



UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE  
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES  
UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO  
CURSO DE PEDAGOGIA

ALANNA GADELHA BATISTA

**JOGOS EDUCATIVOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL COMO  
MOTIVADORES PARA HÁBITOS ALIMENTARES SAUDÁVEIS**

CAJAZEIRAS - PB

2018

ALANNA GADELHA BATISTA

**JOGOS EDUCATIVOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL COMO  
MOTIVADORES PARA HÁBITOS ALIMENTARES SAUDÁVEIS**

Monografia apresentada ao curso de Licenciatura em Pedagogia do Centro de Formação de Professores da Universidade Federal de Campina Grande, como pré-requisito parcial para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

Orientador: Me. Edilson Leite da Silva.

CAJAZEIRAS - PB

2018

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação - (CIP)  
Josivan Coêlho dos Santos Vasconcelos - Bibliotecário CRB/15-764  
Cajazeiras - Paraíba

B333j	Batista, Alanna Gadelha. Jogos Educativos Digitais na Educação Infantil como motivadores para hábitos alimentares saudáveis / Alanna Gadelha Batista. - Cajazeiras, 2018. 62f.: il. Bibliografia.  Orientador: Prof. Me. Edilson Leite da Silva. Monografia (Licenciatura em Pedagogia) UFCG/CFP, 2018.  1. Jogos Educativos Digitais. 2. Educação alimentar. 3. Educação Infantil. I. Silva, Edilson Leite da. II. Universidade Federal de Campina Grande. III. Centro de Formação de Professores. IV. Título.
UFCG/CFP/BS	CDU - 37.091.33

ALANNA GADELHA BATISTA

**JOGOS EDUCATIVOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL COMO  
MOTIVADORES PARA HÁBITOS ALIMENTARES SAUDÁVEIS**

Monografia apresentada ao Curso de Pedagogia da Unidade Acadêmica de Educação, do Centro de Formação de Professores, da Universidade Federal de Campina Grande – *Campus* de Cajazeiras/PB.

Data: 16/07/18

Nota: 10,0

Banca Examinadora:

Edilson Leite da Silva

Prof. Me. Edilson Leite da Silva (Orientador)  
Presidente da Banca / UACEN/CFP/UFCG

Adriana M. S. Corrêa

Profa. Esp. Adriana Moreira de Souza Corrêa  
Membro titular / UAL/CFP/UFCG

Daniilo de Sousa Cezario

Prof. Me. Daniilo de Sousa Cezario  
Membro titular / CEDUC/UEPB

Dedico este trabalho primeiramente a Deus e ao meu pai, Francisco Batista Neto, referência na minha Educação.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, por abençoar a minha caminhada e por conceder tantas graças. Glória a Deus!

Ao meu orientador, Edilson, obrigada por trilhar esta caminhada comigo de modo competente e comprometido. Grata por sua relevante contribuição na construção deste trabalho e pelo acolhimento durante este tempo.

À meu noivo, Adriano Luiz, que esteve sempre me apoiando durante todo processo do trabalho. Devo muito a ti, meu companheiro.

Ao meu pai, que se fez presente desde criança nos deveres de casa da escola dia após dia, até hoje nos trabalhos da Universidade, mesmo não auxiliando, mas sempre me apoiando, com incentivos, com carinhos. Ensinou-me os caminhos a seguir. Enfim, este é o ser que me proporcionou uma Educação para construção do que sou hoje.

À minha mãe, Aldenora, grata por ser presente na minha trajetória acadêmica.

Agradeço a minha irmã, Alinne, que não mede esforços para me ajudar e sempre me incentivando para continuar a caminhada.

Às minha amigas, especialmente, Tatiane e Milena, foram estas que estiveram muito presentes na minha vida, compartilhamos angústias, tristezas, alegrias, incertezas, dúvidas e conhecimentos tanto durante a realização do trabalho quanto ao longo da trajetória acadêmica. Minhas amigas do coração.

Às amigadas que construí com minhas queridas, Paloma Rolim, Kaliane, Ânglidimogean, Edna, Érica, sou muito grata a elas e por tudo de bom que vivenciamos. Amo vocês!

Não posso deixar de mencionar a professora Elzanir Santos, em que tenho um imenso carinho. Colaborou bastante no meu processo formativo.

Ao professor Wiama, agradeço por estar sempre disponível para me ouvir. Além de proporcionar em suas disciplinas, significativas experiências e aprendizados. Sempre competente, contribuiu na construção de conhecimentos relevantes.

O projeto de pesquisa Grupo de Estudo e Desenvolvimento de Objetos Virtuais de Aprendizagem (GEDOVA) – UFCG, *campus* Cajazeiras, que se fez presente na minha trajetória acadêmica. Agradecer a oportunidade que tenho de fazer parte deste grupo, ao lado de pessoas competentes.

Aos colegas de sala de aula e professores, obrigada por terem feito parte da minha caminhada acadêmica, possibilitando torna-se um ser melhor do que ontem e por todo o aprendizado durante este tempo.

“O caráter é a essência empiricamente reconhecida, constante e imutável de uma vontade individual.” (Artur Schopenhauer)

## RESUMO

Percebe-se que os recursos tecnológicos podem auxiliar no processo de ensino-aprendizagem, e propiciam às crianças em contato com estes o desenvolvimento de habilidades e conhecimentos sobre os assuntos trabalhados, a exemplo dos hábitos alimentares saudáveis. Assim, a Educação Alimentar é um tema pertinente para os alunos terem uma compreensão inicial do que se trata, e os malefícios de alguns alimentos para saúde destas, podendo acarretar problemas de saúde, dificultando o seu desenvolvimento e as tecnologias podem auxiliar nesta compreensão. O objetivo principal é compreender a relevância da utilização dos Jogos Educativos Digitais como motivadores para aquisição de hábitos alimentares saudáveis às crianças na Educação Infantil. Como procedimentos metodológicos, primeiramente fez-se um levantamento bibliográfico para realização da pesquisa de campo, a pesquisa também é aplicada e descritiva. Utilizou-se um questionário como instrumento para coleta de dados que foram analisados e discutidos com a abordagem quanti-qualitativa. Diante dos resultados pôde-se perceber que as professoras das Creches pesquisadas não compreendem a relevância da utilização dos Jogos Educativos Digitais para as crianças na aquisição de hábitos alimentares saudáveis. Assim, confirmam-se os pressupostos, após realizadas as análises, que de modo geral, há uma ausência de políticas públicas educacionais, desfavorecendo algumas Instituições de Ensino na inserção de recursos tecnológicos, principalmente as creches públicas, acarretando falta de habilidade, para alguns professores e alunos com estes meios, despreparo da equipe pedagógica, carência de infraestrutura adequada para propiciar um ambiente, para manuseio dos equipamentos.

**Palavras-chave:** Jogos Educativos Digitais. Educação Alimentar. Educação Infantil.

## ABSTRACT

It is known that technological resources can aid in the teaching-learning process, enabling children to develop skills and knowledge on various contents, such as healthy eating habits. With the support of digital tools, Food Education is a relevant topic to be discussed with students to understand the importance of having a good eating habits and benefits, and discuss the problems and harms of unhealthy diet. Thus, this study aims to understand the relevance of the use of Digital Education Games as motivators for healthy food education by children in Early Childhood Education. The research is characterized as applied and descriptive and was used as a bibliographical survey to carry out the field research, initially. A questionnaire was used as instrument for data collection, which were analyzed and discussed with the quantitative and qualitative approach. The results show that the teachers of the nurseries researched in the city do not understand the relevance of the use of the Digital Educational Games as tools of support in teaching a healthy diet in Early Childhood Education. The results still confirm the assumptions that some Teaching Institutions, especially nurseries, are not favored by public educational policies for insertion of technological resources in pedagogical environments, especially nurseries, causing unprepared professionals to work with the support of technology.

**Keywords:** Educational Digital Games. Food Education. Early Childhood Education.

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> – Jogo do “Monstro come fruta” .....	28
<b>Figura 2</b> – Jogo “Frutas” .....	29
<b>Figura 3</b> – Jogo “Pirâmide Alimentar” .....	30
<b>Figura 4</b> – Jogo <i>Quiz</i> Saudável.....	32
<b>Figura 5</b> - Respostas à questão um.....	42
<b>Figura 6</b> - Respostas à questão dois.....	43
<b>Figura 7</b> – Respostas à questão três.....	45
<b>Figura 8</b> - Respostas à questão quatro.....	47
<b>Figura 9</b> – Respostas à questão cinco.....	49
<b>Figura 10</b> – Respostas à questão seis.....	50

## LISTA DE QUADROS

<b>Quadro 1</b> – Escolaridade/Formação.....	39
<b>Quadro 2</b> – Tempo de atuação das professoras.....	40
<b>Quadro 3</b> – Respostas das docentes que apontaram vários problemas existentes na creche.....	49

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

**CFP** – Centro de Formação de Professores

**EAN** – Educação Alimentar e Nutricional

**GEDOVA** – Grupo de Estudos e Desenvolvimento de Objetos Virtuais de Aprendizagem

**PNAE** – Programa Nacional de Alimentação Escolar

**PNAN** – Política Nacional de Alimentação e Nutrição

**PNPS** – Política Nacional de Promoção da Saúde

**PNSAN** – Política Nacional de Segurança Alimentar e Nutricional

**SAPS** – Serviço de Alimentação e de Previdência Social

**SISAN** – Sistema Nacional de Segurança Alimentar e Nutricional

**TIC** – Tecnologias Comunicação e Informação

**UFCG** – Universidade Federal de Campina Grande

**ZDP** – Zona de Desenvolvimento Proximal

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>15</b>
<b>2</b>	<b>FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....</b>	<b>18</b>
<b>2.2</b>	<b>Educação Alimentar.....</b>	<b>20</b>
<b>2.2</b>	<b>Jogos Educativos Digitais.....</b>	<b>24</b>
<b>2.3</b>	<b>Relação dos Jogos educativos Digitais e Educação Alimentar.....</b>	<b>27</b>
<b>3</b>	<b>METODOLOGIA.....</b>	<b>34</b>
<b>3.1</b>	<b>Caracterização da pesquisa.....</b>	<b>35</b>
<b>3.2</b>	<b>Classificação.....</b>	<b>36</b>
<b>4</b>	<b>ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS.....</b>	<b>39</b>
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>54</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b>	
	<b>Apêndice A - Questionário aplicado aos professores das Creches Públicas</b>	
	<b>Anexo A - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido</b>	

## 1 INTRODUÇÃO

É notório o uso dos meios tecnológicos no cotidiano das crianças, que estão constantemente imersas nesse mundo, com tecnologias presentes a todo momento, seja através do contato com os adultos que muitas vezes estão utilizando os recursos tecnológicos ou até o próprio manuseio um aparelho celular e/ou acessando à *internet*, por exemplo.

Entretanto, a utilização destes recursos na Educação precisa ser repensada. O que se observa é o acesso à conteúdos vagos, ou seja, que não contribuem para o desenvolvimento cognitivo da criança e não trazem nenhum conhecimento sobre determinado assunto.

É importante perceber o quão os recursos tecnológicos estão distanciados das práticas pedagógicas utilizadas pelo professor, como também, muitas vezes este profissional não tem conhecimento da possibilidade do uso de Jogos Educativos Digitais no auxílio à aprendizagem da criança na Educação Infantil.

Além disso, um tema pouco abordado em sala de aula é a Educação Alimentar, que possibilita as crianças terem uma compreensão inicial de distinguir os alimentos saudáveis e não saudáveis, a fim de motivar a aquisição de hábitos alimentares saudáveis. Já que na atualidade há uma preocupação com muitas crianças que estão com a alimentação inadequada, prejudicando a saúde e afetando negativamente o desenvolvimento integral destas.

Desse modo, é relevante compreender a possibilidade da utilização dos Jogos Educativos Digitais, envolvendo uma sistematização de conteúdos. Aqui, especificamente, trataremos no que se refere aos alimentos saudáveis, facilitando na aprendizagem e conseqüentemente favorecendo a criança ser mais seletiva nos alimentos que trazem propriedades nutricionais, contribuindo para saúde do aluno na Educação Infantil.

O interesse pelo tema deu-se, inicialmente, quando a professora da disciplina Fundamentos e Metodologias da Educação Infantil II propôs, em uma conversa, a realização da pesquisa com o tema Educação Alimentar. Em outro momento, este assunto despertou ainda mais o interesse durante o Estágio Supervisionado I na Educação Infantil, no qual realizou-se uma atividade sobre a abordagem do tema alimentação saudável, que ao final propiciou aos alunos a degustação de variadas frutas.

Mesmo com as facilidades que os recursos tecnológicos, entre eles os Jogos Digitais, podem trazer no uso de novas metodologias de ensino, ainda existem muitas dificuldades para implementação dessas práticas em função de problemas como infraestrutura, falta de apoio técnico e/ou pedagógico, ausência de formação para usos desses recursos na Educação Infantil.

No entanto, à vista disso, muitas creches e escolas públicas não possuem laboratórios de informática ou se tem não são utilizados, acarretando no desgaste natural dos computadores, entre outros aparelhos digitais. Inviabilizando a oportunidade dos educandos terem contato com os recursos tecnológicos. Há também, por parte do corpo docente, uma ausência de habilidade a utilizar estes recursos tecnológicos, jogando a responsabilidade de manuseio para uma só pessoa (técnico de informática) na instituição que possui destreza, mas que não é sua função de substituí-los em alguns serviços.

