

# Atividades lúdicas no ensino e aprendizagem da higiene corporal

Kássia Cristina da Silva Raiol<sup>1</sup>

Ana Cristina Pimentel Carneiro de Almeida<sup>2</sup>

**Resumo:** Este relato de experiência docente descreve e discute uma estratégia de educação em ciências desenvolvida no Atendimento Educacional Especializado (AEE) de alunos com Deficiência Intelectual. Teve como objetivo, compreender como o uso de jogos educativos pode favorecer a aprendizagem desses alunos quanto à necessidade e importância de hábitos de higiene do corpo, como ação preventiva às doenças e à manutenção de uma boa saúde. O estudo é de cunho qualitativo, do tipo exploratório. Observei que os alunos empreenderam esforços em aprender e usar os saberes que possuíam, para superar os obstáculos cognitivos e emocionais impostos pela ação de jogar, fortalecendo a relação entre professora e alunos, e entre alunos, favorecendo que participassem de forma espontânea, sem a preocupação com o erro, ganhar ou perder no jogo. Compreendi que os jogos precisam atender à necessidade de articular conhecimentos para a formação de bases conceituais com as práticas de vida do aluno.

**Palavras chave:** Educação Em Ciências, Jogos Educativos, Deficiência Intelectual, Higiene Pessoal.

1 Mestranda do Curso de Pós- Graduação em Docência em Educação em Ciências e Matemática da Universidade Federal do Pará- PA, kassiacrsilva@gmail.com;

2 Professora Doutora do Programa de Pós-Graduação em Docência em Educação em Ciências e Matemática, Instituto de Educação Matemática e Científica, Universidade Federal do Pará – PA, anacpca@ufpa.br.

## Introdução

O Atendimento Educacional Especializado (AEE) configura-sede caráter complementar ou suplementar quanto às necessidades educacionais de um público diversificado, entre eles, pessoas com deficiência intelectual. Legalmente, constitui-se como um atendimento que deve ser garantido aos alunos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades/superdotação (BRASIL, 2009).

Conforme a Resolução nº 4, de 2 de outubro de 2009, que institui as Diretrizes Operacionais para esse tipo de atendimento na Educação Básica, o AEE apresenta particularidades em sua oferta e tem como função “complementar ou suplementar a formação do aluno por meio da disponibilização de serviços, recursos de acessibilidade e estratégias que eliminem as barreiras para sua plena participação na sociedade e desenvolvimento de sua aprendizagem”.

Neste contexto, as atividades lúdicas propiciam uma diversidade de objetivos, atendendo diferentes estilos de aprendizagem e o desenvolvimento de habilidades em diversas áreas, ao permitirem uma participação ativa do aluno no processo de ensino-aprendizagem, promovendo o exercício do aprender fazendo e aumentando a motivação na participação (DOHME, 2011).

Considerando tais pressupostos, observamos que atividades com características lúdicas são constantemente oferecidas no contexto do Atendimento Educacional Especializado, pois permitem aos professores a utilização de recursos e metodologias diversificadas que atendam características de aprendizagem das crianças. Porém, muitos profissionais utilizam-se dessa estratégia pedagógica apenas com a função de lazer ou socialização, deixando de explorar todo o potencial que tais atividades podem oferecer à educação desses sujeitos. Nesse sentido, Ide (1999, p. 95) discorre que: “O jogo não pode ser visto, apenas, como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral”.

Atividades que envolvam aspectos lúdicos como, música, dança, pintura, teatro, jogos, entre outras, podem configurar um AEE diferenciado às pessoas com deficiência intelectual, estimulando o potencial de aprendizagem que esse público apresenta, e contemplando suas necessidades. Assim, jogos didáticos ou pedagógicos se bem planejados, podem favorecer a construção do conhecimento, promovendo trocas com o meio ambiente

de maneira mais consciente, com estimulação favorável à superação de prejuízos decorrentes da deficiência e do ambiente (IDE, 1999).

