**JOGO *QUIZ* SAUDÁVEL DESENVOLVIDO NO *POWERPOINT* PARA O ENSINO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Alanna Gadelha Batista

Universidade Federal de Campina Grande – Graduada em Pedagogia. E-mail: alannagadelha2014@gmail.com

Edilson Leite da Silva

Universidade Federal de Campina Grande – Professor. E-mail: souedilsonleite@gmail.com

RESUMO

No âmbito escolar os recursos tecnológicos oferecem muitos benefícios, possibilitando facilitar as práticas pedagógicas. Estes recursos não só otimizam processos rotineiros na organização do trabalho pedagógico na Escola, mas também, podem ser utilizados de acordo com a proposta pedagógica do professor, adequando no processo de ensino e aprendizagem dos educandos. Vale ressaltar, para que isso ocorra é necessário ter uma infraestrutura e equipamentos (computadores, *tablets*, etc.) adequados e um corpo docente com formação contínua para ter habilidade e autonomia com estes recursos tecnológicos. Dentre estes, o jogo educativo digital que possibilita uma interação do educando com o jogo, por geralmente, ser bem próximo da realidade deste. Trazer um conteúdo educacional aliado a um aspecto lúdico e desafiador, proporciona um significativo auxílio na aprendizagem dos alunos. Neste contexto, objetiva-se apresentar um jogo educativo digital desenvolvido no Microsoft *PowerPoint* para auxílio no processo de ensino-aprendizagem abordando assuntos relacionados à temática da Educação Alimentar na Educação Infantil.

Palavras-chave: Educação Infantil. Educação Alimentar. Jogo Educativo Digital.

**1. INTRODUÇÃO**

No contexto da globalização, percebe-se a evolução das tecnologias na sociedade. Estas facilitam várias ações cotidianas, presente em todos os âmbitos, seja no trabalho, escola, familiar, entre outros. Tornando-as algo indissociável da vida humana.

Quando refere-se a Instituição Escolar precisa-se de um olhar atento no conhecimento sobre os recursos tecnológicos como importantes, principalmente na contribuição no processo de ensino-aprendizagem. Com isso, um dos desafios docentes seria desenvolver habilidades com estes recursos, em que a formação continuada possibilitaria uma permanente construção de profissionais capazes de planejar, manusear e criar recursos tecnológicos para auxiliar nas práticas pedagógicas.

Dessa forma, uns dos recursos pertinentes no processo de ensino-aprendizagem são os jogos educativos digitais, possibilitando utilizá-los para a aprendizagem de conteúdos, aqui especificamente no que se refere à alimentação saudável voltado para a Educação Infantil.

A Educação Alimentar é um conteúdo significativo, principalmente às crianças na Educação Infantil, por ser uma fase de grande assimilação de ideias iniciando a construção de uma consciência sobre os alimentos. A instituição escolar e a colaboração dos pais são ações indispensáveis para o acompanhamento dos alunos, contribuindo no desenvolvimento integral destas.

Neste contexto, este trabalho objetiva apresentar um jogo educativo digital desenvolvido no *PowerPoint* para auxílio no ensino-aprendizagem abordando assuntos relacionados à temática da Educação Alimentar para Educação Infantil.

Para conhecimento e desenvolvimento do Jogo *Quiz* Saudável, o Grupo de Estudos e Desenvolvimento de Objetos Virtuais de Aprendizagem (GEDOVA)[[1]](#footnote-1) dentre suas ações de pesquisa, oportunizou uma oficina para utilização do *PowerPoint* como ferramenta de desenvolvimento de jogos. Com isso, percebeu-se a possibilidade de desenvolvimento do jogo, abordando assuntos relacionados aos alimentos para o ensino-aprendizagem voltados para faixa etária a partir dos 4 anos na Educação Infantil.

O Jogo contém 4 questões com 3 alternativas cada. Ao clicar na alternativa verdadeira o aluno receberá *feedback* imediato, sendo reportado para tela que identifica o seu acerto com um assunto explicativo. Caso responda errado, o aluno receberá *feedback* estimulador e explicativo, sendo oportunizada tentativas para que ele responda a mesma pergunta.

