

USO DE JOGOS E REDES SOCIAIS COMO ESTRATÉGIAS DE PROMOÇÃO DE SAÚDE PARA CRIANÇAS E ADOLESCENTES: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

*USE OF GAMES AND SOCIAL NETWORKING
RESOURCES AS HEALTH PROMOTION
STRATEGIES FOR CHILDREN AND ADOLESCENTS:
A UNIVERSITY EXTENSION EXPERIENCE REPORT*

AUTORES:

Cássio Gustavo Sena Assunção

Graduando em Educação Física (UFPB); atua como extensionista bolsista; João Pessoa/PB, Brasil.
E-mail: cassiogustavo2@gmail.com

Carlos Roberto Araújo do Nascimento

Graduando em Nutrição (UFPB); atua como extensionista voluntário; João Pessoa/PB, Brasil. E-mail:
croberto551@gmail.com

César Verçosa Dias

Graduando em Educação Física (UFPB); atua como extensionista voluntário; João Pessoa/PB, Bra-
sil. E-mail: cesar.dias@academico.ufpb.br

Gabriel Nunes Machado de Oliveira

Graduando em Biomedicina (UFPB); atua como extensionista voluntário; João Pessoa/PB, Brasil. E-mail: gabrielsoad619@gmail.com

Laura Morgana dos Santos Nascimento

Graduanda em Fisioterapia (UFPB); atua como extensionista voluntária; João Pessoa/PB, Brasil. E-mail: laura.morgana@academico.ufpb.br

Paulo Victor Barbosa de Farias

Graduando em Educação Física (UFPB); atua como extensionista voluntário; João Pessoa/PB, Brasil. E-mail: paulobarbosa.2011@hotmail.com

Stephanie Araújo de Andrade

Graduanda em Nutrição (UFPB); atua como extensionista voluntária; João Pessoa/PB, Brasil. E-mail: stephaniehawkinsgrohl@gmail.com

Thais Andrade de Araújo

Graduanda em Nutrição (UFPB); atua como extensionista voluntária; João Pessoa/PB, Brasil. E-mail: thaisandrade796@yahoo.com.br

Maria Regina de Freitas

Doutora em Ciências do Ser Vivo - Farmacologia Molecular (Université Louis Pasteur Strasbourg); docente no Departamento de Fisiologia e Patologia (UFPB); João Pessoa/PB, Brasil. E-mail: rfreitas.ufpb@gmail.com

Rachel Linka Beniz Gouveia

Doutora em Ciências Biomédicas - fisiologia humana (USP); docente no Departamento de Fisiologia e Patologia (UFPB); João Pessoa/PB, Brasil. E-mail: rachelbenizlinka@hotmail.com

Francisco Antônio de Oliveira Júnior

Doutor em Ciências Fisiológicas (UFPB); técnico do laboratório de fisiologia humana no Departamento de Fisiologia e Patologia (UFPB); João Pessoa/PB, Brasil. E-mail: junior.ltf@gmail.com

RESUMO

A pandemia provocada pelo novo coronavírus trouxe consequências para diversas áreas. Com a suspensão das aulas presenciais, alunos e educadores foram instados a desenvolver melhor aptidão tecnológica para otimizar o uso de meios de comunicação a distância. Assim, instituições de Ensino Superior aperfeiçoaram o uso de mídias digitais para fomentar e supervisionar estudos e projetos. Dessa forma, o projeto de extensão intitulado “Alimentação Saudável e Prática de Atividade Física como estratégia de Prevenção em Saúde de crianças e adolescentes”, que visa a incentivar a adoção de bons hábitos alimentares e do exercício físico na promoção da saúde de estudantes da rede pública, adaptou para o formato digital os materiais aplicados em versões presenciais anteriores. Este trabalho objetiva compartilhar o relato de experiência da conversão e inovação da proposta original. Foram feitos questionários de sondagem no *Google Forms*; gravação de vídeos postados no *YouTube*; e postagens na rede social *Instagram*. Entretanto, a grande inovação foi a criação de *games* na plataforma *Wordwall*. Como resultados, destaca-se o estreitamento dos vínculos entre extensionistas e o público-alvo, a despeito do distanciamento presencial, com elevado grau de aperfeiçoamento de habilidades de comunicação digital. Os extensionistas se aprofundaram mais no universo tecnológico, refletindo sempre no aproveitamento das crianças. Desse modo, esse processo mostrou-se um verdadeiro exercício para a prática profissional numa perspectiva virtual, formando cidadãos mais qualificados, atualizados e empáticos. Destaca-se o uso dos jogos e redes sociais como grandes aliados no processo de ensino-aprendizagem que poderão ser incorporados à ação presencial da extensão universitária.

Palavras-chave: Mídias digitais. Jogos. Sedentarismo e obesidade. Crianças. Educação para saúde.

ABSTRACT

The pandemic caused by the new coronavirus has had consequences in many areas. With the suspension of face-to-face classes, students and educators have been encouraged to develop better technological aptitude to optimize the use of distance communication media. Thus, academic institutions have prioritized the use of digital media to enable and supervise studies and projects. Therefore, the extension project entitled "Healthy Eating and Physical Activity Practice as a Health Prevention Strategy for Children and Adolescents", which aims to encourage the adoption of good eating habits and physical exercise in health promotion for public school students, has adapted the materials applied in previous face-to-face versions to the digital format. This paper aims to share the experience report of the conversion and innovation of the original proposal. Survey questionnaires were made on Google Forms; video recordings posted on YouTube; and posts on the social network Instagram. However, the big innovation was the creation of games on the Wordwall platform. As a result, there was a closer relationship between extensionists and the children, despite the distance in person, with a high degree of improvement in digital communication abilities. The extensionists went further into the technological universe, always reflecting on the children's performance. In this way, this process proved to be a true exercise for professional practice from a virtual perspective, generating more qualified, updated, and empathetic citizens. We highlight the use of games and social networks as great allies in the teaching-learning process that can be incorporated into the face-to-face action of university extension.