Além disto, muitos professores não têm conhecimento do que sejam Jogos Educativos Digitais, não sabem qual é o seu objetivo e, provavelmente, não acreditam que essas ferramentas auxiliem na aprendizagem da criança, principalmente os jogos referidos, que possibilitam trabalhar a questão da alimentação saudável. Além disso, os docentes pouco sabem da relevância de trabalhar a Educação Alimentar na Educação Infantil para motivação de práticas alimentares saudáveis.

Então veio uma reflexão acerca de como motivar as crianças desde a Educação Infantil a terem hábitos alimentares saudáveis utilizando-se de recursos tecnológicos: os Jogos Educativos Digitais. Portanto, esta prática é um desafio importante por saber que ainda existem muitos professores com pouco conhecimento das tecnologias como recursos pertinentes para utilização pelo docente nos dias atuais, entre elas, o uso dos Jogos Educativos Digitais, na perspectiva de auxiliar no processo de ensino-aprendizagem.

Verifica-se a possibilidade de uso dos Jogos Educativos Digitais como ferramenta para trabalhar não só a Educação Alimentar aqui enfatizada, mas também outros tipos de conteúdos de modo interdisciplinar e individual. Trazendo a seguinte questão de pesquisa: Será que os professores da Educação Infantil compreendem a relevância da utilização dos Jogos Educativos Digitais para as crianças na aquisição de hábitos alimentares saudáveis?

Pressupõe-se que diante dos problemas que levam a não utilização dos recursos tecnológicos no processo de ensino-aprendizagem como a falta de infraestrutura adequada, ausência de políticas educacionais para o uso desses recursos, carência de apoio técnico e/ou pedagógico, a maioria dos professores ainda não compreendem a importância e/ou não utilizam dos Jogos Educativos Digitais na sua prática de ensino.

Assim, em busca de respostas satisfatórias, o objetivo geral deste trabalho será compreender a relevância da utilização dos Jogos Educativos Digitais como motivadores para aquisição de hábitos alimentares saudáveis para as crianças na Educação Infantil.

Para contemplar o objetivo principal, os objetivos específicos referem-se a: discutir a importância da utilização dos Jogos Educativos Digitais para trabalhar Educação Alimentar; apontar alguns Jogos Educativos Digitais que abordem aspectos do tema Educação Alimentar; verificar se os professores conhecem Jogos Educativos Digitais voltados ao tema Educação Alimentar.

Este trabalho está organizado da seguinte forma: introdução que aborda a contextualização, justificativa, problemática, hipótese e os objetivos geral e específicos; fundamentação, traz três tópicos com os seguintes temas: Educação Alimentar, Jogos Educativos Digitais e a relação da Educação Alimentar com os Jogos Educativos Digitais; metodologia trata da caracterização e classificação da pesquisa; as análises e discussão sobre os dados coletados através do instrumento de pesquisa; e as considerações finais acerca do trabalho.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Este trabalho está dividido em três tópicos para melhor compreensão do que se trata os assuntos: O primeiro fala da Educação Alimentar, que inicialmente traz uma breve discussão de quando começou-se a pensar essa perspectiva no Brasil, também citando as primeiras políticas e programas implementados, valorizando a Educação Alimentar e Nutricional (EAN)<sup>1</sup>. Especificando para a fase da criança que estuda na Educação Infantil, foco do trabalho, torna-se pertinente discutir a Educação Alimentar neste período em que a criança está em desenvolvimento na construção do seu pensamento.

O tópico seguinte trata-se do tema Jogos Educativos Digitais. Neste, de modo abrangente, aborda a importância do uso das Tecnologias Comunicação e Informação (TIC) no âmbito educacional, entrelaçando alguns autores que apresentam discussões e/ou perspectivas à respeito da inserção das tecnologias nas escolas. Sendo assim, no decorrer do texto apresentam-se os recursos tecnológicos como um meio interessante a ser utilizado na Educação Infantil, que é proposto de modo generalizado em alguns documentos. Entre estes recursos abordam-se os Jogos Educativos Digitais, que podem auxiliar no processo de ensino-aprendizagem da criança na Educação Infantil.

Por fim, o último dedica-se a apresentar Jogos Educativos Digitais, que auxiliam no processo de ensino-aprendizagem, enfatizando a temática da Educação Alimentar, possibilitando contribuir no desenvolvimento das crianças para conhecerem e aprenderem na Educação Infantil sobre alguns alimentos saudáveis.

Desse modo, ao longo do trabalho, quando se referir no processo de desenvolvimento da criança trata-se, convenientemente, segundo a percepção de Lev Semenovich Vygotsky (1896-1934).

Nesse sentido, na infância, conforme a concepção de Vygotsky, o desenvolvimento não é inato da criança, ocorre através da interação com o meio no

---

<sup>1</sup> Segundo o Marco de referência de Educação Alimentar e Nutricional para as políticas públicas conceitua-se “o termo *Educação Alimentar e Nutricional* e não o termo Educação Nutricional ou o termo Educação Alimentar para que o escopo de ações abranja desde os aspectos relacionados ao alimento e alimentação, os processos de produção, abastecimento e transformação aos aspectos nutricionais.” (BRASIL, 2012, p. 23). Desse modo, este trabalho circunscrevera o termo Educação Alimentar predominante no decorrer do texto, não tornado excludente a utilização e significação de ambos os termos.

qual está inserida. É necessário compreender que a criança quando nasce insere-se na sociedade, que a princípio, já está constituída de uma historicidade cultural.

A criança desenvolve-se através da interação social, que por sua vez está unida aos valores culturais, com isso, origina-se suas especificidades, ou seja, as experiências e relações de cada indivíduo são distintas, por mais que as realidades sociais sejam semelhantes.

Assim, as vivências dos alunos devem ter uma atenção especial e o professor tem papel fundamental nesse processo ao planejar conteúdos correlacionados com as experiências de um determinado contexto social. “Só assim os conteúdos escolares são internalizados dando condições de desenvolvimento às funções superiores de um indivíduo, visto que não podem ser aprendidos por simples ‘memorização’” (VYGOTSKY, 2000 apud STRIQUER, 2017, p. 146).

Por conseguinte, esse desenvolvimento acontece, caracterizado pelo autor em 3 zonas de desenvolvimento. A saber: Zona de Desenvolvimento Real, Zona de Desenvolvimento proximal e a Zona de Desenvolvimento potencial.

A Zona de Desenvolvimento Real, parte daquilo que a criança já conhece e/ou consegue realizar sozinha, independente, sem o auxílio de um adulto. Desse modo:

Quando determinamos a idade mental de uma criança usando testes, estamos quase sempre tratando do nível de desenvolvimento real. Nos estudos do desenvolvimento mental das crianças, geralmente admite-se que só é indicativo da capacidade mental das crianças aquilo que elas conseguem fazer por si mesmas (VYGOTSKY, 1991, p. 57).

Portanto, por exemplo, duas crianças podem ter um desenvolvimento mental divergente, mesmo com idades cronológicas semelhantes.

Vygotsky, Luria e Leontiev (2010, p. 112), trazem:

O que uma criança é capaz de fazer com o auxílio dos adultos chama-se zona de seu desenvolvimento potencial. Isto significa que, com o auxílio deste método, podemos medir não só o processo de desenvolvimento até o presente momento e os processos de maturação que já se produziram, mas também os processos que estão ainda ocorrendo, que só agora estão amadurecendo e desenvolvendo-se.

A Zona de Desenvolvimento Potencial é o que a criança com auxílio de um adulto consegue realizar, produzir, internalizando o que já foi trabalhado durante o processo de ensino-aprendizagem com a mediação, por exemplo, do professor. Há uma progressão no desenvolvimento mental com a sistematização do aprendizado.

Desse modo, “[...] o professor analisa o nível de desenvolvimento real do aluno e o nível de desenvolvimento potencial, aquilo que ainda pode ser amadurecido no aluno e com o trabalho proposto, certamente amadurecerá” (VYGOTSKY, 2007 apud STRIQUER, 2017, p. 153).

Entre estes níveis, Vygotsky denomina a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP):

Ela é a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes. (VYGOTSKY, 1991, p. 58)

Na ZDP, é necessária a mediação do educador para progredir no nível de desenvolvimento do aluno. Com vista a esclarecer o conceito, faz-se analogia a uma ponte, e ao processo de ajudar a caminhar, atravessar. Uma vez que, sozinho o educando não conseguiria alcançar a Zona de Desenvolvimento Potencial.

Vale ressaltar, estas zonas de desenvolvimento constituem-se um processo constante e se reiniciam a cada etapa da progressão do nível de desenvolvimento do educando. Portanto, é necessário perceber 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, também no uso deste, para que a criança possa apreender sobre assuntos relacionados à Educação Alimentar.

## **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, dado que acarreta problemas de saúde no futuro. Por isso, há necessidade das pessoas manterem-se informadas do quanto

estes alimentos são prejudiciais e quando evitados ajudam a ter uma vida saudável e prolongada.

No Brasil, este assunto começou a ser estudado pelo pesquisador Josué de Castro, em 1930, no período da industrialização e da alta produtividade. Este já chamava a atenção da fome e miséria que os operários passavam. Deste modo, Andrade (1997, p.175) destaca:

Josué de Castro, impressionado com o problema da fome, a princípio no Recife e em seguida no Brasil e no mundo, dirigiu seus estudos para a análise não apenas do problema da fome em si e de sua incidência sobre as pessoas mal alimentadas, mas das causas do problema e da ameaça que representava para a humanidade, das seqüelas que deixava nas populações mal alimentadas, com repercussões na esperança de vida, na produção e no desenvolvimento intelectual do homem.

Assim, Castro preocupado com o bem estar da população, demonstrado nas ações políticas, em 1940, Getúlio Vargas pelo Decreto nº 2.478, em 5 de fevereiro criou o Serviço de Alimentação e de Previdência Social (SAPS) que foi um restaurante popular que durou 27 anos, voltado às famílias das classes trabalhadoras, proporcionando alimentos nutritivos necessários com um custo mínimo. Além de disponibilizar consultório com um profissional para orientação nutricional com propósito de motivá-las o contínuo consumo de alimentos com propriedades benéficas ao organismo (FOGAGNOLI, 2011).

O discurso sobre Educação Alimentar e Nutricional volta a ser enfatizado no final da década de 90, tornando necessária a implementação de políticas e programas para divulgar a importância de uma alimentação saudável, visando o bem estar e a saúde. Desta maneira, em 2006 entra em vigor o Sistema Nacional de Segurança Alimentar e Nutricional (SISAN) na Lei Nº 11.346, de 15 de Setembro de 2006, traz o seguinte:

Art. 1º Esta Lei estabelece as definições, princípios, diretrizes, objetivos e composição do Sistema Nacional de Segurança Alimentar e Nutricional – SISAN, por meio do qual o poder público, com a participação da sociedade civil organizada, formulará e implementará políticas, planos, programas e ações com vistas em assegurar o direito humano à alimentação adequada. (BRASIL, 2006a, Art. 1).

Portanto, políticas como: Política Nacional de Alimentação e Nutrição (PNAN), Política Nacional de Promoção da Saúde (PNPS) e a Política Nacional de

Segurança Alimentar e Nutricional (PNSAN), trazem diretrizes pertinentes ao tema supracitado, com a valorização de uma alimentação saudável e adequada, de acordo com as especificidades de cada pessoa.

Na escola, desde a década de 40 começa a se pensar na proposta de alimentação escolar. Através de várias discussões, em 1979 designou-se o Programa Nacional de Alimentação Escolar (PNAE), que promove ações sobre Educação Alimentar e Nutricional no âmbito educacional, além de oferecer refeições saudáveis, acompanhado por um nutricionista. Em 2009, a lei que implementou do Programa dinheiro direto na escola, abrange a todos os alunos da Educação Infantil, Ensino Fundamental, Ensino Médio, incluindo Jovens e Adultos. Este último programa referido sancionado na Lei Nº 11.947, de 16 de Junho de 2009. No seu Art. 2º, inciso II, enfatiza:

a inclusão da educação alimentar e nutricional no processo de ensino e aprendizagem, que perpassa pelo currículo escolar, abordando o tema alimentação e nutrição e o desenvolvimento de práticas saudáveis de vida, na perspectiva da segurança alimentar e nutricional (BRASIL, 2009a, Art. 2, inciso II).

Então, é primordial propiciar momentos de aprendizado sobre este tema, com o propósito de motivar os alunos a adquirirem hábitos alimentares saudáveis e, para isso, é necessário o professor utilizar estratégias e metodologias nesse processo de ensino-aprendizagem.

Apesar de poucos referenciais teóricos na área de Pedagogia a respeito do assunto de EAN, resultados primordiais têm sido alcançados, principalmente no que diz respeito a inserção do tema de alimentação nos currículos, na formação docente contínua, ações educativas, fazendo necessário refletir o valor da Educação Alimentar no projeto político-pedagógico das escolas (BRASIL, 2012).