O Jogo *Quiz* Saudável contempla em todas questões a letra bastão que segundo Cenedes (2014) deve ser ensinada inicialmente na Educação Infantil, sendo mais fácil para criança reproduzir, tornando-se compreensível, também, para o docente. O padrão da cor da letra de cada *slide* é preta e o tamanho maior que 12 para que alunos com baixa visão consiga uma melhor visibilidade. Para as figuras das alternativas e as demais, coloca-se em tamanho grande para que todas as crianças visualizem nitidamente.

**2. REFERENCIAL TEÓRICO[[2]](#footnote-2)**

**2.1. Educação Alimentar**

Um assunto pertinente a ser discutido e trabalhado nos dias atuais é a educação alimentar. O consumo constante de alimentos industrializados, com pouco valor nutricional é preocupante, pois acarreta problemas de saúde no futuro. Por isso, há necessidade das pessoas manter-se informadas do quanto estes alimentos são prejudiciais e quando evitados ajudam a ter uma vida saudável e prolongada.

Na Educação Infantil, que tem como foco nesta pesquisa, faz-se necessário trabalhar a perspectiva da educação alimentar e nutricional. Para desde crianças começarem a perceber os malefícios que certos alimentos contêm e a seletividade do que vai consumir é um processo pelo qual trará benefícios a saúde das crianças. Em vista disso:

É no período pré-escolar que o vinculo entre as crianças e os alimentos inicia-se, sendo responsável pelo inicio dos hábitos alimentares. A formação de hábitos alimentares saudáveis tende a continuar na vida adulta. A educação alimentar e nutricional, inserida na vida da criança faz com que as mesmas tenham atitudes que promovam saúde. O papel da escola na educação alimentar e nutricional infantil não exclui a responsabilidade da família no momento de orientar e estimular uma alimentação saudável desde a infância e sim contribui para que todos reforcem a importância da mesma para se ter uma boa saúde. (MARIZ; et al, 2015, p. 5).

Sendo assim, é na infância que a criança está mais propicia a iniciar novos hábitos alimentares. Entretanto, para que isso aconteça o educador tem o papel ativo nessa construção e a família também não pode se isentar nesse processo, que geralmente os adultos são o espelho durante a infância. Além das crianças terem contato com alimentos saudáveis em algumas escolas, o professor deve direcionar ações para trabalhar a educação alimentar.

A família tem um papel importante para o desenvolvimento da criança. Para ajudá-la a construir os hábitos alimentares, é necessário a família ser parceira da escola e que esta instituição esteja aberta para a comunicação com os pais e comunidade. Portanto, com um diálogo permanente entre ambas, possibilitará o aluno ter incentivos semelhantes, não contrastando realidades entre os âmbitos escolares e familiares.

O incentivo a educação nutricional não pode restringir-se somente oferecer alimentos com nutrientes balanceados, em paralelo, estratégias de ensino e aprendizagem sobre a temática referida faz ter um resultado positivo em relação às crianças sentirem motivadas a adquirir hábitos alimentares saudáveis. Conforme, Padilha; et al (2009, p. 1) enfatizam:

A educação alimentar exige um longo processo de aprendizagem. O homem só procura aprender a disciplina da alimentação saudável no momento em que se encontra doente ou, quando percebe que sua aparência não é a desejada. Seria importante que desde a infância a criança convivesse com situações educativas quanto a sua alimentação. Algumas escolas onde as crianças recebem a merenda escolar proporcionam cardápios nutricionalmente adequados, mas nenhuma postura pedagógica é praticada.

Por isso, para o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil o professor da Educação Infantil deve selecionar temas pertinentes na construção de hábitos e costumes socioculturais, articulando, com o que as crianças já conhecem. O tema educação alimentar possibilita nos educandos ter conhecimentos e experiências que pode perpassar por gerações, por ser uma fase de grande absorção das ideias e do compartilhamento (BRASIL, 1998).

**2.2. Jogos Educativos Digitais**

O uso das Tecnologias Informação e Comunicação (TIC) torna-se algo relevante a ser utilizado no âmbito escolar. Estes recursos digitais são ferramentas que podem auxiliar no processo de ensino e aprendizagem, sendo algo que aproxima os alunos por ser bem próximo da realidade da maioria destes, já que muitos manuseiam dispositivos como celular, *tablet* ou computador, diretamente ou têm acesso através dos seus familiares, no entanto, para os que não têm acesso, a escola deve proporcionar meio de inseri-los neste contexto. Entretanto, “Percebemos, também, que em qualquer área do conhecimento, em especial na Educação, leva-se um tempo para a apropriação e a adequação das tecnologias disponíveis, que criam um novo e amplo espaço de possibilidades.” (CALDAS; NOBRE; GAVA, 2011, p. 15).