Keywords: Digital Resources. Games. Sedentary lifestyle and Obesity. Children. Health Education.

1. INTRODUÇÃO

A pandemia da COVID-19 lançou ainda mais luz sobre o aprendizado digital e seus desafios, evidenciando seus potenciais e contradições, aos quais as políticas educacionais, as instituições e seus atores têm sido chamados a responder (IVENICKI, 2021). O crescimento da pandemia em 2020 deixou uma marca espantosa para a comunicação e aprendizagem digitais em todo o mundo. A crise na saúde proporcionada pelo novo coronavírus resultou na suspensão geral das aulas presenciais em escolas e universidades, afetando mais de 90% dos estudantes do mundo (UNESCO, 2020a). Na educação superior, especificamente no pilar da extensão universitária, esse novo cenário tem testado as competências dos extensionistas como nunca foi experimentado antes. Entretanto, verifica-se que justamente com os grandes desafios é que são impulsionados amplos saltos criativos e adaptativos.

Na verdade, o desafio da educação em saúde enfrentado por inúmeras ações de extensão universitária ao longo dos anos sempre foi enorme. Vários obstáculos sempre se interpuseram para a plena efetividade dessas ações. Dentro dessa problemática, o uso da mídia digital, a expansão do uso dos *smartphones* e a adesão em massa das redes sociais no cotidiano das pessoas não podem ser negligenciados para quaisquer processos de educação continuada em saúde. As mídias e as plataformas digitais não são mais simples mediadoras ou espaços separados da realidade, elas integram a vida e são atores sociais importantes que participam ativamente das ações cotidianas (FRANÇA; RABELLO; MAGNATO, 2019).

Nesse sentido, a portaria do Ministério da Educação (MEC) nº 345/2020 sugere que os projetos de extensão do Ensino Superior – que são aqueles voltados para a sociedade em geral, incluindo projetos de formação continuada – devem também ser beneficiados por tecnologias digitais em áreas como a educação; educação ambiental e sustentabilidade; desenvolvimento humano e responsabilidade social; apoio para criação de materiais curriculares digitais; e ações educacionais voltadas para a prevenção à contaminação pela COVID-19. Dessa forma, as Instituições de Ensino Superior devem fazer uso das mídias sociais como *WhatsApp*, *Facebook*, *Instagram*, etc., para fomentar e supervisionar estudos e projetos. No âmbito internacional, investigações também já reconhecem a utilidade das mídias sociais como ferramentas para a promoção de projetos, fornecimento e disseminação de informações de saúde e facilitação da educação de estudantes e profissionais, a exemplo do *Twitter*, *Instagram* e *YouTube* (CURRAN *et al.*, 2017).

Em se tratando de projetos de educação em saúde, voltados para escolas públicas, deve-se considerar que, em termos de acesso digital, a deficiência/desigualdade da educação de crianças dessas instituições já era experimentada antes da pandemia e tem se tornado ainda mais evidente na realidade vigente. Em nota técnica de 2020, que trata sobre o retorno às aulas no contexto da pandemia da COVID-19, o MEC enfatiza que as escolas irão se deparar com desafios que só poderão ser enfrentados com o apoio de outras áreas. Esse cenário converge com o processo de valorização das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) no desenvolvimento de iniciativas pedagógicas de saúde criativas, inovadoras e ousadas, que vêm fortalecendo o elo transformador entre comunicação, ciência e sociedade (CURRAN *et al.*, 2017). Por outro lado, o momento atual, com medidas restritivas de acesso a espaços públicos, ressaltou a importância de ações voltadas para a promoção de hábitos saudáveis relacionados à alimentação e à prática de atividade física. As exigências de isolamento social e interrupção das aulas presenciais, sobretudo, para crianças em idade escolar, além de promoverem potenciais repercussões sobre o processo de ensino-aprendizagem em si (AZEVEDO *et al.*, 2021), também restringiram um espaço importante de atividade física e prática de esportes para essas crianças (UNESCO, 2020b). A interrupção da merenda escolar diária e a própria exposição a um maior tempo de tela¹ podem ter se aglutinado para gerarem algum nível de prejuízo em relação aos

¹ Tempo em exposição às telas de televisão, smartphones, videogames, computadores e tablets.

padrões alimentares dessas crianças. Infelizmente, o sedentarismo e a obesidade, que já se configuravam como importantes problemas de saúde pública (VERDE, 2014; GUALANO; TINUCCI, 2011), aparentemente, tiveram seus respectivos agravos favorecidos em decorrência dessa pandemia que o mundo está atravessando.

Dentro dessa mesma problemática, parece não restar dúvidas de que as mídias digitais impactam a vida das crianças devido ao grande fascínio, prazer e ludicidade inerentes à experiência com as tecnologias virtuais (LOUREIRO; MARCHI, 2021). Além disso, é necessário compreender que as mídias digitais e a internet não podem ser consideradas apenas como ferramentas/recursos complementares para a educação das crianças, mas como espaços de socialização onde elas circulam, muitas vezes sem conhecer ou aproveitar totalmente suas possibilidades. Para França, Rabello e Magnato (2019), as redes sociais, basicamente, significam um grupamento de pessoas que mantêm um relacionamento, compartilhando objetivos e valores em comum. Observa-se que não é reportado o caráter tecnológico em si, mas apenas o caráter de finalidade que as redes sociais representam. De fato, não existe virtual e real, o virtual já integra nossa realidade. O importante é considerar que as redes são constituídas de pessoas, pois somente estas são capazes de conectar e criar vínculos entre si. Finalmente, de acordo com Ponte (2016, *apud* LOUREIRO E MARCHI, 2021), não se pode mais perceber a infância, realisticamente, sem considerar a dimensão das mídias, uma vez que representam um meio bastante democrático de comportamento, de brincadeiras e informações.

