



BRINCANDO COM AS LETRAS DOS ALIMENTOS

Autores:

Ana Paula Dias Macena
Andréia Harumi Mizukoshi Ribas
Gabriel Otávio Santos
Gabriel de Ávila Lapa
Pedro Henrique Castilho
Bruno Martins Dala Paula
Débora Vasconcelos Bastos Marques

Tema: Educação alimentar e nutricional, uma associação de formação de palavras e alimentação saudável

Apresentação:

O jogo “Brincando com as letras dos alimentos” é uma alternativa de aprendizagem lúdica, destinado principalmente às crianças, acima de 5 anos. Este trabalho foi desenvolvido com o intuito de facilitar o conhecimento e a descoberta de novos alimentos para que os participantes expandam seu repertório e tenha maior noção da existência de vários alimentos através do jogo “Brincando com as letras”. Nesse sentido, o Guia Alimentar para a População Brasileira (BRASIL, 2014) enfatiza que se deve sempre promover uma alimentação saudável baseada em todos os grupos alimentares, especialmente alimentos *in natura* ou minimamente processados, e, ao mesmo tempo, faz-se necessário apoiar e incentivar hábitos alimentares desde a infância.

No campo educacional, o jogo está associado à função lúdica, propiciando o prazer, a diversão e, ao mesmo tempo, conduzindo ao aprendizado por meio da sua função educativa. Ele contribui para o

MACENA, A.P.D.; RIBAS, A.H.M.; SANTOS, G.O.; LAPA, G.A.; CASTILHO, P.H.;
DALA PAULA, B.M.; MARQUES, D.V.B. Brincando com as letras dos alimentos. Alfenas:
UNIFAL-MG, 2020.



desenvolvimento de habilidades físicas, afetivas, sociais, morais e cognitivas (MENDES et al., 2019).

Quando desenvolvidos visando à aprendizagem de conteúdos, os jogos possuem potencial para tornar-se uma importante ferramenta de aprendizagem, para despertar o interesse das crianças em seus conteúdos. Isso porque serão abordados dentro de um ambiente lúdico, ao contrário das salas de aula nas escolas, que geralmente são expositivas (FERREIRA; CARVALHO, 2004).

Objetivos:

O objetivo desse jogo é propiciar por meio da ludicidade a reflexão sobre a alimentação na busca da adoção de hábitos saudáveis, bem como apresentar novos alimentos aos participantes e incentivar o consumo dos mesmos. Além disso, aproveitar desse momento para estimular a alfabetização, por meio da formação de palavras iniciadas com as letras correspondentes aos alimentos componentes do tabuleiro, uma vez que o jogo pode ser um recurso pedagógico para complementar o ensino em sala de aula.

Instruções para jogar:

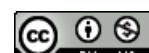
O jogo compreende um tabuleiro com algumas imagens de alimentos, sendo em sua maior parte considerados saudáveis e que provavelmente a criança ainda não teve muito contato, para que ela o relacione com as letras sorteadas.

Em anexo, o arquivo com as figuras de alimentos para impressão dos adesivos que foram colocados sobre um papel cartão (tabuleiro). Para as letras, deve-se cortar uma tira de papel cartão, e fracioná-la em 26 quadrados, escrevendo cada letra em um quadrado. Além desses itens, são necessários um dado e marcadores (botões).

As instruções do jogo estão como arquivo em anexo. Mas, é importante saber:

- 1) Cada jogador terá que encontrar um alimento com a inicial de cada letra e colocar uma pecinha sobre a imagem.

MACENA, A.P.D.; RIBAS, A.H.M.; SANTOS, G.O.; LAPA, G.A.; CASTILHO, P.H.; DALA PAULA, B.M.; MARQUES, D.V.B. Brincando com as letras dos alimentos. Alfenas: UNIFAL-MG, 2020.



2) O primeiro que encontrar todos terá que gritar “tema”, ou em caso de jogadores com deficiência auditiva, simbolizar essa palavra através de um sinal em libras, para mostrar que é o vencedor da rodada. Assim, esse jogo estimula a memória por proporcionar a assimilação das imagens com as letras o que ajuda na assimilação dos nomes dos alimentos, além de despertar interesse pelo sabor daqueles alimentos que muitos consideram ruins sem ao menos ter experimentado.

Dificuldades que podem ser apresentadas durante o jogo:

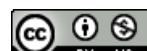
Dificuldade para encontrar somente alimentos considerados saudáveis com todas as letras, o que levou a uma alteração da ideia primitiva, adicionado alimentos de todos os tipos e excluindo as letras as quais não apresentavam alimentos condizentes com a realidade dos jogadores. Essa medida foi importante pois ajudou na promoção de um maior interesse nas crianças transmitindo, mesmo que de forma indireta, a relação do que é saudável com o que não é saudável. E também, é possível associar o que se deve comer mais do que se deve comer menos, por ter uma maior quantidade de imagens de alimentos saudáveis. Dessa forma, mostra-se que não é necessário excluir as gostosuras do cardápio, mas adequá-las para continuar com uma vida vigorosa. E, como esse jogo é destinado a crianças com idade superior a 5 anos trabalhar com jogos que estimulam a memória inicia a construção de significados do que se passa ao redor e de situações e fenômenos a serem compreendidos.

Referências

BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Atenção à Saúde. Departamento de Atenção Básica. **Guia alimentar para a população brasileira**. 2^a edição, Brasília, 2014b. 156 p. Disponível em: <https://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/guia_alimentar_populacao_brasileira_2ed.pdf>. Acesso em: 12 fev. 2020.

FERREIRA, M. C.; CARVALHO, L. M. O. de. A evolução dos jogos de Física, a avaliação formativa e a prática do professor, **Revista Brasileira de Ensino de Física**, v.16, n. 1, p.57-61, 2004.

MACENA, A.P.D.; RIBAS, A.H.M.; SANTOS, G.O.; LAPA, G.A.; CASTILHO, P.H.; DALA PAULA, B.M.; MARQUES, D.V.B. Brincando com as letras dos alimentos. Alfenas: UNIFAL-MG, 2020.



MENDES, A. N. F. et al. O ensino da pirâmide alimentar e a construção do hábito saudável por meio do lúdico: um estudo de caso. **Educitec**, Manaus, v. 05, n. 11, p. 234-252, jun. 2019.

MACENA, A.P.D.; RIBAS, A.H.M.; SANTOS, G.O.; LAPA, G.A.; CASTILHO, P.H.;
DALA PAULA, B.M.; MARQUES, D.V.B. Brincando com as letras dos alimentos. Alfenas:
UNIFAL-MG, 2020.