Sendo assim, a profissão docente necessita ter conhecimento destes recursos tecnológicos como facilitador na aprendizagem dos discentes, pois atualmente com a globalização, as tecnologias tornam-se primordiais. Saber manusear e conhecer o que dispõe estas ferramentas como benefício é um tanto necessário. Assim, enfatiza Caldas, Nobre, Gava (2011, p. 15): “A chamada Sociedade da Informação, também, é a Sociedade do Conhecimento e da Aprendizagem.”.

Na Educação Infantil, especificamente, é favorável a inserção das tecnologias em contato com as crianças, com metodologias que promovam tanto a aprendizagem, adquirindo novos conhecimentos, a ludicidade e a apropriação do manuseio desses recursos tão presentes na atualidade.

Nas Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, estabelece que:

Art. 3º O currículo da Educação Infantil é concebido como um conjunto de práticas que buscam articular as experiências e os saberes das crianças com os conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural, artístico, ambiental, científico e tecnológico, de modo a promover o desenvolvimento integral de crianças de 0 a 5 anos de idade. (BRASIL, 2009b, p. 18)

O assunto tecnologia ligada à Educação Infantil no documento é tratado de modo abrangente, como o próprio termo “tecnológico” diz respeito há um conceito com certa complexidade. Tornando-se algo superficial, sem adentrar nesta temática, especificamente, em creches.

Diante isto, vale ressaltar a inexistência de políticas públicas que viabilize a pertinência da inserção dos recursos tecnológicos, aqui especialmente, em creches. Em finalidade de auxiliar no processo de ensino e aprendizagem dos discentes que estão iniciando a vida escolar

Todavia, o professor deve sistematizar metodologias que possa trabalhar temas importantes para a formação do aluno na creche. A intencionalidade destas ações não pode ser deixada de lado, nem mesmo a mediação do professor neste processo de ensino e aprendizagem. De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil:

Na instituição de educação infantil, pode-se oferecer às crianças condições para as aprendizagens que ocorrem nas brincadeiras e aquelas advindas de situações pedagógicas intencionais ou aprendizagens orientadas pelos adultos. É importante ressaltar, porém, que essas aprendizagens, de natureza diversa, ocorrem de maneira integrada no processo de desenvolvimento infantil. (BRASIL, 1998, p. 23)

Ante ao exposto, os jogos é um exemplo de algo presente no cotidiano das crianças e que pode ser trabalhado de modo intencional na sala de aula, sem perder o prazer dos alunos em contato com estes. Portanto, propiciar momentos na Educação Infantil em que as crianças tenham contato com os jogos é fazê-las aprender sem perder o prazer de brincar. Com isso, afirma-se:

[...] do ponto de vista psicogenético, o jogo é expressão e condição do desenvolvimento, devido ao fato de que cada etapa está ligada a um tipo de jogo, e que a atividade lúdica assinala, assim, a evolução mental. Sabe-se, também, que, do ponto de vista psicanalítico, o jogo, como atividade psíquica, assemelha-se ao sonho, pois dá vazão às tensões nascidas da impossibilidade de realização do desejo, tornando-se um canal de satisfação desses desejos. (HORN, 2012, p. 17)

A exemplo disto, os jogos educativos digitais é uma proposta inovadora a ser trabalhada na Educação Infantil. Na atualidade as crianças têm uma aproximação fortemente com as tecnologias e inseri-las no contexto educacional torna-se relevante ao desenvolvimento integral dos alunos.

Estes *softwares* têm a intenção de trabalhar determinados temas, sistematizando o conteúdo com o jogo envolvido. De forma que faça a criança raciocinar, chamando a atenção por ser de caráter lúdico, obtêm informações que facilita a aprendizagem no decorrer do jogo, além de proporcionar prazer, incentivando a obter pontuação, passar de fase, etc. Assim:

[...] os jogos educativos são definidos como aqueles que possuem um objetivo didático explícito e podem ser adotados ou adaptados para melhorar, apoiar ou promover os processos de aprendizagem em um contexto de aprendizagem formal ou informal. Além disso, esses autores consideram que os jogos possuem regras e possibilitam o entretenimento, devendo, portanto, como qualquer outro recurso didático e metodológico, possuir objetivos definidos, coerência nas estratégias utilizadas e favorecer o alcance dos objetivos de aprendizagem. (DONDI; MORETTI, 2007 apud PANOSSO; SOUZA; HAYDU, 2015, p. 234).