Com base na vigência de cerca de uma década de aplicação de ações de um projeto de extensão universitária que visam promover hábitos saudáveis através do enfoque na alimentação adequada e na atividade física para crianças e adolescentes e que foram desenvolvidas de maneira presencial ao longo desses anos, em diferentes escolas públicas municipais das cidades de João Pessoa e Cabedelo, no Estado da Paraíba, resolvemos produzir este relato de experiência. Exploraram-se, então, as adaptações realizadas para o formato digital das estratégias de ações que antes eram aplicadas presencialmente e que, em decorrência das exigências impostas pelo momento de isolamento social vivenciado por causa da pandemia do SARS-CoV-2 (COVID-19), tiveram que ser alteradas da proposta original para o formato virtual, a fim de garantir sua continuidade de maneira eficaz. Pela primeira vez neste projeto, desde sua concepção, utilizou-se *smartphones* e *games* como instrumentos para promoção de saúde de crianças e adolescentes.

1.2 Relato de experiência

Este relato sintetiza o processo de adaptação de um projeto de extensão desenvolvido pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB), que sempre foi realizado em formato presencial e teve que se reinventar para preservar seu objetivo passando ao formato virtual. A diretriz central desse projeto é divulgar os benefícios do exercício físico e da alimentação saudável por meio de atividades lúdicas e da discussão de temas relacionados às pirâmides alimentares e de atividade física. Estrategicamente, escolhemos abordar escolas públicas e crianças em idade escolar. Primeiro, por ser um ambiente seguro e fundamental no desenvolvimento multifacetado do ser humano e, segundo, por ser na infância que todo simbolismo e construção de hábitos de vida estão sendo consolidados (BLEICH *et al.*, 2018; SOUZA *et al.*, 2011). A execução das ações é realizada sob a coordenação de docentes e conta com discentes extensionistas, sobretudo, dos cursos de graduação em Nutrição e em Educação Física da UFPB, o que sempre produziu uma troca de saberes muito interessante para a promoção de saúde dentro dessa temática, viabilizando seu caráter multidisciplinar.

Na versão original do projeto, as oficinas eram todas presenciais, priorizando a integração e a participa-

ção dos escolares na construção de um processo educacional interativo e dinâmico. Durante a realização das oficinas, eram distribuídos materiais didáticos impressos, os quais tinham uma abordagem lúdica e apropriada ao público-alvo, priorizando a associação da alimentação saudável à prática de atividade física (DE OLIVEIRA JÚNIOR *et al.*, 2017), na forma de folhetos instrucionais. Ao final das atividades, era distribuída uma cartilha ilustrada resumindo todas as informações-chave trabalhadas ao longo do projeto nas oficinas. Nesse contexto, em 10 (dez) anos de existência, o projeto sempre foi capaz de evoluir e se aperfeiçoar no sentido de fornecer às crianças conteúdos sobre alimentação saudável e atividade física, de forma lúdica e integrativa (FREITAS *et al.*, 2020), tornando-os agentes ativos no processo de ensino-aprendizagem em vez de apenas meros expectadores assimilando informações.

Diante do exposto, o grande desafio emergiu quando o elemento presencial dos extensionistas, atrelado às brincadeiras propostas no ginásio, à interação com as crianças e ao dinamismo da energia do fator humano fora cerceado pela evolução da pandemia do SARS-CoV-2 (COVID-19). Para conter a disseminação do novo coronavírus, foram adotadas medidas de distanciamento social e as escolas e a própria universidade foram fechadas. Esse cenário imposto pela pandemia levou a população ao confinamento, potencializando o risco de acometimento generalizado de sedentarismo e obesidade em todas as faixas etárias, incluindo as crianças. Esse panorama adverso, de atividades escolares à distância, fez os extensionistas se reinventarem e utilizarem a tecnologia como uma aliada para promoção de saúde. Ironicamente, a mesma tecnologia que se apresentava como um fator de agravamento para o sedentarismo, má alimentação e obesidade relacionados a um incremento no tempo de tela, agora, seria convertida em um veículo para combater esses mesmos agravos à saúde. Nesse sentido, o objetivo principal do projeto foi mantido (estimular escolares do ensino fundamental para uma alimentação mais saudável e conscientizar para a prática regular de atividade física), entretanto, a metodologia foi adaptada para utilização das mídias sociais, recursos audiovisuais e jogos virtuais, descritos adiante, driblando os obstáculos de interação que foram impostos pela situação sanitária vivenciada no país.

Na verdade, trata-se de um cenário em que a tecnologia ganhou um destaque nunca antes visto na educação, levando as Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) a ganharem um protagonismo crucial para a continuidade das ações educacionais (CAMAYD; FREIRE, 2020). Com a pandemia da COVID-19, essa realidade se tornou mais evidente e todos os agentes educativos (discentes extensionistas, docentes universitários e escolares) tiveram que se adaptar para dar continuidade às atividades escolares de maneira remota. Sobre a adaptação ao ensino remoto por meio de recursos tecnológicos, Lima Júnior (2005) define tecnologia como um processo criativo através do qual o ser humano utiliza-se de recursos materiais e imateriais, ou os cria a partir do que está disponível na natureza e no seu contexto vivencial, a fim de encontrar respostas para os problemas do seu cotidiano, superando-os.