Trabalhando no AEE de alunos com deficiência intelectual, a primeira autora deste trabalho verificou a dependência das crianças em relação aos responsáveis, quanto à realização das ações de higiene corporal, por vezes, uma manutenção higiênica inadequada, sem que haja uma orientação à tomada de consciência da própria criança sobre a importância de tais hábitos, a fim de evitar doenças e ter boa saúde. Essa situação entre outras, como falta de estímulos à autogestão, a necessidade de fomentar nesses sujeitos a tomada de consciência sobre si mesmo e da realidade de seu contexto de vida, a motivou a refletir e propor uma prática docente comprometida com a educação científica desses sujeitos.

Sendo assim, elaboramos um plano de ação didática com uso de jogos pedagógicos, a fim de fomentar a aprendizagem do aluno com deficiência intelectual, quanto aos cuidados de higiene corporal, como medida preventiva às doenças e manutenção de uma boa saúde.

Este relato crítico e reflexivo da experiência docente descreve e discute uma estratégia voltada à educação em ciências, desenvolvida no Atendimento Educacional Especializado (AEE) aos alunos com deficiência intelectual, ofertado na Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais (APAE) de Belém do Pará. Teve como objetivo, compreender como o uso de jogos educativos pode favorecer a aprendizagem dos alunos com deficiência intelectual quanto à necessidade e importância de hábitos de higiene do corpo na ação preventiva às doenças e manutenção de uma boa saúde.

## **Metodologia**

Este estudo é de cunho qualitativo, do tipo exploratório, utilizando uma abordagem pautada na ludicidade, por meio de jogos educativos e contextualizada para a educação em ciências à compreensão de conhecimentos referentes aos cuidados de higiene com o próprio corpo em ações do cotidiano.

O plano de atividades foi desenvolvido em dois momentos, cada um com duração de 60 minutos, no Atendimento Educacional Especializado (AEE) da Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais (APAE/Belém). As atividades foram registradas a partir de instrumentos, como fotografias e diário de classe, devidamente autorizadas, por meio de termo de consentimento e assentimento. Posteriormente, realizamos a análise interpretativa (Creswell, 2007) das informações coletadas.

Para esse estudo foi selecionado um grupo de três alunos com deficiência intelectual, que compreendem a faixa etária de 10 a 13 anos. A identificação dos alunos foi resguardada com o uso de nomes fictícios, que foram escolhidos pelos próprios alunos, logo após selecionarem as figuras de uma atividade no primeiro momento, quando então lhes foi solicitado que dessem um nome ao personagem identificado nas ilustrações apresentadas para introdução ao tema em questão, surgindo os nomes: Rafael, José e Davi. Entre os alunos, Rafael é o que apresenta maior comprometimento intelectual e dependência em relação à família. Os três alunos realizam seu processo educacional em escolas da Rede Pública de Ensino e no contra turno frequentam o AEE na APAE Belém.

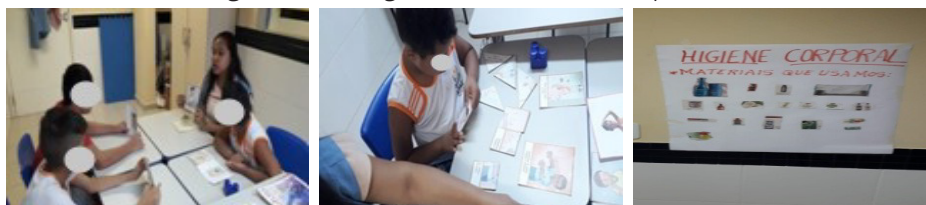
As atividades foram desenvolvidas pela primeira autora em sua sala de aula do AEE. A seguir, apresentamos as atividades realizadas em cada um dos dois momentos:

## **1º momento de atividades: Apresentação do conteúdo e sondagem**

O conteúdo foi apresentado por meio de figuras, que mostram os vários hábitos de higiene que devem ser realizados regularmente no cotidiano. Os alunos foram orientados a pegar as figuras que mostravam os hábitos de higiene que fazem parte de suas rotinas diárias. Organizados em rodas de conversa, falaram sobre os hábitos de higiene identificados nas figuras. Depois, sugeri a montagem de quebra-cabeças que confeccionei a partir das figuras mostradas.