O professor tem o papel de selecionar jogos que esteja dentro da proposta pedagógica planejada. A interação com os alunos deve ser contínua, fazendo mediação durante o processo. É interessante ressaltar o professor atentar a leitura proposta nos jogos, pois os alunos geralmente estão em fase de alfabetização. Por isso, Aragão e Nez (2010, p. 11), ressalvam:

[...] enfatiza-se a importância do professor e seu papel relevante no processo de orientação do aprendizado da criança, tendo o dever de selecionar, nesse caso os jogos adequados que estejam de acordo com o objetivo que se pretende alcançar, observando as qualidades e funcionalidades destes, para que haja interação da criança com o jogo escolhido.

Ante ao exposto, os Jogos Educativos Digitais possuem conteúdos sistematizados para cada área específica a ser trabalhada. A intencionalidade do jogo é provocar através das regras um aprendizado, ensinando a criança de maneira reforçadora, mantendo a relação do jogo com a proposta de estudo trabalhada.

**3. *POWERPOINT* COMO FERRAMENTA PARA DESENVOLVIMENTO DE JOGOS**

Este programa contribui bastante tanto no meio acadêmico, quanto em outras situações que requeira alguma apresentação de *slides* para o que é comumente utilizado. Sendo assim, um dos seus principais objetivos é proporcionar a produção de *slides* que podem ser acrescidas sons, textos, imagens, efeitos de transições, *hiperlinks*, dentre outras opções de edições, de acordo com o propósito e objetivo para cada apresentação.

Entretanto, o *PowerPoint* não detém só desta função de apresentação de *slides*. “O potencial pedagógico de uma ferramenta multimídia como o PowerPoint é amplo. Desde os anos iniciais da educação até o ensino superior, pode-se pensar em alguma utilização adequada a cada seguimento.” (SANCHES, 2016, p. 7).

Portanto, esta ferramenta para os docentes pode ser utilizada para o desenvolvimento de outros produtos, dentre estes, os jogos educativos digitais. Desse modo, em relação a outras ferramentas, o *PowerPoint* é fácil de manusear para desenvolvimento do jogo objetivado, possibilitando agregar conteúdos educacionais.

É possível que o professor tenha a autonomia, mesmo sem um abrangente grau de conhecimentos técnicos para desenvolver o próprio jogo sem muitas dificuldades, de caráter pedagógico.

**5. RESULTADOS**

O jogo *Quiz* Saudável consiste em perguntas e respostas, sem atribuição de pontos. Desenvolvido no *PowerPoint* tem uma proposta de unir um jogo lúdico com assuntos que envolvem o tema transversal Educação Alimentar para as crianças a partir de 4 anos.

A intenção deste jogo é contribuir no processo de ensino-aprendizagem dos alunos na Educação Infantil para iniciação de alguns conhecimentos básicos sobre alimentação saudável, além de possibilitar, a partir do jogo, trabalhar outros conteúdos curriculares como: português, matemática, geografia, ciências da natureza, dentre outros. Tudo dependerá do planejamento, da intencionalidade do docente.

**Figura 1. Tela inicial do Jogo *Quiz* Saudável**

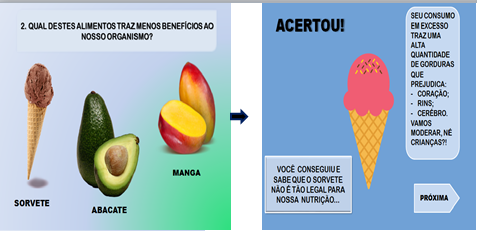


**Fonte**: Própria autora usando o PowerPoint (2018).

Na figura 1 mostra a tela inicial do Jogo *Quiz* Saudável. O plano de fundo com frutas (melancia, abacaxi, banana) fáceis de serem reconhecidas pelas crianças, por ser geralmente frutas comuns de encontrar e/ou de consumi-las.