Assim, os educadores receberam a missão de utilizar as ferramentas tecnológicas, pensando sempre em formas de tornar o ensino a distância mais atrativo e instigante para os estudantes (GRANDA *et al.*, 2018), uma vez que estes tiveram seu processo de formação e desenvolvimento duramente impactados pela ausência de interação com colegas e professores, somado aos desafios no âmbito familiar e aos inerentes ao próprio momento pandêmico.

Dentro desse contexto, uma estratégia tecnológica bastante explorada no processo de ensino-aprendizagem durante a pandemia foi a utilização de jogos virtuais. Assim, agregado àquela sensação prazerosa de fugir um pouco da realidade, tendo momentos para relaxar e se divertir, ao mesmo tempo em que é despertada a atenção desses indivíduos, de maneira que se sentem mais motivados a aprender, enquanto se mantêm encorajados a concluir o jogo. Portanto, a utilização dos jogos como ferramentas apresentam grande potencial como contribuinte para o processo educacional (LIRA; SOUZA; COSTA, 2020). Barreto *et*

al. (2019) também destacam que esses materiais podem atuar na recuperação da aprendizagem, que foi bastante defasada em virtude da pandemia, sobretudo no que se refere ao ensino público.

Dessa forma, o projeto foi delineado para realizar uma sondagem com questionários construídos integralmente com a ferramenta *Google forms*, os quais focaram, inicialmente, na caracterização do padrão de atividade física das crianças (Figura 1A) e na escolha alimentar (Figura 1B) e, ao final das atividades, na avaliação da satisfação das crianças com o projeto (Figura 1C).

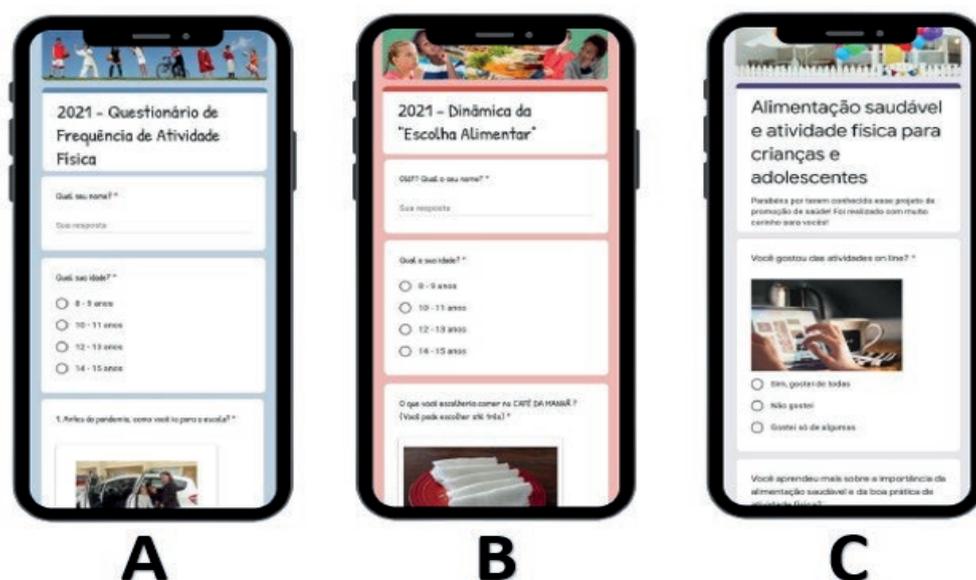


Figura 1 - Recortes dos formulários de sondagem on line elaborados com a ferramenta *Google forms*. Fonte: os autores (2021).

Após a etapa inicial de sondagem, foram apresentados vídeos (Figura 2) tratando da importância da alimentação saudável e da prática de atividade física.



Figura 2 - Esquema representativo do processo de transformação do material impresso original para os recursos audiovisuais para aplicação em tela

Esses vídeos foram produtos de uma conversão do material impresso das cartilhas originalmente disponibilizadas na versão presencial (a esquerda da imagem) do projeto. Os extensionistas gravaram áudios explicativos, sobrepuseram nas imagens e converteram em MP4, sendo então os vídeos relacionados a pirâmide da atividade física e da pirâmide alimentar adaptadas para Crianças e Adolescentes, disponíveis, respectivamente, nos endereços nos eletrônicos indicados: <https://www.youtube.com/watch?v=QeT96BNrLdQ>; e https://www.youtube.com/watch?v=oRujgSn_nOY.

Essa ação extensionista teve, como público-alvo, a participação de 43 (quarenta e três) crianças em idade escolar (média de 10,5 anos) de duas turmas de 5º anos de uma escola pública municipal da cidade de Cabedelo – Paraíba, Brasil.