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. Esse é um processo, pelo qual, trará benefícios a saúde das crianças. Em vista disso:

É no período pré-escolar que o vínculo entre as crianças e os alimentos inicia-se, sendo responsável pelo início 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 propícia a iniciar novos hábitos alimentares. Entretanto, para que isso aconteça o educador tem o papel ativo nessa construção e a família não pode se isentar nesse processo, porque 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, 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 a somente oferecer alimentos com nutrientes balanceados, paralelo a isto, estratégias de ensino e aprendizagem sobre a temática referida propicia um resultado positivo em relação às crianças sentirem-se motivadas a adquirir hábitos alimentares saudáveis. Em relação a isto, 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 torna-se relevante a ser utilizado no âmbito escolar. Os recursos digitais são, por sua vez, ferramentas que podem auxiliar no processo de ensino-aprendizagem, sendo um recurso que aproxima os alunos por ser bem próximo da realidade da maioria destes. Isso pode ocorrer 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 no mundo digital. Entretanto, “[...] 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 nestas ferramentas como benefício é necessário. Assim, enfatiza Caldas, Nobre, Gava (2011, p. 15): “A chamada Sociedade da Informação, também, é a Sociedade do Conhecimento e da Aprendizagem.”.

Celestin Freinet (1896-1966), um educador estudioso, foi contra os princípios da escola tradicional. Foi um dos precursores a trazer propostas inovadoras para Educação, sendo uma delas, a comunicação, a exemplo da inserção em sala de aula das tecnologias da época, o jornal escolar, correspondências, possibilitando a autonomia das crianças, tornando-as protagonistas do processo ensino-aprendizagem e o professor como apoio. Desta maneira, Barros, Silva, Raizer (2012, p. 7), enfatizam que: “Para Freinet, a comunicação é uma necessidade da criança e é essa compreensão que justifica a livre expressão como princípio vertebrador na estruturação de suas técnicas de ensino.”.

Paulo Freire (1921 – 1997), também Pedagogo e filósofo, trouxe reflexões a frente de seu tempo, que são pertinentes na contemporaneidade. Este faz crítica às tecnologias, entretanto, viabilizam a importância destas no processo de ensino-aprendizagem. O autor destaca:

Nunca fui ingênuo apreciador da tecnologia: não a divinizo, de um lado, nem a diabolizo, de outro. Por isso mesmo sempre estive em paz para lidar com ela. Não tenho dúvida nenhuma do enorme potencial de estímulos e desafios à curiosidade que a tecnologia põe a serviço das crianças e dos adolescentes das classes sociais chamadas favorecidas. Não foi por outra razão que, enquanto secretário de educação da cidade de São Paulo, fiz chegar à rede das escolas municipais o computador. (FREIRE, 1996, p. 34)

Comungando com o pensamento de Freire é interessante ressaltar os benefícios que os recursos tecnológicos trazem. Todavia, precisa-se um olhar atento, reflexivo para extrair o que tem de melhor a oferecer aos discentes, pois este recurso também consiste de muitas mazelas. Também, há a necessidade das escolas disponibilizarem computadores, possibilitando os alunos das classes sociais menos favorecidas usufruírem destes meios.

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 notadamente, em creches.

Em finalidade de auxiliar no processo de ensino-aprendizagem dos discentes que estão iniciando a vida escolar

Todavia, o professor deve sistematizar metodologias que possam 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-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 são 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. Com o uso desses recursos possibilita a criança raciocinar, chamando a atenção por ser de caráter lúdico, obtém informações que facilita a aprendizagem no decorrer do jogo, além de proporcionar prazer, incentivando a obter pontuação, acertar questões, 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), ressaltam:

[...] 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.

### **2.3 Relação dos Jogos Educativos Digitais e Educação Alimentar**

Os Jogos Educativos Digitais é um grande aliado no processo de ensino-aprendizagem da criança. Possibilita a criança na Educação Infantil compreender inicialmente e/ou após alguma outra metodologia equiparável ao tema Educação Alimentar, desenvolver percepções do que é saudável e o que não é nutritivo ao organismo. Este discernimento é necessário para evitar problemas de saúde, a exemplo disto, a obesidade, que atinge um grande percentual de crianças, atrapalhando o desenvolvimento pleno das referidas.

Nesse sentido, os Jogos mencionados são elaborados de modo a despertar o interesse no aluno, por ser lúdico, desafiador, na maioria deles, contemporâneo,

aproximando discentes com os recursos tecnológicos, para aqueles que não têm contato. Sendo assim, a Educação Alimentar adstrito a este tipo de *software* de ensino-aprendizagem, desperta o interesse nas crianças, ao mesmo tempo propicia a apreensão, sente prazer em jogar. Diante isto, Navarro (2016, p. 42) traz a ideia que:

A aprendizagem baseada em jogos digitais é qualquer união entre um conteúdo educacional e jogos de computador. A premissa por trás dela é a de que é possível combinar videogames e jogos de computador com uma grande variedade de conteúdos educacionais, atingindo resultados tão bons quanto ou até melhores do que aqueles obtidos por meio de métodos tradicionais de aprendizagem.

Desse modo, a *internet* disponibiliza variados Jogos Educativos Digitais que trabalham variados conteúdos e/ou assuntos pertinentes (matemática, português, ciências, etc.) no âmbito educacional.

O que propõe este trabalho é trazer Jogos que abordem a questão da alimentação saudável. Uma proposta de Jogo que trata deste tema, encontra-se no *site* Escola Games, que se volta para as crianças de faixa etária de 5 anos. O jogo do “monstro come fruta” Figura 1, é uma maneira divertida de apresentar as frutas e seus benefícios para as crianças na Educação Infantil. E com a mediação da professora, papel importante durante o processo.

**Figura 1** – Jogo do “Monstro come fruta”



**Fonte:** Escola Games. Disponível em: <[http://www.escolagames.com.br/jogos/monstro ComeFruta/](http://www.escolagames.com.br/jogos/monstro-ComeFruta/)>. Acesso em: 09 nov. 2017

O jogo acima possibilita a criança raspar um balão acima do monstro, dentro do tempo estipulado do jogo, e ao desvelar a fruta, automaticamente traz a imagem

da fruta e seus benefícios. Assim, este permite trabalhar a coordenação motora, ao solicitar que o aluno raspe a fruta, bem como conhecimentos, nos quais caracterizam as vantagens de cada fruta.

Com isso, acrescenta-se que:

O ambiente lúdico promove a aprendizagem, pois as crianças enfrentam desafios, testam limites e solucionam problemas. Com o jogo a criança dirige seu comportamento através do significado da situação. Isto é uma maneira de adquirir conhecimentos de uma forma leve, espontânea e ao mesmo tempo regrada (NAVARRO, 2016, p. 27)

Portanto, o Jogo Educativo Digital traz esse caráter lúdico, chamando a atenção da criança. A concentração também é outro fator que envolve a criança, a exemplo do jogo descrito acima, precisa-se de concentração para raspar a fruta dentro do tempo proposto, uma vez que, ao passar o tempo sugerido o monstro vai enfraquecendo progressivamente.

Na Figura 2, é outro jogo que também faz parte do site Escola Games, chamado “Frutas”. Ele apresenta um caráter lúdico, com música, fazendo a criança através de um quebra-cabeça deslize as partes físicas da fruta que a compõem. Ao integrar a fruta, aparecerá seu benefício ao organismo. Apresenta a opção de escutar música ao longo do jogo no ícone representado na imagem de som, textos nos *feedback* de cada acerto ao montar as peças corretamente e imagens atrativas das frutas.

**Figura 2** – Jogo “Frutas”



**Fonte:** Escola Games. Disponível em: <<http://www.escolagames.com.br/jogos/frutas/>>. Acesso em: 09 nov. de 2017.

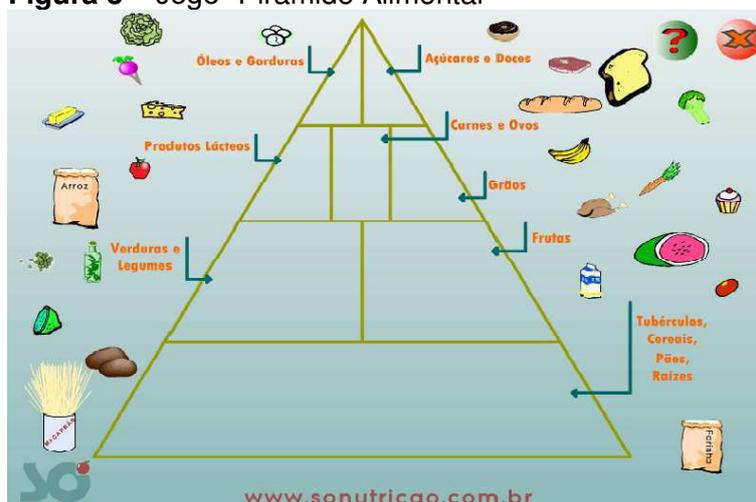
Como descrito no jogo, além de montar as frutas, é um quebra-cabeças que não atribui pontuação e sim, que promove conhecimentos sobre as frutas. Trabalha o raciocínio lógico, coordenação motora e percepções visuais e auditivas (ESCOLA GAMES, 2014).

Vale salientar, que estes jogos apresentados são desenvolvidos sob orientação pedagógica em conjunto com profissionais técnicos em informática. Sendo importante ter a parceria entre os profissionais das áreas de Educação, psicologia e tecnologia para oferecer uma melhor aprendizagem aos alunos.

Outro Jogo Educativo representado na Figura 3 pode ser aplicado na etapa da Educação Infantil, com auxílio do docente, possibilitando também aliar a outras propostas pedagógicas trabalhada em sala de aula, explicando de modo mais específico. Assim como, Jappur (2014, p. 58), afirma que “Os jogos educativos possuem objetivos educacionais definidos: são projetados especificamente para ensinar determinados temas ou reforçar e apoiar a aprendizagem de habilidades.”.

A pirâmide alimentar é importante para desde crianças saberem o valor nutricional dos alimentos, os que estão mais próximos e/ou no topo da pirâmide devem ser consumidos moderadamente.

**Figura 3** – Jogo “Pirâmide Alimentar”



**Fonte:** Só Nutrição. Disponível em: <<http://www.sonutricao.com.br/jogos/popupJogo.php?jogo=piramide>>. Acesso em: 23 jan. de 2018

O jogo mostrado na figura 3 acima propicia o aluno selecionar o alimento correspondente para preencher cada espaço da pirâmide indicado pelas setas, e em cada uma dela tem as especificações de qual alimento é cabível nos seus

respectivos locais. Este não atribui pontuação e só é finalizado após ter organizada toda a pirâmide corretamente. Desse modo:

O objetivo da pirâmide dos alimentos é mostrar todos os grupos alimentares, guiando as melhores escolhas e a quantidade adequada de modo a suprir as necessidades de nutrientes. A pirâmide contempla os conceitos de quantidade, qualidade, harmonia e adequação. (NAVARRO, 2016, p. 31)

O *site* só nutrição tem alguns Jogos Educativos interessantes, voltados à Educação Alimentar. Possui muitos conteúdos da área da nutrição, além de ter o apoio pedagógico para construção dos jogos.

É pertinente ressaltar, em alguns *sites*, menos os supracitados, também trabalham essa perspectiva de ilustrações de alimentos saudáveis em jogos de memória, jogos de sequência lógica, por exemplo. No entanto, não possui nenhuma descrição de apoio pedagógico para construção destes. Por conseguinte, os profissionais que estão envolvidos na construção dos jogos:

[...] quando precisam desenvolver algo para a educação encontram dificuldade na comunicação com a área pedagógica [...]. Nesse contexto, constata-se que o compartilhamento de conhecimento entre os dois universos, indústria e academia, pode contribuir para a melhoria da qualidade dos jogos educativos. (SENA, 2017, p. 11)

Sendo assim, percebe-se a ausência de pessoas da área da Educação na construção e avaliação de alguns jogos. Muitas vezes, os docentes não dão e/ou não sabem a importância destes, dificultando a comunicação entre as áreas. Portanto, a integração dos profissionais na área de tecnologia e educação é importante para desenvolver um Jogo Educativo Digital com qualidade técnica e pedagógica.

Viabilizando esta proposta de utilizar os Jogos Educativos Digitais para auxílio no processo de ensino-aprendizagem com o tema referente à Educação Alimentar, desenvolveu-se o Jogo *Quiz Saudável*. A motivação de deu-se através do Grupo de Estudo e Desenvolvimento de Objetos Virtuais de Aprendizagem (GEDOVA)<sup>2</sup> tem o intuito de aprofundar o estudo ao pesquisar e desenvolver objetos de aprendizagem

---

<sup>2</sup> 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.

(simuladores e jogos educativos), usando *software* de autoria colaborativa, como exemplo em destaque deste trabalho que desenvolveu-se o Jogo *Quiz Saudável* usando o *PowerPoint* como ferramenta.

Sobre isto, Falkembach, Geller e Silveira (2006, p. 8), destacam:

O desenvolvimento de jogos educativos digitais proporciona que a atividade de jogar, que é inerente à criança, possa ser utilizada como um importante recurso educacional e motivacional, permitindo que as habilidades e conteúdos embutidos no jogo sejam potencializados no processo de ensino e aprendizagem.