Ao final da aula, sugeri a construção de um cartaz a partir da pesquisa, recorte e colagem de figuras sobre materiais que podem ser utilizados na higiene do corpo.

**Figura 1:** Sondagem de conhecimentos prévios



## 2º momento de atividades: Retomando o conteúdo com o jogo da caixa tátil, apresentação de vídeo temático e jogo de trilha.

Com o jogo da caixa tátil foi retomado o tema, com apresentação de materiais concretos que podem ser utilizados na higiene do corpo. Expliquei sobre materiais de uso pessoal e compartilhado. Os alunos demonstraram ter algumas noções sobre essa questão. Os materiais foram colocados dentro da caixa, para que os alunos por meio do tato conseguissem identificá-los e destacar a função deles.

Posteriormente, um vídeo sobre o tema foi exibido: A turma da Clarinha em Higiene e Saúde ([https://m.youtube.com>watch](https://m.youtube.com/watch)). Após a exibição, os alunos realizaram uma reflexão coletiva, mediados pela professora e cada aluno foi oportunizado com seu momento de fala. Algumas questões nortearam a reflexão: O que viu no vídeo? Por que devemos cuidar da higiene do corpo?

Como encerramento da ação didática e um feedback final das atividades, após o vídeo, realizaram o jogo de trilha: perguntas e respostas sobre higiene do corpo e outras informações que conheceram no vídeo.

**Figura 2:** Identificação de materiais que fazem parte da higiene corporal



Nessa perspectiva, este trabalho realizou uma abordagem com características lúdicas por meio do uso de jogos educativos como: quebra-cabeça, caixa tátil e trilha, a fim de favorecer a esse público a possibilidade de

aprendizagem mais prazerosa, dinâmica e criativa, fomentando a formação integral da criança com deficiência. Conforme Rau (2011, p. 36):

É necessário entender que a utilização do lúdico como recurso pedagógico na sala de aula pode constituir-se em um caminho possível que vá ao encontro da formação integral das crianças e do atendimento às suas necessidades. Ao pensar em atividades significativas que respondam às necessidades das crianças de forma integrada, articula-se a realidade sociocultural do educando ao processo de construção de conhecimento, valorizando-se o acesso aos conhecimentos do mundo físico e social.

## **Analises e discussões**

A partir das atividades realizadas no primeiro momento, observei que os alunos ao pegarem as figuras, identificavam alguns hábitos de higiene e falavam sobre suas rotinas pessoais espontaneamente, mas não demonstravam a compreensão quanto à importância em realizá-los. Observando que alunos com deficiência intelectual podem apresentar dificuldades quanto à linguagem expressiva, à compreensão de conhecimentos, ou por vezes, não são oportunizados em manifestar seu pensamento e fala durante suas vivências, é que visualizo na ludicidade uma perspectiva promissora de aprendizagem considerando que:

As atividades lúdicas podem colocar o aluno em diversas situações, onde ele pesquisa e experimenta, fazendo com que ele conheça suas habilidades e limitações, que exercite o diálogo, a liderança seja solicitada ao exercício de valores éticos e muitos outros desafios que permitirão vivências capazes de construir conhecimentos e atitudes. (DOHME, 2011, p.113)

Nesse sentido, de maneira livre, ao manusearem as figuras foram respondendo algumas perguntas: Que tipo de ação está na figura? Qual a importância dessa ação de higiene? Demonstrando interesse em participar, José falou “banho pra ficar limpo” e Davi disse “pra ficar limpo, sem bactérias”

Indagados quanto à autonomia na realização das práticas de higiene: Quem realiza ações de higiene sem ajuda de um adulto (mãe, pai, avó...)? José afirmou “faço só eu” e Rafael falou “a mamãe faz”. Dohme (2011,

p.122) diz que: “As atividades lúdicas podem colaborar com o desenvolvimento pessoal, a formação do homem autônomo, e ao mesmo tempo, com a melhoria na participação comunitária, o homem construtivo”.