Através dos instrumentos iniciais de diagnóstico/sondagem, pode-se notar que, antes da pandemia, mais de 90% chegavam à escola caminhando ou de bicicleta, e 50% relataram não praticar nenhum esporte fora da escola. Esses dados, em conjunto, nos permitem perceber o impacto negativo que a pandemia exerceu no perfil de atividade física diário dessas crianças durante esse período, decorrente da modificação da rotina e do isolamento social, com aumento do comportamento sedentário. Além disso, em uma estimativa captada por escala (0 -10), 45,5% desses estudantes parecem ter bastante tempo de tela (TV e celular) em suas rotinas diárias. Já com relação à sondagem da preferência alimentar, foi revelado que cerca de 10% das crianças não tomam café da manhã. Os resultados gerais também parecem indicar que as crianças apresentam escolhas alimentares adequadas (observando as recomendações da pirâmide da alimentação saudável adaptada para crianças e adolescentes) para o café da manhã, almoço e jantar. Entretanto, algumas escolhas como salgadinhos e biscoitos recheados (50%) para lanche, e hambúrguer e pizza (43,8%) para o jantar também foram bastante mencionadas nessa sondagem inicial. Em conjunto, essas observações iniciais ratificaram a importância de ações de promoção de saúde destinadas às crianças em idade escolar que sejam voltadas para o incentivo à alimentação saudável e à prática de atividade física, sobretudo, no momento pandêmico que tem sido vivenciado.

Um dado interessante de participação foi obtido em relação à aplicação dos recursos audiovisuais apresentados dias após a coleta de dados de sondagem. Uma média de 90% das crianças assistiu aos vídeos sobre as pirâmides da atividade física e da alimentação saudável, destinadas a crianças e adolescentes.

Como uma forma de reforço na veiculação das informações, foi desenvolvido no perfil do *Instagram* (<https://www.instagram.com/aspaufpb1/>) uma dinâmica de publicações científicas relacionadas às temáticas do projeto com frequência semanal (Figura 3).

Foi formulada uma paleta de cores e fontes padrões para organização das publicações. Em um período

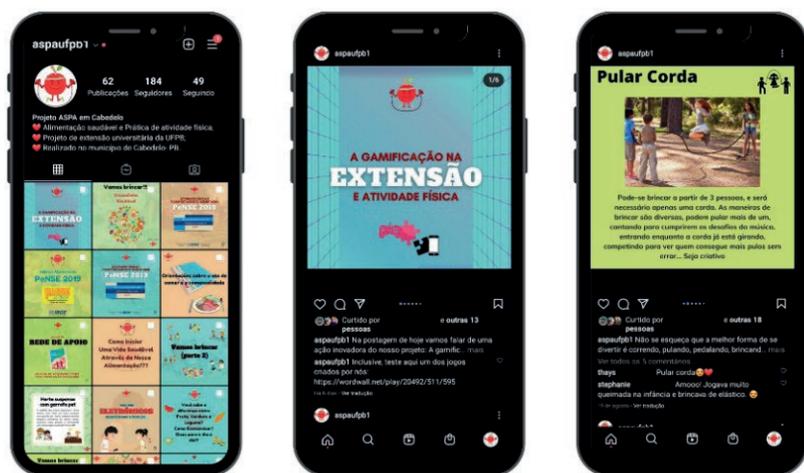


Figura 3 - Interface do Instagram, mostrando o Feed com postagens informativas para o público em geral e exemplos de temas desenvolvidos nos posts semanais.

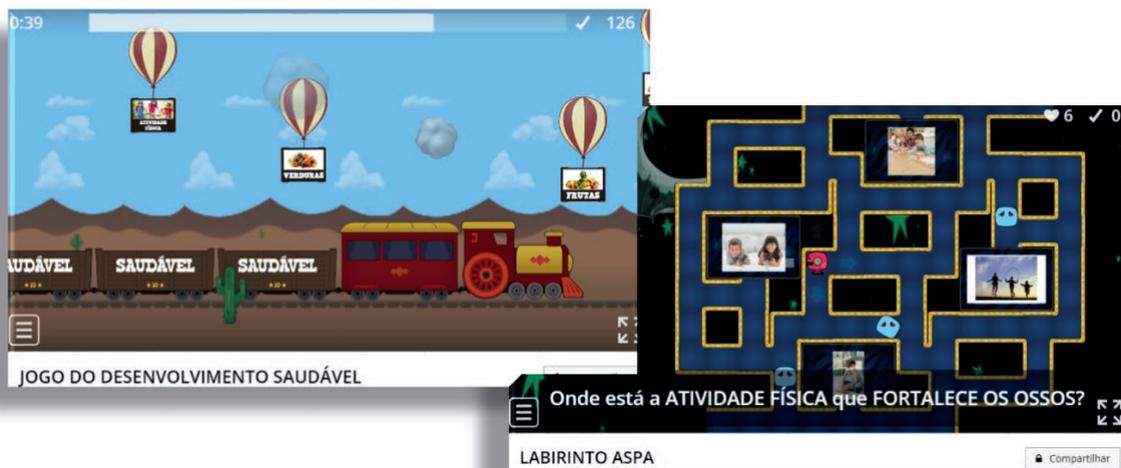
Fonte: os autores (2021)

de seis meses, contabilizaram-se 626 (seiscentos e vinte e seis) curtidas (com mais de cem comentários) que já superaram 3.000 (três mil) contas atingidas, em 31 (trinta e uma) postagens realizadas. No *Instagram*, predomina a participação de jovens adultos de 18 a 34 anos (62,5%) e mulheres (75%). Busca-se nesse público a intermediação com crianças e adolescentes. Portanto, a divulgação do projeto nessa ferramenta perpassa a esfera infanto-juvenil e expande os horizontes para que, além do conteúdo temático extremamente importante, seja uma oportunidade para que os usuários da rede social possam conhecer como a extensão universitária se desenvolveu durante a pandemia. Ao mesmo tempo, aproxima o extensionista com o uso direcionado das mídias sociais para o desenvolvimento profissional, o que será, certamente, útil para o futuro no mercado de trabalho de cada graduando.