Dentre as ações desenvolvidas no projeto de pesquisa referido, através de uma oficina, foi empregar a ferramenta *PowerPoint* (usada nesta ocasião como *software* de autoria), para aprender a construir Jogos Educativos. Esta ferramenta permite que o educador tenha a autonomia de desenvolver diversos jogos relacionados a algum tema específico, além de ser fácil de elaborar o jogo para os educandos que ainda não possui destreza para utilizar as ferramentas tecnológicas.

Como resultado desta ação propiciada por meio do GEDOVA, relacionou-se a proposta de aprender desenvolver o jogo no *PowerPoint*, permitindo adequar para algum tema específico. Então, pensou-se na Educação Alimentar, como tema relevante para realizar esta pesquisa, tendo como resultado o Jogo *Quiz Saudável*. A figura 4 mostra a tela inicial do jogo.

**Figura 4** – Jogo *Quiz Saudável*



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

O Jogo *Quiz Saudável* consiste de perguntas e respostas sobre alguns alimentos, sem atribuição de pontos. Caso a resposta esteja errada, exibe uma dica para cada pergunta, facilitando identificar a resposta certa em outra tentativa caso não selecione a alternativa correta. Todavia, se o educando optar pela resposta correta, instantaneamente, na tela mostrará os benefícios do determinado alimento escolhido. Em que contém tanto a imagem quanto o texto referente o alimento nos *Feedbacks* de cada alternativa selecionada.

A proposta do jogo foi aliar assuntos referentes à Educação Alimentar com o caráter lúdico, contempla ilustrações, animações e cores atrativas. Vale ressaltar, que devido a presença de textos ao longo do jogo é indispensável a mediação do professor para o aluno ter acesso o conhecimento.

Os jogos educativos baseiam-se no interesse pelo lúdico que independe da faixa etária. Considerando-se este aspecto, os jogos podem promover ambientes de aprendizagem atraentes e gratificantes, constituindo-se num recurso poderoso de estímulo para o desenvolvimento integral do aluno. (FALKEMBACH; GELLER; SILVEIRA, 2006, p. 2).

Dessarte, o Jogo *Quiz Saudável* possibilita ter um bom rendimento para os discentes a partir dos 5 (cinco) anos, tudo depende do desenvolvimento específico de cada aluno, no processo de ensino-aprendizagem. E a mediação do professor na leitura e na construção do raciocínio é indispensável. Vale ressaltar, que:

[...] jogos pedagógicos efetivamente desenvolvem a atenção, a disciplina, o autocontrole, respeito a regras e habilidades perceptivas e motoras. Dependendo do tipo e de suas características, pode ser jogado de forma individual ou coletiva, mas sempre com a presença do professor para mediar o processo, observar e avaliar o nível de desenvolvimento das crianças, diagnosticando as dificuldades e intercorrências individuais. (SILVA, 2010, p. 3)

Ante ao exposto, o GEDOVA almeja disponibilizar um banco de dados com todos os jogos produzidos com determinado temas e áreas específicas. Assim, torna-se de fácil acesso aos docentes utilizá-los e selecionar de acordo com o planejamento realizado para abordagem em concordância ao assunto trabalhado. O Jogo *Quiz Saudável*, assim como todos demais desenvolvidos pelos membros do GEDOVA, será disponibilizado neste banco de dados.

### 3 METODOLOGIA

O conhecimento científico é imprescindível na busca de respostas mais consistentes. É um aprimoramento do senso comum, nasce da dúvida do indivíduo sobre algum conhecimento, na qual poderá alcançar uma resposta a partir de uma sistematização de métodos e de análise. Baseia-se numa percepção crítica, prática e não uma questão de idealização. Logo, não se pode construir o conhecimento apenas com a imaginação, mas o objeto tem que ser observado e vivenciado. Assim, uma teoria sem prática torna-se inócua, não tem validade, uma vez que a tese surge da ação. Desse modo, ressalva-se:

Pesquisar cientificamente significa realizarmos essa busca de conhecimentos, apoiando-nos em procedimentos capazes de dar confiabilidade aos resultados. A natureza da questão que dá origem ao processo de pesquisa varia. O processo pode ser desencadeado por uma dificuldade, sentida na prática profissional, por um fato para o qual não conseguimos explicações, pela consciência de que conhecemos mal alguma situação ou, ainda, pelo interesse em criarmos condições de prever a ocorrência de determinados fenômenos. (PRODANOV; FREITAS, 2013, p. 44)

Neste sentido, o conhecimento científico é uma ferramenta de compreensão do mundo, podendo satisfazer as dúvidas e questionamentos do indivíduo e não somente dar respostas aos problemas recorrentes do dia-a-dia. Para isto, é necessária uma investigação sistemática e minuciosa para descobrir, compreender e/ou esclarecer algum fato implicado na realidade.

Para se pesquisar algo, não se pode reproduzir um conhecimento, mas sim, ressignificar um novo conhecimento, através da pesquisa científica. Assim, segundo Prodanov e Freitas (2013, p. 44), a pesquisa “Significa muito mais do que apenas procurar a verdade, mas descobrir respostas para perguntas ou soluções para os problemas levantados através do emprego de métodos científicos.”.

Com relação o método adotado nesta pesquisa é o hipotético-dedutivo. Por ter poucas produções relacionadas ao assunto desta pesquisa, também pelo surgimento do problema e a hipótese levantada. Vale ressaltar, que o “[...] hipotético-dedutivo acrescenta-se aquela que questiona o fato de as hipóteses jamais serem consideradas verdadeiras; quando corroboradas, são apenas soluções provisórias.” (PRODANOV; FREITAS, 2013, p. 34).

Portanto, a questão da elaboração da hipótese, não significa afirmar que o resultado confirma tal. Mas que pode ser uma previsibilidade do resultado esperado da hipótese ou contradizer após as análises.

### **3.1 Caracterização da pesquisa**

A pesquisa realizou-se em duas instituições públicas de ensino da Educação Infantil, no município de Sousa-PB. O público escolhido para realização da pesquisa foram todos os docentes regentes nas creches da cidade, do qual, a amostra foram 2 professores de uma creche e 3 de outra instituição (creche), totalizando cinco docentes para compreensão do objeto de estudo. Vale ressaltar, a importância do sigilo dos nomes dos sujeitos que contribuíram para realização do levantamento dos dados, com a utilização de denominações como: P1; P2; P3; P4 e P5. Esta foi a maneira ética de preservá-los a supostas exposições, a partir das deduções realizadas com base nos dados informados destes.

Utilizou-se o instrumento questionário para a coleta de dados, com o intuito de coletar as informações sobre o tema da pesquisa junto aos sujeitos e posteriormente realizamos a análise. Na elaboração do questionário é preciso observar que este deve ser organizado de maneira ordenada e precisa, sem emitir opiniões nas perguntas, tornando o questionamento compreensível tanto ao entrevistado quanto ao pesquisador, para facilitar a computação das informações. É interessante conter antes da apresentação das perguntas uma pequena abordagem do que se trata a pesquisa para compreensão da importância ao colaborador da pesquisa. Partilham o mesmo sentido Prodanov e Freitas (2013, p. 108):

O questionário é uma série ordenada de perguntas que devem ser respondidas por escrito pelo informante (respondente). O questionário, numa pesquisa, é um instrumento ou programa de coleta de dados. Se sua confecção for feita pelo pesquisador, seu preenchimento será realizado pelo informante ou respondente.

Dentre algumas vantagens do questionário é que se pode, em um curto espaço de tempo, ter um número de dados satisfatórios à análise da pesquisa. Torna-se relevante também o anonimato, deixando a pessoa segura de sua exposição. Outro ponto favorável deste instrumento é obtenção de novas

informações que às vezes não poderiam ser acessíveis em contato direto com o entrevistado.

A forma do questionário incluíram perguntas objetivas e subjetivas. As perguntas objetivas permitem ter apenas duas opções para assinalar de sim ou não e/ou de múltipla escolha. O instrumento contempla também a sistematização de perguntas subjetivas, em que possibilitou os participantes responderem livremente.

### **3.2 Classificação da pesquisa**

Tendo em vista o estudo de compreender a relevância da utilização dos Jogos Educativos Digitais como motivadores para aquisição de hábitos alimentares saudáveis para as crianças na Educação Infantil, a natureza da pesquisa foi aplicada, trata-se, portanto de “produzir conhecimentos para aplicação prática dirigidos à solução de problemas específicos.” (PRODANOV; FREITAS, 2013, p. 126). Então, não só viabiliza a uma maior compreensão a respeito do assunto, mas também, pode torna-se aplicável na realidade.

Com relação aos objetivos, o tipo de pesquisa apresenta-se como descritivo. Em que visa descrever os acontecimentos, retratando o assunto com certa profundidade e utilizando a interpretação os fatos. Assim, Prodanov e Freitas (2013, p. 52), enfatizam:

Nas pesquisas descritivas, os fatos são observados, registrados, analisados, classificados e interpretados, sem que o pesquisador interfira sobre eles, ou seja, os fenômenos do mundo físico e humano são estudados, mas não são manipulados pelo pesquisador.

Desta maneira, procura desvendar como o fato ocorre, sem nenhuma intervenção sobre estes. E pode utilizar técnicas instrumentais para coleta de dados, a exemplo, questionário, dentre outros.

Para o processo da busca de resultados da pesquisa, o procedimento técnico adotado é a pesquisa de campo. Faz-se primeiramente uma pesquisa bibliográfica para aprofundar o estudo sobre o que tem disponível em materiais escritos sobre o assunto escolhido. Sendo assim, Prodanov e Freitas (2013, p. 54), descrevem que:

quando elaborada a partir de material já publicado, constituído principalmente de: livros, revistas, publicações em periódicos e artigos científicos, jornais, boletins, monografias, dissertações, teses,

material cartográfico, internet, com o objetivo de colocar o pesquisador em contato direto com todo material já escrito sobre o assunto da pesquisa. [...] Na pesquisa bibliográfica, é importante que o pesquisador verifique a veracidade dos dados obtidos, observando as possíveis incoerências ou contradições que as obras possam apresentar.

Dessa forma, na busca por recursos bibliográficos na *internet*, torna-se necessário analisar se a pesquisa realmente é confiável. Também, destacar trechos pertinentes ao tema é importante para proporcionar a fundamentação teórica ao longo do trabalho.

Após a pesquisa bibliográfica, é necessária uma busca de respostas, determinando o tipo de amostra do universo prioritário. Nesta perspectiva, elucida:

[...] pesquisa de campo é aquela utilizada com o objetivo de conseguir informações e/ou conhecimentos acerca de um problema para o qual procuramos uma resposta, ou de uma hipótese, que queiramos comprovar, ou, ainda, descobrir novos fenômenos ou as relações entre eles. Consiste na observação de fatos e fenômenos tal como ocorrem espontaneamente, na coleta de dados a eles referentes e no registro de variáveis que presumimos relevantes, para analisá-los (PRODANOV; FREITAS, 2013, p. 59).

Então, a pesquisa de campo proporciona uma coleta de dados, que subsidia a pesquisa bibliográfica realizada. As respostas recolhidas podem ser divergentes ou não, com a produção da pesquisa.

Em articulação nesse processo metodológico, a abordagem aplicada no trabalho é a qualitativa-quantitativa. Esta abordagem qualitativa é subjetiva, envolve a interpretação dos fenômenos com os sujeitos. E a quantitativa é tudo aquilo que é quantificável, mensurável, objetivo. Desse modo, “O conjunto de dados quantitativos e qualitativos, [...] não se opõem. Ao contrário, se complementam, pois a realidade abrangida por eles interage dinamicamente, excluindo qualquer dicotomia.” (DESLANDES, 1994, p. 22)

Portanto, na abordagem quanti-qualitativa, facilita a leitura e compreensão da pesquisa que, por vezes, será necessário a utilização de números, de quantificações e em outra, auxílio das descrições, na compreensão dos fenômenos, implicados na subjetividade das pessoas.

Após a coleta de dados a análise realizada é a de conteúdo. Esta técnica propõe-se descrever os dados levantados. Assim, Bardin (1977, p. 31) conceitua que:

A análise de conteúdo é um *conjunto de técnicas de análise das comunicações*.

Não se trata de um instrumento, mas de um leque de apetrechos; ou, com maior rigor, será um único instrumento, mas marcado por uma grande disparidade de formas e adaptável a um campo de aplicação muito vasto: as comunicações.

Então, a análise de conteúdo auxilia na interpretação dos dados coletados, a fim de esclarecer o que se tem no conteúdo das respostas subjetivas do resultado do instrumento de coleta de dados: o questionário.

Similarmente, utiliza-se a análise quantitativa com o propósito de demonstrar através de números as respostas mais recorrentes dos docentes, e conseqüentemente às menos predominantes, os gráficos representam respostas tratando-se especificamente os Jogos Educativos Digitais e Educação Alimentar na Educação Infantil. Desse modo, Prodanov e Freitas (2013, p. 69), enfatizam a pesquisa quantitativa como: “[...] tudo pode ser quantificável, o que significa traduzir em números opiniões e informações para classificá-las e analisá-las”.

#### 4. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

A pesquisa foi realizada nas creches públicas no município de Sousa – PB. O público alvo foram no total 5 professoras distribuídas em 2 (duas) Instituições de Ensino Público. Para manter sigilo, as docentes são denominadas de: P1; P2; P3; P4 e P5. Porque manter o anonimato dos participantes é necessário, para preservá-los de eventuais exposições e/ou constrangimentos.