Os alunos relataram sobre suas rotinas de higiene corporal ao serem questionados, sobre quantas vezes e horários tomam banho, escovam os dentes, lavam as mãos, cortam as unhas e os cabelos. Rafael falou “tomo banho e dente” e esfregando as mãos disse “a mão”, relatando que lavava as mãos. José prosseguiu “se comer com a mão suja dá verme”. Indaguei “O que é verme? E José respondeu: “são bichinhos”. É interessante perceber como os sujeitos com deficiência intelectual vão construindo seu conhecimento nas trocas com o meio, como formam ideias, opiniões, até a compreensão de conceitos. É nesse sentido que pesquisadores no ensino de ciências, afirmam:

Nenhum aluno é uma folha de papel em branco em que são depositados conhecimentos sistematizados durante sua escolarização. As explicações e os conceitos que formou e forma, em sua relação social mais ampla do que a de escolaridade, interferem em sua aprendizagem de Ciências (Delizoicov, Angotti e Pernambuco, 2011, p.131).

Sendo assim, é importante e necessário valorizar os conhecimentos prévios que os alunos possuem como resultado das suas interações no seu contexto de vida. Partindo dessa concepção, quando indagados quanto ao uso individual e coletivo de materiais, os alunos demonstraram ter algumas noções sobre essa questão, identificando o porquê alguns materiais de higiene não podem ser compartilhados. Perguntei: “que materiais de higiene podemos compartilhar com outras pessoas? “José falou “não pode usar a escova de dente do outro”, “a pasta pode”. Davi interagiu falando “se usar a escova de outra pessoa pode pegar cárie”; Davi disse “a toalha pode”.

Observei nas falas dos alunos algumas respostas adequadas, mas ainda há necessidade de orientações, a fim de evitar prejuízos à saúde pelo uso indevido de certos materiais. Intervir dizendo que se devem ter alguns cuidados com os objetos que se utiliza na higiene, como; pentes, escovas de cabelo, roupas íntimas, toalhas e outros materiais, pois podem guardar germes, bactérias, fungos e outros microrganismos, que causam doenças. Falei aos alunos que no próximo encontro iriam ver um vídeo sobre o assunto, e eles se mostraram curiosos.

Dessa forma, é importante destacar o papel do professor como mediador no processo de construção de conhecimentos do aluno, a partir das

inter-relações que se constroem, das estratégias e recursos que utiliza, pois de acordo com estudos:

O ser humano, sujeito de sua aprendizagem, nasce em um ambiente mediado por outros seres humanos, pela natureza e por artefatos materiais e sociais. Aprende nas relações com esse ambiente, construindo tanto linguagens quanto explicações e conceitos, que variam ao longo da vida (Delizoicov, Angotti e Pernambuco, 2011, p.130).

Nessa perspectiva, foi oferecido o jogo de quebra-cabeça, que os alunos imediatamente pegaram e escolheram as figuras que desejavam montar, demonstrando alegria e prazer na ação. José e Davi montaram as figuras em pouco tempo, demonstrando um bom nível de atenção e concentração, enquanto Rafael levou mais tempo para montar e precisou de auxílio. Rafael mostrou-se irritado com a dificuldade em realizar o jogo e com minha mediação, incentivando-o, percebeu as partes da figura e conseguiu montar o quebra-cabeça, o que o deixou feliz.

Ao finalizarem o quebra-cabeça, os alunos identificavam as ações que eles ilustravam, dando destaque aos materiais de higiene que apareciam na figura. José falou “acabei o jogo”. Perguntei “o que montou no seu quebra-cabeça?” Ele respondeu: “o menino escova o dente”. Indaguei “que materiais podemos utilizar para fazer a higiene da boca?” Davi interagiu dizendo “passo o fio, depois escovo com a escova e a pasta, e lavo!”

Davi falou “no meu quebra-cabeça tem um menino tomando banho”. Perguntei: “O que podemos usar no banho, para deixar o corpo limpo? José disse “xampu, sabão”, e Davi falou “tomo banho com sabonete e água”. Rafael comentou “a mamãe lava, sabão, água” (fazendo gestos como se passasse o sabonete nos braços); José falou “lavo o pé”, “mamãe corta a unha”; Davi disse “a mamãe que lava minha roupa”.