As postagens foram baseadas em informações contextualizadas com o projeto. Ademais, buscou-se relacionar com assuntos atuais, como exemplos: resultados da Pesquisa Nacional de Saúde do Escolar - PeNSE 2019; participação de crianças e adolescentes nos Jogos Olímpicos; dicas de economia na alimentação; brincadeiras e programas sociais; e divulgação dos guias de alimentação e atividade física para a população brasileira, entre outros.

Contudo, nessa nova edição do projeto, a maior inovação foi a introdução dos jogos educativos através da plataforma *Wordwall* (Figuras 4 e 5).

Para o desenvolvimento das atividades lúdicas através dessa plataforma *Wordwall*, foi utilizado o



*Figura 4 - Demonstração de jogos desenvolvidos com a ferramenta Wordwall.
Fonte: os autores (2021)*



*Figura 5 - Interface de acesso aos jogos e registro fotográfico de testes com público-alvo.
Fonte: os autores (2021)*

pacote “PRO” fornecido pelo site, que permite a criação de recursos ilimitados e uma maior diversidade de modalidades de jogos que podem ser confeccionados. Foram desenvolvidos um total de 17 jogos, nas modalidades questionário, combinação, estouro de balão, encontre a combinação, classificação de grupo, pares correspondentes, verdadeiro ou falso, *whack-a-mole*, abra a caixa e perseguição no labirinto. Após o aluno entrar na página da atividade, era necessária sua identificação, colocando seu nome ou apelido, e, após a finalização do *game*, eram apresentadas as respostas corretas e uma tabela de classificação comparando seu resultado com os resultados dos demais jogadores, na perspectiva dele se auto desafiar a jogar novamente, caso tenha obtido uma classificação menor do que a esperada por ele. Para divulgação dos jogos, foram desenvolvidos arquivos em *PDF* para servir como biblioteca de jogos, com janelas e *hyperlinks* direcionando para os *games* (com utilização do aplicativo canva.com).

Além da ludicidade, uma das características dos jogos educativos é que o jogador/*gamer* testa seus conhecimentos e está susceptível a aprender com os próprios erros ao jogar. Ou seja, se optar por marcar ou escolher algum tipo de desfecho que não seja o previsto para ganhar/acertar aquela atividade educativa, o próprio algoritmo do jogo vai apontar, automaticamente, qual seria a resposta/desfecho correto, oferecendo, portanto, um *feedback* adicional de aprendizagem.

Como mencionado anteriormente, os jogos apresentam *rankings* que evocam a competitividade das crianças, refletindo na motivação e interesse em participar do jogo. Um dado interessante é que as crianças obtiveram uma média de 90% de acertos entre as atividades disponibilizadas que puderam ser contabilizadas com esse tipo de score. Esse resultado pode ser visto sob várias perspectivas: a perspectiva de um nível de domínio elevado sobre o assunto/temática, ou seja, parece haver algum nível de consolidação das informações passadas ao longo do projeto; mas, também, pode refletir uma boa elaboração dos jogos/clareza das atividades propostas pelos extensionistas. O mais provável é que tenha ocorrido uma combinação desses fatores (e, possivelmente, de outros aqui não levantados), que possam ter contribuído para a obtenção desses resultados. Também foram contabilizados 272 (duzentos e setenta e dois) acessos totais às atividades, com uma participação média de quase 80% das crianças que compunham o público-alvo do projeto.

Todas as estratégias foram debatidas e planejadas coletivamente, de forma remota durante encontros síncronos semanais com a equipe de professores e colaboradores (*Google Meet*) e com assistência complementar por grupo no *WhatsApp*. É importante destacar o papel central do discente bolsista como um protagonista, intermediando a execução das ações e o fortalecimento de vínculos com os extensionistas e crianças, afinal, entendemos que o fator humano jamais será superado por quaisquer fatores tecnológicos em uma ação de extensão universitária.

A última etapa do projeto consistiu na análise da satisfação, coletada por meio do formulário Google. Os dados obtidos demonstraram que 85% das crianças gostaram das atividades *online*, 8,5% relataram gostar de algumas atividades e apenas 5,7% disseram que não gostaram. Foi possível observar também que 80% disseram que aprenderam mais sobre alimentação saudável e prática de atividade física e 20% disseram que aprenderam mais ou menos ou não sabem dizer se aprenderam sobre esses temas. Esses dados foram alinhados com o nível de participação, pois 82,8% disseram que participaram de todas as atividades ou de algumas atividades. 91,4% acharam o projeto importante. Por fim, 97,1% das crianças atribuíram nota 10 ou 9 para o projeto numa escala de zero a 10, e apenas uma criança deu nota 8 (2,8%). Esses dados oferecem uma estimativa de efetividade da aplicação do projeto, apesar de todos os entraves relacionados ao momento de mudanças nas abordagens na escola, no nível de motivação e até mesmo evasão dessas crianças.

Portanto, o atual momento, apesar de desafiador, colocou os discentes extensionistas diante de oportunidades riquíssimas para aprender e aprimorar habilidades tecnológicas, levando atividades atrativas e inovadoras à comunidade atendida. Isso representa um aprimoramento contínuo de habilidades e competências que contribui para o crescimento na trajetória acadêmica. Logo, é válido afirmar que quanto mais se é desafiado, mais maneiras criativas de utilização da tecnologia surgem e evoluem para o bem social. Com isso, os universitários certamente se farão profissionais melhores, fortalecendo o elo cidadão entre a universidade e a sociedade, independente dos desafios que se apresentem. De acordo com Aguiar e Passos (2014), a tecnologia está a serviço da intermediação entre a informação e o ser humano e, para garantir a utilização eficiente dessas tecnologias, é preciso esforço, atualização e bom uso da educação transdisciplinar que envolve a interação entre o objeto (informação), os sujeitos (extensionistas e público-alvo) e os diversos campos do saber (disciplinas).