Na tela inicial contém todas as informações sobre o jogo ao clicar em “como jogar”, terá acesso as instruções de forma clara e simples sobre como deve-se proceder para jogar; no “sobre” apresentará o intuito do *Quiz;* clicando em “jogar” terá acesso a primeira questão do *quiz*.

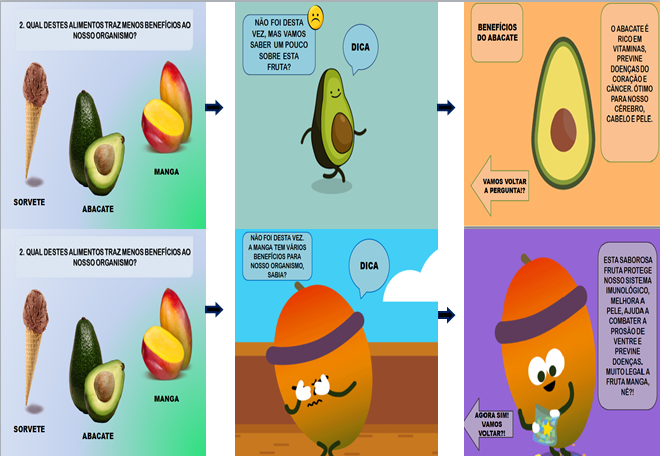
**Figura 2. Questão do Jogo *Quiz* Saudável**



**Fonte**: Própria autora usando o PowerPoint (2018).

Como mostra o exemplo na figura 2, e igualmente, cada questão possui três alternativas, em cada uma destas, mostra o alimento e abaixo seu nome. Ao clicar na resposta correta, automaticamente irá para uma tela mostrando que acertou e já trazendo o porquê nas características (benefícios ou malefícios) do alimento, a depender da pergunta. Já ao selecionar a resposta incorreta como na figura 3, aparecerá uma tela mostrando o alimento com um balão com o nome “dica”, clicando neste, apresentará em pequeno texto alguns benefícios ou malefícios do referido, possibilitando retornar a pergunta para responder novamente.

**Figura 2. Questão do Jogo *Quiz* Saudável**

****

**Fonte**: Própria autora usando o PowerPoint (2018).

Vale ressaltar, que a mediação do professor é importante para a leitura de alguns trechos e outras intervenções que necessite no processo de ensino-aprendizagem. Sendo assim, nesta idade as crianças precisam da mediação do docente, pois geralmente alguns alunos ainda não conseguem ler, por exemplo.

Na Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), é necessária a mediação do educador para progredir no nível de desenvolvimento do aluno Vygostky (1991). Percebe-se o quão o professor é essencial nesse processo de auxiliar o educando na utilização do jogo educativo digital, como mediador no manuseio deste recurso tecnológico, bem como o seu uso, para a criança apreender sobre assuntos relacionados à Educação Alimentar.

**7. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Os jogos educativos digitais é um dentre os recursos tecnológicos que podem auxiliar no processo de ensino-aprendizagem, especialmente para as crianças, quando este une uma proposta lúdica junto aos conteúdos, despertando a atenção e concentração da criança. E um das temáticas relevantes que possibilita ser trabalhado através destes jogos é a Educação Alimentar, necessário na Educação Infantil para iniciação na construção de hábitos alimentares saudáveis.

O desenvolvimento do Jogo no *PowerPoint* é interessante não só pela facilidade nas questões técnicas de construção, mas também permite o educador ter autonomia no desenvolvimento de jogos com uma proposta pedagógica ideal para o ensino-aprendizagem dos conteúdos programáticos.

Ressalta-se a importância da interdisciplinaridade tanto dos conteúdos trabalho na Educação Infantil com exposto anteriormente, quanto dos profissionais (informática, nutricionista e pedagogo) seria importante para sistematização no desenvolvimento de Jogos Educativos Digitais direcionados ao tema Educação Alimentar, especialmente para as crianças na Educação Infantil.

Como trabalhos futuros o Jogo *Quiz* Saudável será validado pelos membros do GEDOVA e depois avaliado por professores que atuam na Educação Infantil para sejam apontados e feitos os possíveis ajustes no intuito de aperfeiçoá-lo para posteriormente ser disponibilizada para sua aplicabilidade com alunos neste nível de ensino.