Expliquei sobre a importância de realizar adequadamente as ações de higiene e de usar roupas e calçados limpos, manter as unhas limpas e cortadas, pois os alunos frequentemente apresentam-se com camisas, calçados e unhas sujas, com odor nas axilas e/ou nos pés. A ação docente como mediadora das interações entre a criança e o mundo devem promover condições favoráveis para que esses sujeitos realizem trocas com o meio, logrando maior qualidade, desenvolvendo relações de respeito mútuo, afetividade e confiança, para que possam descobrir e inventar, construir seu conhecimento (IDE, 1999).



Após orientações e a montagem dos quebra-cabeças, incentivei-os a confecção de um cartaz a partir da pesquisa em revistas, de figuras dos materiais que podem ser usados na higiene do corpo (recorte e colagem). Os alunos manifestaram prazer com essa atividade e conseguiram realizar com autonomia o comando solicitado. Durante a pesquisa das figuras, os alunos conseguiram identificar produtos de uso infantil e adulto. Percebi que estavam envolvidos na atividade e avançando quanto à aprendizagem de conhecimentos referentes à higiene do corpo, pois como Rau (2011, p.31) discorre: “a ludicidade como recurso pedagógico tem objetivos educacionais a atingir”.

No segundo momento da ação didática, retomei o tema higiene pessoal com o jogo da caixa tátil, com uso de materiais concretos, que os alunos identificavam por meio do tato, demonstrando boa concentração e percepção tátil.

Os alunos visualizaram e nomearam todos os materiais colocados dentro da caixa, depois falavam o material que o colega deveria tirar da caixa. Eles se organizaram e cada um respeitou a vez do outro, aplaudiam-se uns aos outros, numa boa interação e participação no jogo. A cada objeto tirado da caixa, nomeavam e falavam sobre a utilização do produto demonstrando avanços nos aspectos cognitivos e de socialização. Davi tirou da caixa um objeto e mencionou: “é um creme dental”, “serve para escovar os dentes”; José tirou outro objeto: “é uma escova de dente”, “escova o dente com a pasta”.

Após o jogo da caixa tátil, assistiram ao vídeo: A turma da Clarinha em Higiene e Saúde ([https://m.youtube.com>watch](https://m.youtube.com/watch)). Nesse vídeo, os alunos visualizaram outros hábitos de higiene corporal, como consumir água filtrada e alimentos bem higienizados, conheceram mais sobre os microrganismos, didaticamente bem ilustrados no vídeo, entre outras informações.

Durante o vídeo, mantiveram bastante atenção e concentração, demonstrando interesse em aprender mais, e ao final, se expressaram espontaneamente sobre algumas questões de higiene que observaram no vídeo. Davi comentou “os germes e bactérias são tão pequenos, que só podemos ver com o microscópio”; ele acrescentou: “devemos lavar bem os alimentos pra comer”.

A partir das atividades realizadas, observei que os alunos conseguiram desenvolver mais conhecimentos, além do que já possuíam quanto à importância de bons hábitos de higiene para a saúde. Assim, a utilização da ludicidade por meio dos jogos mostrou-se efetiva no fomento da educação em ciências, diferenciando-se do ensino que tradicionalmente tem

se configurado nessa área. Rau (2011, p.38) destaca que: “Educar, nessa perspectiva, é ir além da transmissão de informações ou colocar à disposição do educando apenas um caminho, limitando a escolha ao seu próprio conhecimento”.

Nesse sentido, é necessário buscar estratégias pedagógicas que potencialize o ensino-aprendizagem de ciências, para que o aluno conheça a importância e tenha prazer em aprender tais conhecimentos, distanciando-se do que é descrito a seguir:

O ensino de ciências tem-se limitado a um processo de memorização de vocábulos, de sistemas classificatórios e de fórmulas por meio de estratégias didáticas em que os estudantes aprendem os termos científicos, mas não são capazes de extrair o significado de sua linguagem. (SANTOS 2007, p.484)

Assim, para encerramento da ação didática e efetivação de feedback dos conhecimentos trabalhados, realizaram o jogo de trilha. Confeccionei o jogo de trilha de maneira a atender as peculiaridades dos alunos, com instruções claras, objetivas, com perguntas e respostas sobre o tema trabalhado, ao passo que a cada resposta certa, jogavam o dadinho e conforme a quantidade que ele mostrava, caminhavam na trilha até sua finalização. Os alunos mantiveram-se concentrados e atentos, motivados com o jogo, respondendo satisfatoriamente as atividades propostas.