Todavia, salienta-se o quão distante estamos de vivenciar esse uso das tecnologias e jogos virtuais satisfatoriamente, pois, além de haver certo grau de despreparo e inseguranças dos atores envolvidos, segundo a UNICEF (2020), existem mais de 4,8 milhões de crianças e adolescentes sem acesso à internet em casa, representando 17% do total na faixa etária de 9 e 17 anos no Brasil. E, sem ter esses recursos disponíveis, esses alunos deixam de acompanhar adequadamente os conteúdos ministrados em sala de aula. Ademais, sabe-se que o ensino a distância, principalmente de forma emergencial, torna as diferenças entre os alunos ainda mais evidentes, e, nesse contexto, estudantes da rede pública, que são os mais vulneráveis, acabam por ser os mais prejudicados (PILL, 2020). Por fim, a falta do vínculo presencial associada à precariedade de acesso/conexão aos conteúdos acabam impactando na motivação e no nível de participação dos estudantes em relação às ações educativas propostas. Em parte, isso até promove diversos graus de evasão escolar, tornando-se um agravante que merece atenção especial no processo educacional. Assim sendo, considerando os níveis de participação e satisfação apresentados pelas crianças em relação às atividades propostas, pode-se inferir que a estratégia adotada para viabilizar a aplicação do projeto parece ter obtido êxito em mitigar essa problemática enfrentada atualmente.

3 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

O ensino e a extensão mediados pelas tecnologias digitais não devem ser consideradas no sentido de suprimir ou interferir na importância e na ampla gama de possibilidades vinculadas ao encontro presencial. Esse encontro tão importante para a formação do caráter social, da troca, da capacidade de interação, do olhar, de saber como está o outro, do sentir e do brincar junto são experiências que não podem ser suplantadas por quaisquer fatores tecnológicos. Entretanto, deve ser destacado que esse processo enfrentado pela extensão universitária tem contribuído para a formação acadêmica de futuros profissionais com maior discernimento no manejo das tecnologias de informação e comunicação (TICs), considerando-as como meios de desenvolvimento de saúde e cidadania. Finalmente, essa experiência também traz à reflexão a possibilidade de utilização das ferramentas de comunicação digital como estratégias complementares às abordagens presenciais dos projetos de promoção à saúde e isso pode, potencialmente, representar uma evolução na maneira de fazer extensão universitária.

REFERÊNCIAS

AZEVEDO, João Pedro et al. Simulating the potential impacts of COVID-19 school closures on schooling and learning outcomes: A set of global estimates. **The World Bank Research Observer**, v. 36, n. 1, p. 1-40, 2021. Disponível em: <https://academic.oup.com/wbro/article/36/1/1/6174606?login=true> Acesso em: 14/09/2021.

BARRETO, C. H. C.; BECKER, E. L. S.; GHISLENI, T. S. Gamificação: uma Prática da Educação 3.0. **Research, Society and development**, Minas Gerais, v.8, n.4, p.1-21, 2019. Disponível em: <https://rsd.unifei.edu.br/index.php/rsd/article/view/942/751> . Acesso em: 20 fev. 2020.

CAMAYD, Y.R.; FREIRE, E. E. E. Covid-19 um desafio para a educação básica. **Conrado**, Cuba, v. 17, n. 78, p. 145-152, 2021. Disponível em: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442021000100145 Acesso em: 10/10/2020.

CURRAN, Vernon et al. A review of digital, social, and mobile technologies in health professional education. **Journal of Continuing Education in the Health Professions**, v. 37, n. 3, p. 195-206, 2017. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/28834849/> Acesso em: 09/09/2021.

DE AGUIAR, Iana Assunção; PASSOS, Elizete. A tecnologia como caminho para uma educação cidadã. **Cairu em revista**, 2014. Disponível em: <https://www.cairu.br/revista/arquivos/artigos/2014/Artigo%20A%20TECNOLOGIA%20COMO%20CAMINHO%20PARA%20UMA%20EDUCACAO%20CIDADA.pdf> . Acesso em: 30/11/2021.

DE OLIVEIRA JÚNIOR, Francisco Antônio et al. Estratégias lúdico-interativas para a promoção de hábitos alimentares saudáveis e práticas desportivas de escolares. **Revista Em Extensão**, v. 16, n. 2, p. 75-100, 2017. Disponível em: <http://www.seer.ufu.br/index.php/revextensao/article/view/38681/pdf> Acesso em: 20/09/2021.

FRANÇA, Tania; RABELLO, Elaine Teixeira; MAGNAGO, Carinne. As mídias e as plataformas digitais no campo da Educação Permanente em Saúde: debates e propostas. **Saúde em Debate**, v. 43, p. 106-115, 2019. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/sdeb/a/GsRWdhS9VztCddQjNT46RkN/?lang=pt> Acesso em: 03/09/2021.

FREITAS, M. R.; OLIVEIRA JÚNIOR, F. A; SILVEIRA E SÁ, R. C.. Adequação das pirâmides da alimentação e da atividade física para promoção de saúde de crianças e adolescentes da região nordeste do Brasil. **Revista Extensão**. Vol. 17 n. 1, p. 99 – 112, 2020. Disponível em: <https://www2.ufrb.edu.br/revistaextensao/#todas> Acesso em: 20/09/2021.