**REFERÊNCIAS**

ARAGÃO, Deise da Silva; NEZ, Egeslaine. **Jogos Educativos com o uso do computador na Educação Infantil.** II Simpósio Nacional de Educação: Infância, Sociedade e Educação. 2010. Disponível em: <http://cac-php.unioeste.br/eventos/ iisimposioeducacao/anais/trabalhos/70.pdf>. Acesso em: 07 set. 2017.

BRASIL. Educação, Ministério e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental; **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998. v. 3.

\_\_\_\_\_\_. Ministério da Educação. CNE/CEB. Resolução nº 5, de 17 de dezembro de 2009. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Brasília, 2009b. Disponível em: <http://www.crmariocovas.sp.gov.br/Downloads/ccs/concurso\_2013/PDFs/resol\_federal\_5\_09.pdf>. Acesso em: 04 set. 2017.

CALDAS, Wagner k; NOBRE, Isaura Alcina M; GAVA, Tânia Barbosa S. Uso do computador na educação: desafios tecnológicos e pedagógicos. **Informática na educação**: um caminho de possibilidades e desafios. Organizadores, Isaura Alcina Martins Nobre... [et al]. - Serra, ES: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Espírito Santo, 2011, p. 15-17.

CENEDESI, Isabela Prada. **Paideia**: Tipografia digital como recurso de apoio à alfabetização infantil. 2014. Disponível em: <http://www.fau.usp.br/fauforma/2015/assets/isabela\_cenedesi.pdf>. Acesso em: 10 jun. 2018.

HORN, Cláudia Inês. et al. **Pedagogia do brincar**. Porto Alegre: Mediação, 2012.

MARIZ, Lucy Maia de Albuquerque. et al. **Educação Alimentar e Nutricional para crianças com idade pré-escolar.** 2015. Disponível em: <http://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/19762\_9060.pdf>. Acesso em: 06 set. 2017.

PADILHA, Maria do Rosário de Fátima. et al. **Educação alimentar para crianças na idade escolar**. III Encontro de Ensino, Pesquisa e Extensão da Faculdade SENAC PE, 2009. Disponível em: <http://www.faculdadesenacpe.edu.br/encontro-de-ensino-pesquisa/2011/III/anais/poster/012\_2009\_ap\_poster.pdf>. Acesso em 06 set. 2017.

PANOSSO, Mariana Gomide; SOUSA, Silvia Regina; HAYDU, Verônica Bender. Características atribuídas a jogos educativos: uma interpretação Analítico-Comportamental. **Revista Quadrimestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional**- SP. Volume 19, Número 2, *Maio/Agosto de 2015*: 233-241. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/pee/v19n2/2175-3539-pee-19-02-00233.pdf>. Acesso em: 07 set. 2017.

PRODANOV, Cleber Cristiano; ERNANI, Cesar Freitas. **Metodologia do trabalho científico:** métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. – 2. ed. – Novo Hamburgo: Feevale, 2013. Disponível em: <http://www.feevale.br/Comum/ midias/8807f05a-14d0-4d5b-b1ad-1538f3aef538/E-ook%20Metodologia%20do%20 Trabalho%20Cientifico.pdf>. Acesso em: 07 set. 2017.

SANCHES, Carlos Eduardo. PowerPoint como ferramenta educacional e sua contextualização nas TICs, **Revista Tecnologias na Educação**, 2016, Ano 8-Número/Vol.15 - Edição Temática - TICs na Escola. Disponível em: <http://tecedu.pro.br/wp-content/uploads/2016/08/Texto7-Powerpoint-como-ferramenta-educacional-e-sua-contextualiza%C3%A7%C3%A3o-nas-TICs.pdf>. Acesso em: 01 jun. 2018.

1. Projeto de pesquisa formado com a participação dos graduandos e graduados das licenciaturas: Matemática, Pedagogia, Química, Ciências Biológicas. O projeto é vinculado a Unidade Acadêmica de Ciências Exatas e da Natureza do Centro de Formação de Professores – CFP da Universidade federal de Campina Grande – UFCG, campus Cajazeiras – PB. [↑](#footnote-ref-1)
2. Esta seção traz alguns recortes do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), intitulado “Jogos Educativos Digitais na Educação Infantil como motivadores para hábitos alimentares saudáveis”. [↑](#footnote-ref-2)