O instrumento questionário utilizado para coleta de dados, contendo 6 questões com a abordagem quanti-qualitativa, possibilitou todas as docentes responderem, dentro do prazo acordado para a entrega. Nenhuma das respectivas se isentou em responder. Apesar de, em um primeiro contato para entrega, a maioria destas não demonstravam muito interesse em escutar do que se tratava a pesquisa. Posteriormente, uma minoria atrasou no tempo da entrega do questionário, não devolvendo no prazo estabelecido como combinado, mas ao final todas responderam e repassaram à pesquisadora.

As perguntas são objetivas e subjetivas, visam atender, através da coleta dos dados, se as professoras compreendem a relevância da utilização dos Jogos Educativos Digitais como motivadores para aquisição de hábitos alimentares saudáveis para as crianças na Educação Infantil.

Inicialmente, as docentes responderam qual a escolaridade/formação de cada uma, apresentado no quadro 1.

**Quadro 1 – Escolaridade/Formação**

P1	Pedagógico
P2	Pedagogia
P3	Ciências, Biologia e Psicopedagogia.
P4	Curso superior Pedagogia.
P5	Graduação em Pedagogia/Pós graduação em Psicopedagogia.

**Fonte:** Própria autora (2018).

É perceptível que as Professoras regentes nas creches, apenas 3 possuem curso superior em Pedagogia; uma com o nível pedagógico; outra graduada em curso superior de uma área específica, com especialização em Psicopedagogia. Neste contexto, as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Curso de Graduação em Pedagogia, traz:

Art. 2º As Diretrizes Curriculares para o curso de Pedagogia aplicam-se à formação inicial para o exercício da docência na Educação Infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental, nos cursos de Ensino Médio, na modalidade Normal, e em cursos de Educação Profissional na área de serviços e apoio escolar, bem como em outras áreas nas quais sejam previstos conhecimentos pedagógicos. (BRASIL, 2006b, p. 1).

Dessa maneira, percebe-se improbabilidade de P3 obter os princípios Pedagógicos necessários, compreendendo especialmente a Educação Infantil, desestabilizando o sentido do papel do Pedagogo em uma de suas possíveis áreas de atuação, a exemplo neste nível de ensino.

Entende-se também, a possível dificuldade de P1 e P3 terem algum conhecimento a respeito da Educação Alimentar e Jogos Educativos Digitais com a finalidade de promover ambas temáticas na Educação Infantil. Já que, possivelmente não tiveram os saberes basilares necessários de um curso de graduação em Pedagogia.

Em seguida, os professores indicaram, por anos, o tempo de atuação, na ordem mostrada, no quadro 2.

**Quadro 2** – Tempo de atuação das professoras.

	<b>Tempo de atuação</b>
P1	31 anos
P2	2 anos
P3	-
P4	35 anos
P5	4 anos

**Fonte:** Própria autora (2018).

A Professora 3 não informou o tempo de atuação. Observa-se que tanto P1 quanto P4 possuem mais anos de atuação em relação a P2 e P5. Entretanto, estas últimas apresentam curso superior em Pedagogia. A P4 também é graduada em Pedagogia e possui muitos anos de prática docente. Já a P1, apesar de um longo espaço de tempo regente como professora, talvez não detenha de conhecimentos científicos necessários à prática educativa.

Nas Diretrizes Curriculares Nacionais para o Curso de Graduação em Pedagogia, no Art. 6º, inciso I, traz que para a "[...] aplicação, em práticas educativas, precisa-se conhecimentos de processos de desenvolvimento de

crianças, adolescentes, jovens e adultos, nas dimensões física, cognitiva, afetiva, estética, cultural, lúdica, artística, ética e biossocial” (BRASIL, 2006b, p. 3).

Portanto, é necessária uma reflexão acerca da formação docente, não é o bastante ter anos de experiência, o que realmente preocupa é o nível de formação, a ausência de saberes pedagógicos, de formação contínua, e quais as bases epistemológicas o docente apreende para delinear sua prática pedagógica.

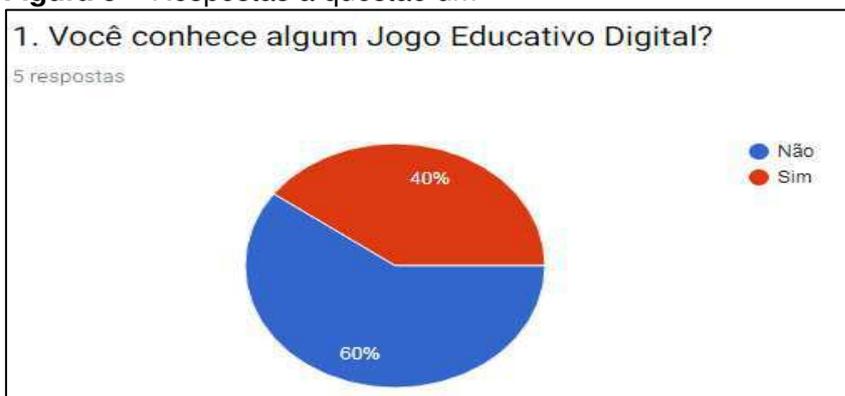
Nos últimos anos, tem-se reafirmado a importância do papel do professor como educador, atento permanentemente às necessidades decorrentes do desenvolvimento das tecnologias; as próprias competências e formação adequadas são a cada dia mais exigidas. (TOMAZONI, 2014, p. 49).

Então, o curso de licenciatura plena em Pedagogia é primordial para estar habilitado a exercer tal função. Somado a isto, a competência dar-se-á também através da formação contínua, capacitando os professores subsidiando na prática educativa e atualizando-a. E um dos assuntos emergentes é a inserção dos recursos tecnológicos no âmbito educacional para auxílio no processo de ensino-aprendizagem.

Inúmeros são os desafios, mas o maior parece ser docente. Para podermos influenciar positivamente nossos estudantes, é indispensável saber acompanhar as novas tecnologias e lidar com elas produtivamente. Professores analfabetos digitais vão ficando naturalmente para trás, porque se colocam fora do tempo. Perdem a chance de ‘educar’ (DEMO, 2011, p. 22).

Para isto, precisa-se de políticas públicas para subsidiar e garantir tanto a formação continuada de professores, que por vezes estão desmotivados diante o cenário educacional, conseqüentemente da desvalorização profissional, quanto de oferecer recursos didáticos e tecnológicos suficientes para atender todo alunado e de fato efetivar um aprendizado com mais qualidade aos educandos.

Ao iniciar as perguntas, abordou-se primeiramente uma questão indagando se as docentes têm conhecimento sobre algum Jogo Educativo Digital. De acordo com a figura 5, mostra as respostas das participantes.

**Figura 5** – Respostas à questão um

**Fonte:** Própria autora (2018).

Conforme a figura 5 revela, apenas 40% das docentes afirmam conhecer o Jogo Educativo Digital. As duas professoras confirmam, e posteriormente, citam um exemplo de jogo, P2: “O Ludo, jogos que auxilia no processo da alfabetização das crianças.” E P5: “Um aplicativo que desenha o alfabeto no *android*.” Sendo assim, ao analisar estas respostas, conceitua-se:

As abordagens para o uso de **jogos digitais** na aprendizagem são numerosas e abrangem desde a produção de jogos lúdicos, feitos exclusivamente para o ensino-aprendizagem de conteúdos escolares, até a apropriação de elementos de *game design* em contextos que não usam necessariamente jogos digitais, como ambientes analógicos ou virtuais de ensino e aprendizagem. Os jogos trazem em si uma infinidade de conceitos que estimulam a aprendizagem, pois permitem a interação com o meio e a construção coletiva de conceitos e experiências, bem como a geração de conhecimento. (SENA et al, 2016, p. 2, grifo do autor).

Portanto, há propósitos diferenciados pelo os quais estes jogos podem ser desenvolvidos e aplicados, ou seja, possui múltiplas finalidades.

Contudo, quando trata-se de Jogo Educativo Digital, Falkembach, Geller e Silveira (2006, p. 3), trazem:

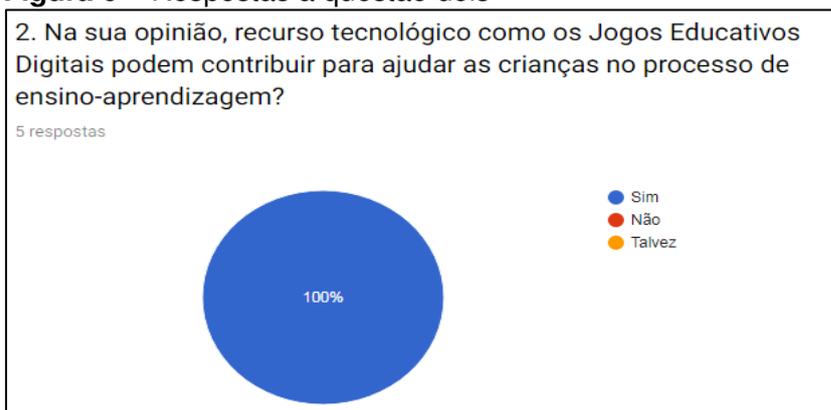
Os **jogos educativos digitais** são elaborados para divertir os alunos e potencializar a aprendizagem de conceitos, conteúdos e habilidades embutidas no jogo. Um jogo educativo digital pode propiciar ao aluno um ambiente de aprendizagem rico e complexo. Estes jogos podem ser denominados micromundos, porque fornecem um mundo imaginário a ser explorado e no qual os alunos podem aprender. (Grifo do autor).

Dessa forma, as docentes P2 e P5 trouxeram Jogos que auxiliam no processo de alfabetização, citam conteúdos semelhantes. Com isso, demonstraram um

entendimento sobre esta temática ao relacionar o jogo envolvendo um conteúdo, no caso, o alfabeto.

Na segunda questão, interrogou-se a respeito se o recurso tecnológico como os Jogos Educativos Digitais podem contribuir para as crianças no processo de ensino-aprendizagem.

**Figura 6** – Respostas à questão dois



**Fonte:** Própria autora (2018).

Segundo mostra a figura 6, as professoras, em sua totalidade, afirmaram positivamente a contribuição dos Jogos Educativos Digitais no processo de ensino-aprendizagem das crianças. Estes “[...] possibilitam a criação de ambientes de aprendizagem atraentes e gratificantes, constituindo-se num recurso poderoso de estímulo para o desenvolvimento integral do aluno, permitindo o desenvolvimento de inúmeras habilidades.” (FALKEMBACH; GELLER; SILVEIRA, 2006, p. 3).

Contudo, ao explicar o motivo desta contribuição, P1 enfatiza: “Ajudaria na aprendizagem das crianças” e P3: “Para desenvolver à aprendizagem”. Assim, estas coincidem nas afirmações colocando o termo “aprendizagem” como principal colaboração do recurso tecnológico supracitado. A P4 traz: “A tecnologia nos dias de hoje vem ajudando não só o alunado no ensino como também seus educadores.”. Desse modo, a professora não responde de modo específico sobre o Jogo Educativo Digital, mas no geral, aborda o termo “tecnologia” como benefício tanto para os alunos, quanto professores.

Já P2 e P5 trazem características que podem ser propiciadas através dos Jogos Educativos Digitais, P2: “Porque os jogos digitais unem aspectos lúdico pedagógicos.”; P5: “Porque desperta o interesse da criança.”

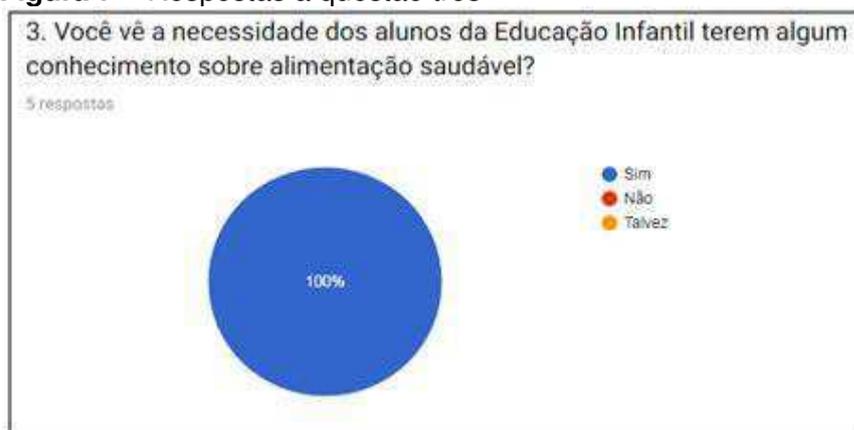
Logo, dentre os aspectos que constituem os jogos referenciados, contempla tanto a ludicidade quanto desperta a atenção e concentração da criança. Sendo pontos afirmados das participantes da pesquisa. À vista disso:

Os jogos educativos oferecem uma contribuição importante para o desenvolvimento cognitivo, uma vez que dão acesso a mais informações e enriquecem o conteúdo do pensamento infantil através da possibilidade de interação com o objeto de estudo/conhecimento. Paralelamente, a atividade lúdica age de maneira a consolidar as habilidades que a criança já tem domínio da mesma em situações novas. (DETÂNICO; KONRATH, 2011, p. 4).