GRANDA, L. et al. Las TICs como herramientas didácticas del proceso de enseñanza-aprendizaje. **Conrado**, Cuba, v. 15, n. 66, p. 104-110, 2018. Disponível em: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000100104 Acesso em: 02/10/2020.

GUALANO, Bruno; TINUCCI, Taís. Sedentarismo, exercício físico e doenças crônicas. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, v. 25, p. 37-43, 2011. <https://www.scielo.br/j/rbefe/a/LdkT3DR37Cp8b7SzBXSjfhM/?lang=pt&format=pdf> Acesso em: 09/09/2021.

IVENICKI, Ana. Digital Lifelong Learning and Higher Education: multicultural strengths and challenges in

pandemic times. **Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação**, v. 29, p. 360-377, 2021. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ensaio/a/Vg6JjVrybF59WxL3sRwzghq/> Acesso em: 03/09/2021

LIMA JUNIOR, A. S. Tecnologias inteligentes e educação: currículo hipertextual. **Rio de Janeiro: Quartet**, 2005.

LIRA, I.; SOUZA, I.; COSTA, F. Gamificação como estratégia de dinamização de disciplina técnica do curso de Redes de Computadores do Ensino Médio Integrado. **Rev. Braz. J. of Develop.**, Curitiba, v. 6, n. 7, p. 46263-46280, 2020. https://www.researchgate.net/publication/343463648_Gamificacao_como_estrategia_de_dinamizacao_de_disciplina_tecnica_do_curso_de_Redes_de_Computadores_do_Ensino_Medio_Integrado Acesso em: 20/10/2020.

LOUREIRO, Carla Cristiane; MARCHI, Rita de Cássia. Crianças e Mídias Digitais: um diálogo com pesquisadores 1. **Educação & Realidade**, v. 46, 2021. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/edreal/a/5BhDNxvgp6YPG6TNz67p8Fk/abstract/?lang=pt> Acesso em: 28/08/2021.

PILL, D. Educação na pandemia deve priorizar reflexão e cidadania, dizem experts. **ECO A uol**. Disponível em: <https://www.uol.com.br/eco/ultimas-noticias/2020/06/13/educacao-na-pandemia-deve-priorizar-reflexao-e-cidadania-dizem-experts.htm> Acesso em: 06/10/2020.

TOLOMEI, B. V. A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação. **EaD em Foco**, Rio de Janeiro, v. 7, n. 2, p. 145-156, 2017. Disponível em: <https://www.mendeley.com/catalogue/b438fc1c-f7ba-34f5-bcde-4525b9b0a09b/> Acesso em: 15/09/2020.

UNESCO a. Global Monitoring of school closures caused by COVID-19. Disponível em: <http://covid19.uis.unesco.org/global-monitoring-school-closures-covid19/> Acesso em: 05/09/2021.

UNESCO b. Esporte em tempos de pandemia: um olhar desde Ibero-américa. Disponível em: <https://pt.unesco.org/news/esporte-em-tempos-pandemia-um-olhar-ibero-america> Acesso em: 05/09/2021.

UNICEF alerta: garantir acesso livre à internet para famílias e crianças vulneráveis é essencial na resposta à Covid-19. [unicef.org](https://www.unicef.org/brazil/comunicados-de-imprensa/unicef-alerta-essencial-garantir-acesso-livre-a-internet-para-familias-e-criancas-vulneraveis). Disponível em: <https://www.unicef.org/brazil/comunicados-de-imprensa/unicef-alerta-essencial-garantir-acesso-livre-a-internet-para-familias-e-criancas-vulneraveis>. Acesso em: 19/04/2022.

VERDE, Sara Maria Moreira Lima. Obesidade infantil: o problema de saúde pública do século 21. **Revista Brasileira em Promoção da Saúde**, v. 27, n. 1, p. 1-2, 2014. Disponível em: <https://periodicos.unifor.br/RBPS/article/view/3158/pdf> Acesso em: 09/09/2021.

CONTRIBUIÇÃO DOS AUTORES

C. G. S. A.: Bolsista; escrita de parte do texto; diagramação do artigo; reuniões com professoras e com coletivo; divulgação dos formulários e atividades e coleta e análise de dados.

C.R.A.N.: Revisão bibliográfica, confecção dos jogos e postagens no Instagram.

C.V.D.: Coleta e análise de dados, revisão dos formulários e postagens no Instagram.

G.N.M.O.: Capacitação na plataforma Wordwall e postagens no Instagram.

L.M.S.N.: Revisão bibliográfica, elaboração dos jogos e contribuição no texto.

P.V.B.F.: Revisão bibliográfica, escrita de parte do texto e postagens no Instagram.

S.A.A.: Gravação dos vídeos para Youtube, contribuição no texto e nas postagens.

T.A.A.: Gravação dos vídeos para Youtube, contribuição nas postagens e confecção dos jogos.

M.R.F.: Coordenadora, reuniões de planejamento das ações e revisão do texto final.

R.L.B.G.: Coordenadora, reuniões de planejamento das ações e revisão do texto final.

F.A.O.J.: Orientador, correção da redação do texto, coordenação da equipe de extensão.

AGRADECIMENTOS

Os autores agradecem à Professora Dra. Temilce Simões de Assis pela brilhante sugestão de uso da plataforma Wordwall e por ter participado da fase inicial desse projeto. Agradecemos também às Professoras da Escola Municipal Maria das Graças Carlos Rezende, Marta Betânia Lopes Soares Ferreira e Cláudia Cristina Mendes dos Santos, por todo apoio, solicitude e entrega ao projeto.

Recebido em: 18/01/22 Aceito em: 31/10/22

