo nas mudanças e atualizações. Os resultados obtidos a partir do teste realizado no primeiro semestre desse ano demonstraram níveis satisfatórios de eficácia, sendo classificado pelos voluntários participantes como "divertido", "informativo" e "maneira de facilitar assimilação do conteúdo". Com uma interface de fácil compreensão, apresentou na opinião dos alunos uma linguagem acessível. É importante a utilização das brincadeiras e dos jogos no processo de aprendizagem, pois através desse tipo de recurso é possível melhorar o processo educacional. Palavras-chave: Ensino e aprendizagem, lúdico e alimentação saudável, aplicativo web e temas transversais. Referências RAMOS; M. & STEIN; L. Desenvolvimento do comportamento alimentar infantil. Disponível em:<<http://www.cookie.com.br/site/wp-content/uploads/2014/07/Desenvolvimento-do-comportamento-alimentar-infantil.pdf>> Acesso em: 16 abril. 2018. PEREIRA; T et al. 2017. Influência de intervenções educativas no conhecimento sobre alimentação e nutrição de adolescentes de uma escola pública. Disponível em: Acesso em 16 abril. 2018. RAMOS, M. et al. Desenvolvimento do comportamento alimentar infantil. *Jornal de pediatria*, v. 76, n. Supl 3, p. S229-S237, 2000. Disponível . Acesso em 16 abril 2018. ARANHA, M.L. A. *Filosofia da educação*. 3. ed. São Paulo: Moderna, 2013. 303 p. v. 1. BRASIL. *Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: introdução aos parâmetros curriculares nacionais*. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998. 174 p. Disponível em:

Palavras-chave: .

¹,;