É possível analisar até este último ponto, destas informações coletadas, o quão interessante observar que P2 e P5 aparentam nas respostas estarem mais familiarizadas a respeito dos questionamentos, envolvendo as temáticas. Como mostra quadro 1 e quadro 2, relacionando-os com as respostas, faz-se chegar a uma possível conclusão, que ambas conseguem compreender por serem graduadas em Pedagogia. Outra suposição é que estas educadoras serem recentemente formadas e atuantes na área, em relação às outras participantes da pesquisa. Concebe-se uma formação na grade curricular mais reformulada, considerando o contexto atual.

Por outro lado, P1 e P4 podem não atender em suas respostas, aos questionamentos, por terem um longo espaço de tempo de formação e muitos anos de atuação sem a presença de uma formação contínua. Também, a P3 se encaixa neste contexto, acrescentado um elemento, que é a ausência de uma formação inicial em Pedagogia.

Posteriormente, indagou se as docentes veem a necessidade dos alunos da Educação Infantil terem algum conhecimento sobre alimentação saudável.

**Figura 7** – Respostas à questão três

**Fonte:** Própria autora (2018).

Conforme a figura 7 é perceptível que todas as docentes respondem positivamente a necessidade dos discentes terem algum conhecimento sobre alimentação saudável. Com isso, Cunha (2014, p. 9), ressalta:

Quando a criança sai do seu lar e começa a frequentar ambientes diferentes como escola, creches, ela sofre uma intensa influência de diversas formas, pois o contato com tantas pessoas diferentes tende a levar os pequeninos a imitarem os comportamentos dos outros, tanto na questão social como na alimentar, e isto pode trazer consequências tanto positivas como negativas.

É importante o corpo docente da instituição junto aos demais funcionários também refletirem coletivamente sobre as práticas alimentares, para não confundirem as crianças na construção do pensamento em relação aos alimentos, isto, quando se é planejada e trabalhada a temática da Educação Alimentar na Educação Infantil.

Quando as participantes assinalaram a alternativa, logo após, estas responderam o porquê da necessidade de trabalhar a alimentação saudável na Educação Infantil. A P2 não deixa contribuições pertinentes referentes ao tema Educação Alimentar, e em relação às demais participantes. Duas respostas, entre as professoras despertam a atenção, quando dizem: P3: “Em caso não é trabalhado isso.”; P5: “Porque geralmente não se é trabalho alimentação saudável não é trabalhada.”. Sendo assim, dá-se a entender que estas viabilizam a necessidade de ser trabalhado o tema referido quando marcam a opção “sim”. Entretanto, ambas deixam a desejar quando afirmam não utilizarem em sua prática.

Desta maneira, faz-se necessário refletir que “O professor, no entanto, pode não ter noção da importância do seu papel na orientação alimentar e nutricional de seus alunos ou até mesmo não possuir a preparação adequada para fazê-lo.” (GONÇALVES et al, 2009, p. 135).

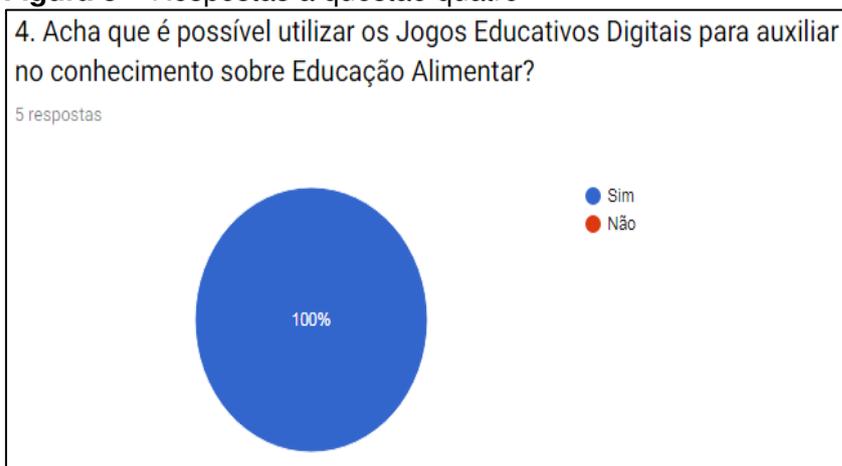
Desta maneira, como já mencionado anteriormente, atrelado a isto outras questões (políticas públicas, falta de recursos, má gestão escolar, entre outros) podem interferir impossibilitando as docentes efetivarem um trabalho relacionado à Educação Alimentar. Contudo, não impede que estas realizem atividades, estando dentro da governabilidade da creche, com a colaboração dos envolvidos e do que dispõe a instituição.

Outras duas professoras trazem as seguintes respostas: P1: “Alimentação saudável deve começar na infância.”; P4: “O conhecimento básico da educação alimentar é necessário no processo de crescimento da criança.”. Dito isto, estas justificam em pequenos trechos, mas trazem consideráveis explicações a respeito da contribuição da Educação Alimentar. De modo geral:

A Creche Pré-Escola, como centro de referência em educação infantil também assume o papel de orientar a criança quanto à importância de se ter a prática de uma boa alimentação para que se tenha uma boa saúde e um bom desenvolvimento cognitivo, colaborando para o desenvolvimento de uma geração mais saudável e consciente (MARIZ et al, 2015, p. 4).

Vale ressaltar, que a creche não pode isentar o papel da família na contribuição para as crianças na formação de hábitos alimentares saudáveis. Proporcionando ao aluno mais clareza, durante o processo de ensino-aprendizagem, em que a creche consegue compartilhar de maneira mútua, das mesmas ideias da família.

Na quarta pergunta, questionou as participantes se acham que é possível utilizarem os Jogos Educativos Digitais para o auxílio no conhecimento sobre Educação Alimentar.

**Figura 8** – Respostas à questão quatro

**Fonte:** Própria autora (2018).

Novamente, as 5 professoras assinalaram a resposta “sim”, concordando que é possível utilizar o jogo referido para auxílio no conhecimento sobre Educação Alimentar.

Desse modo, entende-se que o Jogo Educativo Digital é um importante recurso facilitador no processo de ensino-aprendizagem. Auxilia no conhecimento sobre conteúdos alimentares de forma lúdica, desafiadora e interativa para as crianças.

[...] agregar os jogos digitais no processo educacional pode ampliar um universo complexo de significados, centrado no lúdico, promovendo a construção de conhecimento do aluno respeitando seu ritmo de aprendizagem, agregando novas informações e principalmente, resgatando o prazer em aprender que é fundamental para o processo de ensino e aprendizagem (FALKEMBACH; GELLER; SILVEIRA, 2006, p. 8).

Quando as docentes marcaram a alternativa, logo após, justificaram suas escolhas. Vale ressaltar, que a P3 não traz uma afirmação concisa à respeito da indagação, afirma esta: “Porém os recursos são limitado”. Desvia o real sentido da pergunta. Entretanto, as demais professoras asseveram, P1: “A interação com os jogos podem ajudar na assimilação.”; P2: “Porque os jogos auxilia na aprendizagem.”; P4: “A tecnologia vem sendo um dos meios, mais utilizado para o auxilio de aprendizagem no conhecimento acadêmico com educação alimentar.”. Observando estas respostas, constata-se que as participantes, de modo geral, não conceituam a possibilidade de o Jogo Educativo Digital ser um único recurso a ser

utilizado para favorecer o conhecimento sobre Educação alimentar, mas sim, o situa como um auxílio no processo de ensino-aprendizagem.

Os jogos possuem papel fundamental no início da aprendizagem das crianças, pois esse é o momento mais propício para se trabalhar com aplicação de jogos e brincadeiras, neste caso para unir a necessidade de uma boa alimentação e o contexto lúdico do jogo eletrônico. (NAVARRO, 2016, p. 26).

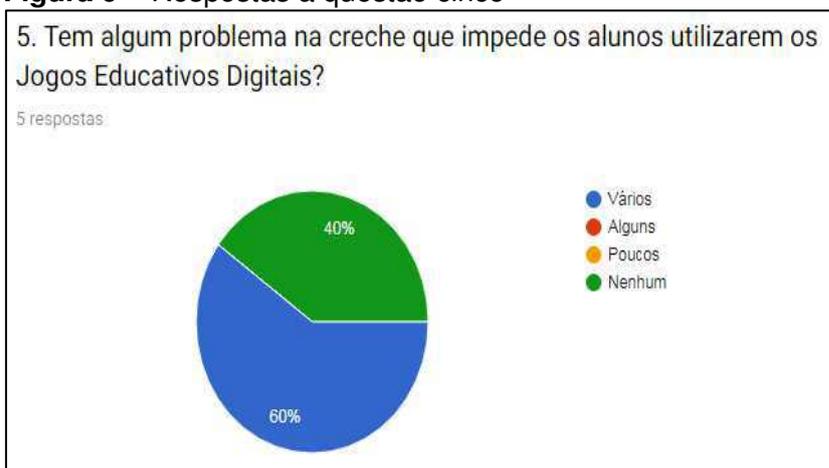
Neste caso, o Jogo Educativo Digital seria um dos recursos tecnológicos mais propícios no auxílio na aquisição de conhecimentos sobre os alimentos, também por o jogo ser desenvolvido com a ajuda de profissionais da área pedagógica, com conteúdos bem elaborados, ao mesmo tempo, pode proporcionar aos educandos a ludicidade, socialização, trabalha a concentração e a coordenação motora.

Acrescenta-se ainda, a afirmação de P5: “Porque a geração de hoje já tem conhecimento das mídias digitais, mas deve ser utilizado de maneira bem pedagógica.”. Dessa maneira, Detânico e Konrath (2011, p. 5), trazem que:

Não basta então, o uso de ferramentas tecnológicas como o computador para garantir aprendizagem. Para isso é necessário o uso adequado desta tecnologia aliada a um planejamento de ações por parte do educador através de escolhas de atividades interessantes e significativas e uma adequada proposta de trabalho fundamentada nas necessidades dos educandos [...].

Assim, como insinuam as professoras P1, P2, P4 e P5 os Jogos Educativos Digitais devem ser percebidos como mais um apoio para o ensino-aprendizagem e não o único. Sendo que para realizar esta proposta é necessária metodologias para abordagem e explicação do conteúdo alimentar, para que, de acordo com o planejamento, possa aplicá-los aos alunos no momento propício.

Já na quinta indagação, as professoras foram questionadas se havia algum problema na Creche que impediam os alunos utilizarem os Jogos Educativos Digitais.

**Figura 9** – Respostas à questão cinco

**Fonte:** Própria autora (2018).

Mediante a figura 9, é possível verificar que 60% das docentes (3 educadoras) revelam ter vários problemas que impedem os discentes utilizarem o recurso tecnológico enfatizado. Já 40%, correspondente a 2 professoras, disseram não haver nenhum problema.

Para melhor compreensão, caso a resposta escolhida fosse “vários”, “alguns” ou “poucos”, pediu-se para citá-los. Com isso, dentre as alternativas, 3 docentes assinalaram “vários” e por conseguinte, responderam como mostra o quadro 3.

**Quadro 3** – Respostas das docentes que apontaram vários problemas existentes na creche

P1	Falta de recursos, falta de internet de qualidade, financeiros e falta de preparação dos profissionais.
P3	Não temos nenhum recurso.
P5	Não há recursos tecnológicos para utilizar esse jogos.

**Fonte:** Própria autora (2018).

Observa-se nas respostas das professoras, deixam a entender que as Creches não dispõem dos recursos tecnológicos necessários para utilização dos Jogos Educativos Digitais, a exemplo disto, computadores e *data show*.

Silvia e Souza (2013, p. 784) asseveram:

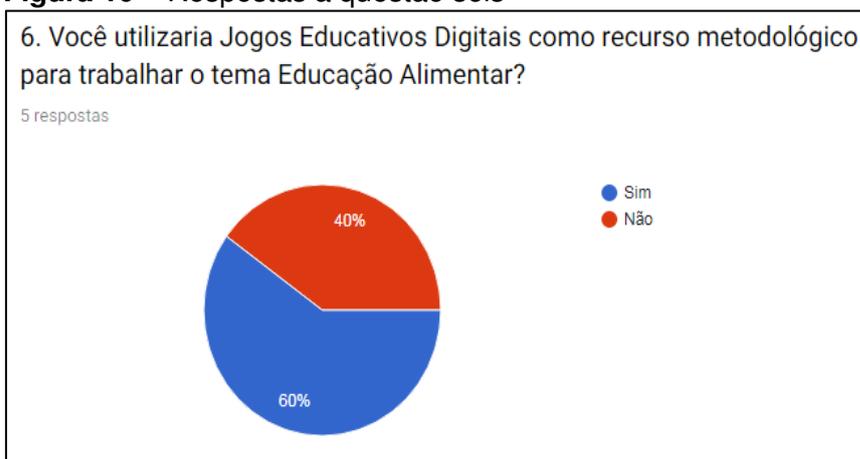
A falta de infraestrutura física adequada, de equipamentos e de materiais didático-pedagógicos para alunos e docentes, sobretudo nas escolas situadas nas regiões mais pobres das grandes cidades e nas regiões Norte e Nordeste, ainda é uma realidade que precisa ser superada. Essa posição não significa desconsiderar os avanços que tenham ocorrido nas últimas décadas.