Segundo Ide (1999, p.96) “O jogo nos propicia a experiência do êxito, pois é significativo, possibilitando a autodescoberta, a assimilação e a integração com o mundo por meio de relações e de vivências”. Observei que os alunos empreenderam esforços em aprender e usar os saberes que já possuíam, para superar os obstáculos cognitivos e emocionais impostos pela ação de jogar, fortalecendo a relação entre professora e alunos, e entre alunos, favorecendo que participassem de forma espontânea, sem a preocupação com o erro, ganhar ou perder no jogo.

## **Considerações Finais**

A ação didática realizada propiciou maior conhecimento quanto à utilização de jogos pedagógicos como recurso metodológico pautado na ludicidade, que pode ser introduzido na educação em ciências, como propulsor à construção da aprendizagem. Nesta experiência vivenciada no contexto do AEE de alunos com deficiência intelectual, o uso de jogos educativos

mostrou-se fértil. Percebi que cabe ao educador, conhecer as necessidades de seus alunos a fim de favorecê-los à experiência de participar de uma atividade dinâmica, prazerosa e desafiadora, que aguça o interesse e a busca por conhecimentos.

Compreendi que os jogos precisam atender à necessidade de articular conhecimentos para a formação de bases conceituais com as práticas de vida do aluno, para que ele consiga avançar intelectualmente, com ganhos em seu processo de autogestão e tomada de consciência sobre suas vivências cotidianas. O jogo apresenta potencial na formação integral do aluno.

Nessa experiência didática com uso de jogos, percebi que introduzir jogos no contexto educacional não é tarefa simples, trivial, pois requer estudo, pesquisa, a fim de realizar uma prática pedagógica séria e consubstanciada em bases teóricas sólidas, capaz de favorecer a construção de conhecimentos pelo aluno. O uso de jogos me possibilitou uma rica experiência formadora, proporcionando-me o repensar de minha prática docente e o sentimento de querer aprender e conhecer mais sobre essa perspectiva metodológica.

## **Agradecimentos e Apoios**

À instituição APAE Belém, pelo incentivo e apoio à realização de estudos como prática formadora.

À Professora Dra. Ana Cristina Pimentel Carneiro de Almeida, pelas orientações e incentivos

À pesquisa científica e construção desse relato.

## **Referências**

BRASIL. Diretrizes para o Atendimento Educacional Especializado na Educação Básica, modalidade Educação Especial, Resolução nº4, de 2 de outubro de 2009. CNE/ CEB-Portal do MEC em 30/08/2019.

CHANCELLOR, Deborah. Vamos saber mais sobre: higiene e saúde [tradução Carolina Caires Coelho]. Barueri, SP: Girassol, 2010. (coleção vamos saber mais sobre)

CRESWELL, J. K. (2007). Projeto de Pesquisa: método qualitativo, quantitativo e misto (2a edição). Porto Alegre: Artmed Editora.

DELIZOICOV, D., ANGOTTI, J. A. e PERNAMBUCO, M. M.; colaboração Antônio Fernando Gouvêa da Silva- 4. Ed.- São Paulo: Cortez, 2011- (Coleção Docência em Formação/ coordenação: Antônio Joaquim Severino, Selma Garrido Pimenta)

DOHME, V. **Atividades lúdicas na educação:** o caminho de tijolos amarelos do aprendizado. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

IDE, S. M. O jogo e o fracasso escolar. In: **KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 11 ed. São Paulo: Cortez, 2008

RAU, M. C. T. D. A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica. SP: Ibpex Dialógica, 2ª ed., 2012.

SANTOS, W. L. P. Educação científica na perspectiva de letramento como prática social: funções, princípios e desafios. Revista Brasileira de Educação. V.12, n.36, 2007, p. 484.