Ressalta-se uma barreira que pode-se observar é o pouco investimento das políticas públicas nas Creches em relação aos demais níveis de ensino, inviabilizando a inserção e/ou manutenção de computadores, por exemplo. Então, para a utilização dos Jogos Educativos Digitais no processo de ensino-aprendizagem, necessitaria no mínimo de específicos recursos tecnológicos disponíveis na Instituição.

Contudo, mesmo quando são destinados computadores para Creches tornam-se equipamentos abandonados, que por vezes, não possuem um ambiente adequado para organizá-los e/ou a ausência de profissionais qualificados para assumirem a postura de professor neste espaço (LACERDA, 2012).

Na sexta e última questão, indagou-se a opinião das educadoras se utilizariam os Jogos Educativos Digitais como recurso metodológico para trabalhar o tema Educação Alimentar.

**Figura 10** – Respostas à questão seis



**Fonte:** Própria autora (2018).

Conforme mostra a figura 10, a maioria (60%) das docentes concordam em utilizar os jogos como recurso metodológico para trabalhar o tema Educação Alimentar. Já 40% não empregariam este recurso. Posteriormente ao indagar o porquê, a professora P4 assinala a afirmativa que o utilizaria como recurso metodológico. Entretanto, não justificou tal escolha.

Destacam-se no questionário, as respostas desta última referida, quando diz não conhecer o Jogo Educativo Digital; depois afirma que este contribui no processo de ensino-aprendizagem das crianças; também coloca a questão de não haver nenhum problema impedindo a utilização dos jogos em Creches; por fim assinala

“sim”, confessando o uso do Jogo Educativo Digital como recurso metodológico para trabalhar o tema Educação Alimentar.

O que mais chama a atenção no decorrer destas respostas é a contradição encontrada ao longo dos questionamentos. Por qual motivo a professora trabalharia os Jogos Educativos Digitais e afirmaria tal contribuição, se esta afirma não conhecê-los. E por que não há nenhum problema que impeça a utilização dos Jogos Educativos Digitais, se o que observa-se na Creche é a ausência de uma infraestrutura adequada mais a falta de recursos admitidos através das outras professoras regentes nesta instituição pública.

Conforme a pergunta, a P1 afirma a possível utilização do recurso, reconhecendo em sua resposta que “Ajudaria no aprendizado”. E a P2: “Porque é fundamental avaliar as praticas Educativas.”. Desta maneira, concorda na possibilidade de empregar os Jogos, porém não viabiliza clareza na justificativa.

Prosseguindo com as justificativas de outras 2 (duas) docentes de acordo com o questionamento mostrado da figura 10. Ambas colocam que não aplicaria. A P3 traz: “Não é utilizado, apenas recursos didáticos como livros e cartazes.”. Partilhando da mesma ideia P5 diz: “No momento não por causa da dificuldade tecnológica, não dispomos de equipamentos para realiza esse tipo de atividade, só é utilizado cartazes e material didático para isso no momento.” (Dados da pesquisa, 2018).

Dessa maneira, percebe-se a impossibilidade do uso dos Jogos Educativos Digitais pelas pesquisadas em razão de não haver recursos tecnológicos disponíveis nas Instituições que atuam. Todavia, torna-se viável a utilização dos recursos materiais (cartazes, material didático), para aproveitamento no ensino-aprendizagem a respeito do tema Educação Alimentar, apesar de estes serem materiais básicos.

Ressalta-se que é possível trabalhar o tema transversal Educação Alimentar, percorrendo diversos conteúdos do currículo escolar que são essenciais para o processo de ensino-aprendizagem.

Considero a educação alimentar um eixo temático de caráter transversal que deve permear todas as disciplinas de nosso currículo escolar, em todas as modalidades do ensino formal. Portanto, cada professor tem a responsabilidade de compreender, estudar e discutir, junto a seus pares de disciplina, de sua área do conhecimento ou entre equipes interdisciplinares, a educação alimentar no âmbito escolar, seja para desenvolver a temática em sua disciplina específica. Seja em parceria com seus pares ou com outras

instituições formais ou não formais, ela é fundamental para a sobrevivência do ser humano. (TOMAZONI, 2014, p. 73)

Com isso, este eixo contribui para o desenvolvimento integral da criança. Propicia a construção de valores culturais, conhecimentos, posicionamentos, dentre outros, essenciais a uma longa vida com bem estar na sociedade. E diante disso, a Escola tem um papel fundamental para esta formação do aluno, começando desde a Educação Infantil, no qual se inicia o processo da construção do pensamento.

Por fim, mediante as análises até então, em razão das três docentes não terem conhecimentos do que sejam os Jogos Educativos Digitais, infere-se, também, que todas as participantes da pesquisa não os utilizam para auxílio no conhecimento sobre Educação Alimentar. Em vista disso, Balasubramanian e Wilson (2006 apud JAPPUR 2014, p. 26), enfatiza que:

[...] para os quais os jogos educativos digitais ainda são pouco utilizados na escola e, para muitos educadores, além das questões de infraestrutura, o desafio é encontrar e utilizar bons jogos como ferramenta de aprendizagem. Para os autores, os jogos digitais, no seu processo de criação, têm sido usados de forma não articulada aos princípios e necessidades pedagógicas. Isto muitas vezes gera fragilidades ou dificuldades no que tange à sua seleção e aplicação pelos educadores, pelo fato de estes não compreenderem o valor agregado à aprendizagem.

Ante ao exposto, sabe-se de modo geral que:

[...] são muitos e de diversas dimensões os desafios existentes para a educação pública brasileira atual, proporcionais à carência social de ter seu direito a uma educação pública, gratuita e de qualidade assegurada como um direito. Superá-los é uma questão de determinação política, apenas! Portanto, é possível. (SILVA; SOUZA, 2013, p. 786).

Assim, todos os pressupostos introdutórios levantados e reforçados ao longo do trabalho, (que interferem no uso dos Jogos Digitais para auxiliar no ensino da Educação Alimentar), foram confirmados quando feitas as análises. Portanto, pode-se dizer que as professoras das Creches pesquisadas na cidade não compreendem a relevância da utilização dos Jogos Educativos Digitais para as crianças na aquisição de hábitos alimentares saudáveis.

Estas afirmações são com base nas contradições/incoerências encontradas nas respostas das professoras em relação tanto aos Jogos Digitais em si, quanto ao uso dos mesmos no ensino-aprendizagem referente ao tema Educação Alimentar.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mediante a pesquisa realizada, observa-se o quão é importante inserir os recursos tecnológicos no contexto da Educação Infantil, capazes de desenvolver nos alunos, habilidades através destes meios e conhecimentos para a utilização de forma adequada. Até para aqueles que não possuem qualquer contato com aparelhos digitais. Essa atividade é importante porque torna-se mais um meio de reforçar a aprendizagem, contribuindo para o futuro de uma formação autônoma e inserção no mercado de trabalho com mais eficiência em contato com os recursos tecnológicos. E dentre estes recursos estão os Jogos Educativos Digitais, capazes de contribuir no processo de ensino-aprendizagem, possibilitando trabalhar os conteúdos de forma favorável no desenvolvimento da criança.

Neste contexto, esse conhecimento pode ser proporcionado através dos Jogos Educativos Digitais, o tema Educação Alimentar, torna-se pertinente sua inserção no ambiente educacional, desde a Creche. Por ser um eixo temático que possibilita trabalhar conteúdos escolares de caráter transdisciplinar, e, por isso os jogos apresentados neste trabalho podem ser utilizados por meio de uma proposta pedagógica relacionada a temática.

Existem poucas pesquisas relacionadas a ambos os temas centrais trabalhados nesta pesquisa. Muitos profissionais da área da Pedagogia e Psicologia, também, dão poucas contribuições na pesquisa e/ou no desenvolvimento dos Jogos Educativos Digitais, dando pouca relevância a este e outros recursos tecnológicos, contribuintes no processo de ensino-aprendizagem.

É perceptível os pedagogos não desenvolverem numerosas pesquisas na área de Educação Alimentar. Assim, a exemplo das docentes desta pesquisa, percebe-se que na Educação Infantil poucos viabilizam a inserção desta temática em sala de aula como forma da criança ter alguma concepção do que seria saudável ou não saudável, com propostas pedagógicas lúdicas e agregadora, como Jogos Educativos Digitais, dentre outros recursos e/ou ações pedagógicas.

Um projeto da escola sobre Educação Alimentar seria um momento de grandes vivências e aprendizagens para os alunos na Educação Infantil. Para terem ou não, um primeiro contato, compreenderem o sentido da alimentação saudável, proporcionando metodologias inovadoras e contemporâneas, uma delas seria os Jogos Educativos Digitais, dentre outros recursos tecnológicos. Nesse sentido,

possibilitar a inserção deste tema pertinente nos dias atuais no Projeto Político Pedagógico (PPP) seria um grande passo no âmbito educacional, preferencialmente na Educação Infantil.

As dificuldades apresentadas para concretização da pesquisa (coleta de dados) foi a ausência de compromisso de algumas participantes na entrega do questionário, em que precisou deslocar-se várias vezes as Instituições de Ensino para ter acesso aos dados. Além disso, notou-se em um primeiro contato para a entrega do instrumento de coleta de dados a falta de interesse das professoras de atender do que se trata o assunto, estas preocupavam-se somente em afirmar que não tinha disponibilidade de tempo para responder no momento, antes mesmo, de explicar-se que se tem um prazo para entrega. Então, é necessário os professores terem uma formação contínua para construir um trabalho reflexivo sobre suas práticas e valorizar a pesquisa científica, como forma de contribuir para as práticas pedagógicas destas.

Ao longo desta pesquisa, após a realização das análises, confirmam-se os pressupostos enfatizados inicialmente no trabalho.

Entende-se, de modo geral, que primeiramente há uma ausência de políticas públicas educacionais, desfavorecendo algumas Instituições de Ensino na inserção de recursos tecnológicos, principalmente as creches públicas, acarretando falta de habilidade, para alguns professores e alunos com estes meios, despreparo da equipe pedagógica, carência de infraestrutura adequada para propiciar um ambiente, para manuseio dos equipamentos.

Durante o processo de produção da pesquisa, como trabalhos futuros validar o “Jogo *Quiz Saudável*” através dos membros do GEDOVA, depois pedir uma avaliação com professores regentes em Instituições de Ensino (Educação Infantil), para possibilitar a reflexão dos educadores sobre a temática e disponibilizando alternativas de trabalho sobre o conteúdo, possibilitando uma capacitação para uso dos jogos. Posteriormente aplicá-lo aos alunos estudantes neste nível de Ensino, e por fim, fazer os possíveis ajustes e disponibilizar na *internet* para uso de forma gratuita.

## REFERÊNCIAS

ANDRADE, Manuel Correia. Josué de Castro: o homem, o cientista e seu tempo. **Estudos Avançados**. vol.11, no.29. São Paulo Jan./Apr. 1997. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ea/v11n29/v11n29a09.pdf>> Acesso em: 03 set. 2017.

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.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 1977.

BARROS, Flávia Cristina Oliveira Murbach de; SILVA, Greice Ferreira da; RAIZER, Cassiana Magalhães. **As implicações pedagógicas de Freinet para a educação infantil**: das técnicas ao registro. Anais do VI Congresso Paulista de Educação Infantil – COPEDI. São Paulo, 2012. Disponível em: <[http://www3.fe.usp.br/secoes/inst/novo/agenda\\_eventos/inscricoes/PDF\\_SWF/14597.pdf](http://www3.fe.usp.br/secoes/inst/novo/agenda_eventos/inscricoes/PDF_SWF/14597.pdf)>. Acesso em: 04 set. 2017.

BRASIL. **Lei nº 11.346, de 15 de setembro de 2006**. Brasília, 2006a. Disponível em:<[http://www.epsjv.fiocruz.br/sites/default/files/documentos/pagina/lei\\_11346-06.pdf](http://www.epsjv.fiocruz.br/sites/default/files/documentos/pagina/lei_11346-06.pdf)>. Acesso em: 03 set. 2017.

\_\_\_\_\_. **Resolução CNE/CP Nº 1, de 15 de Maio de 2006**. Diretrizes Curriculares Nacionais para o Curso de Graduação em Pedagogia. Brasília, 2006b. p. 1-6. Disponível em: <[http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/rcp01\\_06.pdf](http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/rcp01_06.pdf)>. Acesso em: 20 maio. 2018.

\_\_\_\_\_. **Lei Nº 11.947, de 16 de junho de 2009**. Brasília, 2009a. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2007-2010/2009/lei/l11947.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2009/lei/l11947.htm)> Acesso em: 03 set. 2017.

\_\_\_\_\_. 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](http://www.crmariocovas.sp.gov.br/Downloads/ccs/concurso_2013/PDFs/resol_federal_5_09.pdf)>. Acesso em: 04 set. 2017.

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

\_\_\_\_\_. Ministério do Desenvolvimento Social e Combate à Fome. **Marco de referência de educação alimentar e nutricional para as políticas públicas**. – Brasília, DF: MDS; Secretaria Nacional de Segurança Alimentar e Nutricional, 2012. Disponível em: <[https://www.ideiasnamesa.unb.br/files/marco\\_EAN\\_visualizacao.pdf](https://www.ideiasnamesa.unb.br/files/marco_EAN_visualizacao.pdf)>. Acesso em: 03 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.

CUNHA, Luana Francieli. **A importância de uma alimentação adequada na Educação Infantil**. Ibaiti - PR, 2014. Disponível em: <[http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/3507/1/MD\\_ENSCIE\\_IV\\_2014\\_57.pdf](http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/3507/1/MD_ENSCIE_IV_2014_57.pdf)>. Acesso em: 29 maio 2018.

DEMO, Pedro. Olhar do educador e novas tecnologias. **A revista da Educação Profissional**. Rio de Janeiro, v. 37, n. 2, mai./ago. 2011, p. 15-26.

DESLANDES, Suely Ferreira. A construção do projeto de pesquisa. In: DESLANDES, Suely Ferreira; CRUZ NETO, Otavio; GOMES, Romeu; MINAYO, Maria Cecília de Souza (Org). **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade.– Petrópolis, RJ: Vozes, 1994. Disponível em: <<http://wp.ufpel.edu.br/franciscovargas/files/2012/11/pesquisa-social.pdf>>. Acesso em: 07 dez. 2017.

DETÂNICO, Adriana Soares; KONRATH, Mary Lúcia Pedroso. **O uso de jogos digitais na Educação Infantil no CEI casa da criança**: habilidades e competências desenvolvidas. 2011. Disponível em: <[http://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/1625/Detanico\\_Adriana\\_Soares.pdf?sequence=1](http://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/1625/Detanico_Adriana_Soares.pdf?sequence=1)>. Acesso em: 21 maio. 2018.

ESCOLA GAMES. **Jogos Educativos**. 2014. Disponível em: <<http://www.escolagames.com.br/>>. Acesso em: 09 nov. 2017.

FALKEMBACH, Gilse Antoninha Morgental; GELLER, Marlise; SILVEIRA, Sidnei Renato. Desenvolvimento de Jogos Educativos Digitais utilizando a Ferramenta de Autoria Multimídia: um estudo de caso com o *Tool Book Instructor*. **Revista Novas Tecnologias na Educação**- RS. v. 4, nº 1, Julho, 2006. Disponível em: <<http://www.seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/13874/7794>>. Acesso em: 22 abr. 2018.

FOGAGNOLI, Marcela. **O SAPS e a boa alimentação**: O Serviço de Alimentação da Previdência Social e os trabalhadores (1940-1950). Anais do XXVI Simpósio Nacional de História – ANPUH • São Paulo, julho 2011. Disponível em:<[http://www.snh2011.anpuh.org/resources/anais/14/1300666715\\_ARQUIVO\\_Artigo.anpuh.pdf](http://www.snh2011.anpuh.org/resources/anais/14/1300666715_ARQUIVO_Artigo.anpuh.pdf)>. Acesso em: 03 set. 2017.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. – São Paulo: Paz e Terra, 1996. – (Coleção Leitura). Disponível em: <<http://forumeja.org.br/files/Autonomia.pdf>>. Acesso em: 04 set. 2017.

GONÇALVES, Vivian Siqueira Santos. et al. Estratégia de intervenção na prática de Educação Nutricional de professores da Educação Infantil. **Revista Simbio-Logias**, V. 2, n.1, Maio/2009. Disponível em:

<[http://www.ibb.unesp.br/Home/Departamentos/Educacao/Simbio-Logias/Estrategia\\_Intervencao\\_na\\_Pratica.pdf](http://www.ibb.unesp.br/Home/Departamentos/Educacao/Simbio-Logias/Estrategia_Intervencao_na_Pratica.pdf)>. Acesso em: 29 maio 2018.

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

JAPPUR, Rafael Feyh. **Modelo conceitual para criação, aplicação e avaliação de jogos educativos digitais**. Florianópolis – SC, 2014. Tese (Doutorado em Engenharia e Gestão do conhecimento) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro Tecnológico. Disponível em:

<<https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/129458/328363.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 23 jan. 2018.

LACERDA, Morgana. **Informática como disciplina obrigatória na Educação Básica**. 2012. p. 1-10. Disponível em:

<[http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/anais\\_linguagem\\_tecnologia/article/download/1882/3547](http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/anais_linguagem_tecnologia/article/download/1882/3547)>. Acesso em: 03 jun. 2018.

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](http://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/19762_9060.pdf)>. Acesso em: 06 set. 2017.

NAVARRO, Laura Milena Parra. **Jogo Digital Educacional para apoio no processo de ensino-aprendizagem nas escolhas alimentares de pré-escolares e escolares**. Florianópolis – SC, 2016. Dissertação (Mestrado em Engenharia Elétrica) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro Tecnológico. Disponível em:

<<https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/167854/341232.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em 09 nov. 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](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%20Trabalho%20Cientifico.pdf>>. Acesso em: 07 set. 2017.

SENA, Samara. et al. Aprendizagem baseada em jogos digitais: a contribuição dos jogos epistêmicos na geração de novos conhecimentos. **Revista Novas**

**Tecnologias na Educação.** V. 14 Nº 1, julho, 2016. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/67323/38417>>. Acesso em: 21 maio. 2018.

SENA, Samara. **Jogos digitais educativos: Design propositions** para GDDE. Florianópolis – SC, 2017. Dissertação (Mestrado em Engenharia e Gestão do Conhecimento) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro Tecnológico. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/178089/346675.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 23 jan. 2018.

SILVA, Susany Garcia. **Jogos educativos digitais como instrumento metodológico na educação infantil.** 2010. Disponível em: <[https://portal.fslf.edu.br/wp-content/uploads/2016/12/tcc\\_4.pdf](https://portal.fslf.edu.br/wp-content/uploads/2016/12/tcc_4.pdf)>. Acesso em: 22 abr. 2018.

SILVA, Andréia Ferreira; SOUZA, Antônio Lisboa Leitão. Condições do trabalho escolar: desafios para os sistemas municipais de ensino. **Cadernos de pesquisa.** 2013, v. 43 n.150 p.772-787. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/cp/v43n150/03.pdf>>. Acesso em: 17 jun. 2018.

SÓ NUTRIÇÃO. **Jogos Educativos.** Disponível em: <<http://www.sonutricao.com.br/>>. Acesso em: 23 jan. 2018.

STRIQUER, Marilúcia dos Santos Domingos. O processo de mediação: das definições teóricas às propostas pedagógicas. **Eutomia: Revista de Literatura e Linguística.** Recife, 19 (1): 142-156, Jul. 2017. Disponível em: <<https://periodicos.ufpe.br/revistas/EUTOMIA/article/download/15165/23697>>. Acesso em: 14 maio. 2018.

TOMAZONI, Ana Maria Ruiz. **Práticas e reflexões sobre Educação Alimentar: uma narrativa interdisciplinar.** São Paulo, 2014. Tese (Doutorado em Educação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Disponível em: <[http://www.pucsp.br/gepi/downloads/TESES\\_CONCLUIDAS/2014-TESE-%20ANA%20TOMAZONI.pdf](http://www.pucsp.br/gepi/downloads/TESES_CONCLUIDAS/2014-TESE-%20ANA%20TOMAZONI.pdf)>. Acesso em: 20 maio. 2018.

VIGOTSKY, Lev Semenovich; LURIA, Alexander Romanovich; LEONTIEV, Alex N.. **Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem.** - 11ª edição - São Paulo: ícone, 2010, traduzido por: Maria da Pena Villa lobos.

VIGOTSKY, L.S. **A Formação social da mente.** 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991. Disponível em: <<http://www.egov.ufsc.br/portal/sites/default/files/vygotsky-a-formac3a7c3a3o-social-da-mente.pdf>>. Acesso em: 14 maio 2018.



## Apêndice A - QUESTIONÁRIO

Este questionário faz parte de uma pesquisa científica do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), Campus Cajazeiras-PB. O assunto trabalhado na pesquisa será sobre tecnologias, especificamente os Jogos Educativos Digitais e Educação Alimentar na Educação Infantil. Sua contribuição será relevante nesta pesquisa. Vale ressaltar, a confiabilidade do trabalho, assegurando seu anonimato.

**Escolaridade/Formação:** \_\_\_\_\_

**Tempo de formação:** \_\_\_\_\_ **Tempo de atuação:** \_\_\_\_\_

1. Você conhece algum Jogo Educativo Digital?

Não  Sim. Caso afirmativo, qual/quais?

\_\_\_\_\_

2. Na sua opinião, recurso tecnológico como os Jogos Educativos Digitais pode contribuir para ajudar as crianças no processo de ensino-aprendizagem?

Sim  Não  Talvez

Por quê? \_\_\_\_\_

3. Você vê a necessidade dos alunos da Educação Infantil ter algum conhecimento sobre alimentação saudável?

Não  Sim  Talvez

Por quê? \_\_\_\_\_

4. Acha que é possível utilizar os Jogos Educativos Digitais para auxiliar no conhecimento sobre Educação Alimentar?

Não  Sim

Por quê? \_\_\_\_\_

5. Tem algum problema na creche que impede os alunos utilizarem os Jogos Educativos Digitais?

Vários  Alguns  Poucos  Nenhum

Se tiver, cite os problemas: \_\_\_\_\_

6. Você utilizaria Jogos Educativos Digitais como recurso metodológico para trabalhar o tema Educação Alimentar?

Não  Sim

Por quê? \_\_\_\_\_

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UFCG**

**CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES – CFP  
UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO  
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

**Anexo A - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido**

Você está sendo convidado (a) a participar como voluntário (a) no estudo intitulado **“JOGOS EDUCATIVOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: MOTIVADORES PARA HÁBITOS ALIMENTARES SAUDÁVEIS”**, coordenado pelo Professor Edilson Leite da Silva e vinculado a Unidade Acadêmica de Ciências Exatas e da Natureza do Centro de Formação de Professores – CFP da Universidade federal de Campina Grande - UFCG.

Ressaltamos que a sua participação é voluntária e que você poderá desistir a qualquer momento, retirando seu consentimento, sem que isso lhe traga nenhum prejuízo ou penalidade a você.

Este estudo tem por objetivo geral compreender a relevância da utilização dos Jogos Educativos Digitais como motivadores para aquisição de hábitos alimentares saudáveis para as crianças na Educação Infantil.

Como objetivos específicos: verificar se os professores conhecem Jogos Educativos Digitais voltados o tema Educação Alimentar; Apontar alguns Jogos Educativos Digitais que aborde aspectos do tema Educação Alimentar; Discutir a importância da utilização dos Jogos Educativos Digitais para trabalhar Educação Alimentar.

O estudo se faz necessário para discutir o uso dos Jogos Educativos Digitais no auxílio no processo de ensino-aprendizagem, à medida que apresenta esta ferramenta tecnológica, como facilitadora à construção de hábitos alimentares saudáveis para os educandos na Educação Infantil.

Caso você aceite o convite, será submetido (a) ao(s) seguinte(s) procedimentos: preencherá o questionário composto por perguntas de múltipla escolha e dissertativas que versam sobre os temas trabalhados na pesquisa: Educação Alimentar e Jogos Educativos Digitais.

Os riscos para os participantes são mínimos. Trata-se de perguntas sobre assunto que envolve tecnologias, a respeito de um produto específico que são os Jogos Educativos Digitais e sua aplicabilidade ao trabalhar o tema Educação

Alimentar. Nenhuma das questões são invasivas a ponto de constranger o docente de responder. Como benefícios, discutiremos a utilização dos Jogos Educativos Digitais como motivadores para aquisição de hábitos alimentares saudáveis para as crianças na Educação Infantil. A análise evidenciará se é pertinente esta temática nas praticas pedagógicas e se há algo que impeça de utilizar.

Se você tiver algum gasto decorrente de sua participação na pesquisa, será ressarcido, caso solicite. Em qualquer momento, se você sofrer algum dano que seja comprovado que foi decorrente desta pesquisa, você será indenizado.

As informações da pesquisa que possam ser divulgadas serão feitas de modo a garantir o anonimato dos participantes e esses dados serão guardados em local seguro, durante cinco anos, conforme dispõe o Conselho de Ética em Pesquisa. Ao término da investigação, será encaminhado o resultado publicado para o e-mail informado pelos participantes em uma lista à parte do instrumento de coleta de dados.

Este termo foi produzido em duas vias e você ficará com uma das cópias rubricada e assinada. Em caso de dúvida a respeito dos procedimentos ou qualquer informação referente a essa pesquisa, você poderá entrar em contato com a Prof. Me. Edilson Leite da Silva, através dos seguintes canais de comunicação:

<b>E-mail</b>	<a href="mailto:souedilsonleite@gmail.com">souedilsonleite@gmail.com</a>
<b>Endereço</b>	Rua Sérgio Moreira de Figueiredo s/n - Casas Populares -CEP 58900-000 - Cajazeiras – PB
<b>Telefone comercial</b>	(83) 3532-2100
<b>Telefone ou WhatsApp</b>	(83) 98701-0209

Li e declaro que concordo Participar da pesquisa.

Cajazeiras- PB, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_.

\_\_\_\_\_  
Assinatura do participante

\_\_\_\_\_  
Assinatura do pesquisador