

Jogos educativos como estratégia pedagógica para a promoção da saúde

Educational games as a pedagogical strategy for health promotion

Frederico de Oliveira Maia ¹,

1 0009-0006-1612-0156, Universidade Vale do Itajaí,

freddymaiapersonal@hotmail.com

RESUMO

O presente trabalho é um relato de experiência de cariz qualitativo, com descrição das ações realizadas com alunos do 7º ano na Escola Municipal de Fortaleza João Estanislau Façanha, o relato é feito de modo contextualizado, com objetividade e aporte teórico. O projeto abordou temas relacionados à saúde com o intuito de promovê-la dentro do ambiente escolar. As ações de promoção da saúde devem combinar atuações em forma de incentivo, proteção e apoio. Os conteúdos abordados incluíram: conceito e definição de saúde; estilo de vida; qualidade de vida e bem-estar, com a utilização de jogos educativos como estratégia pedagógica de complementação dos conteúdos abordados. Conclui-se, portanto, que o ambiente lúdico do jogo é um espaço privilegiado para promoção para promoção de aprendizagem, aumentando o interesse dos escolares pelas atividades, motivando-os a participarem e contribuírem com as suas experiências.

Palavras-chave: Promoção de saúde; Jogos Educativos; Aprendizagem.

ABSTRACT

The present work is a qualitative experience report, with a description of the actions carried out with 7th-grade students at the João Estanislau Façanha Municipal School from Fortaleza, the report is done in a contextualized way, with objectivity and theoretical support. The project addressed topics related to health to promote it within the school environment. Health promotion actions must combine actions in the form of incentives, protection, and support. The contents covered included: the concept and definition of health; Lifestyle; quality of life and well-being, with the use of educational games as a pedagogical strategy to complement the addressed content. It is concluded, therefore, that the ludic environment of the game is a privileged space for the promotion of learning, increasing the student's interest in the activities, and motivating them to participate and contribute with their experiences.

Keywords: Health promotion; Educational games; Learning.

1. INTRODUÇÃO

Compreende-se a Educação Física escolar como uma disciplina que insere e integra o discente na cultura corporal de movimento. Dessa forma, o aluno poderá usufruir dos conteúdos vivenciados a favor do exercício crítico da cidadania, do lazer e diversão, bem como da manutenção e melhoria da saúde (BRASIL, 1998).

A saúde está totalmente relacionada ao bem-estar físico-psíquico-social, as formas de superação física, social e cultural e simbólica através de procedimentos

que o indivíduo e a coletividade disponham de meios, para a manutenção e recuperação da saúde (ASSUMPCÃO; MORAIS; FONTOURA, 2002). Nesse sentido, a saúde é importante para todos sendo um direito assegurado constitucionalmente que merece e requer atenção especial, bem como uma reflexão mais ampla dentro do ambiente escolar.

A promoção da saúde, em seu conceito mais amplo, propõe a articulação de saberes, além da mobilização de recursos institucionais e comunitários, públicos ou privados, para a sua implementação. Destaca-se, assim, a educação em saúde, campo multifacetado, a qual, analisada sob a perspectiva da promoção da saúde, denota mais do que o repasse de informações e indução de determinados comportamentos. Proporciona uma concepção da saúde em sua integralidade, permitindo às pessoas tecerem suas análises por meio de uma consciência crítica, tornando-os aptos a tomarem decisões autônomas (LOPES; TOCANTINS, 2012).

As ações educativas devem levar em consideração a interatividade e a reflexão. Assim, uma maneira de implementar a educação em saúde para as crianças é por meio de jogos educativos, uma vez que, o ambiente lúdico do jogo é um espaço privilegiado para a promoção da aprendizagem (TOSCANI *et al.*, 2007).

A partir do momento em que o adolescente se coloca como sujeito ativo do processo, se torna multiplicador, possibilitando a construção do conhecimento. Assim, espera-se que o conhecimento construído com esses possa ser construído com a comunidade, acarretando um importante impacto social. As práticas educativas devem se fundamentar no uso de recursos lúdicos que retratem a temática, para que estimule o estabelecimento de hábitos saudáveis em crianças e adolescentes. As atividades lúdicas de educação em saúde têm de ser livres e incentivadoras à curiosidade e criatividade do grupo etário, mostrando-se de maneira divertida e interessante (FERREIRA *et al.*, 2016).

Visto que as metodologias de ensino tradicionais pouco contribuem para uma concepção crítica geral, pois observa-se a passividade e subordinação do aprendiz para com seu preceptor, evidencia-se a importância em elaborar novas metodologias de ensino, focadas no aperfeiçoamento do processo de formação da pessoa, através do conhecimento, atuação e relação (ANDRADE *et al.*, 2012).

Para isso, vários autores buscam inovar, assim como Moreira *et al.*, (2014) ao desenvolverem um jogo educativo que buscou propor meios interativos nas soluções quanto aos problemas do cotidiano, descobrindo assim novos conhecimentos, compreensão e, quando possível, a intervenção na realidade.

Os jogos educativos podem ser compreendidos como materiais didáticos e são, portanto, meios e instrumentos que facilitam a aprendizagem e, embora sozinhos não efetivem uma proposta de conteúdo, sua inexistência dificulta o processo educativo (TROJAN; RODRÍGUEZ, 2008). Nesse sentido, os materiais didáticos podem ser instrumentos de apoio instrutivo ou educacional para os professores bem como para os alunos, que através de produtos pedagógicos existirá um incremento dos conteúdos já explorados pelo professor, por exemplo.

É preciso planejamento, criatividade, avaliação e execução para se criar um jogo educativo, do qual faz o processo ensino-aprendizagem uma ferramenta inovadora de levar conhecimento associado ao lúdico como forma de atrair o público em primeiro lugar, seja pelo seu conteúdo interessante ou mesmo pela forma de apresentação (MARIANO *et al.*, 2013). Quando os professores e alunos participam ativamente da estruturação das aulas, ampliam-se as possibilidades de interação dos alunos, desencadeando maior grau de satisfação (LIMA *et al.*, 2023).

Historicamente, o uso de materiais didáticos diversificados passou a ser sinônimo de renovação pedagógica, avanço e transformação, criando uma expectativa quanto à prática docente, dado que os professores utilizam esses

Revista Educação, Pesquisa e Inclusão, v. 4, p. 1-13, 2023.
<https://doi.org/10.18227/2675-3294repi.v4i1.7899>

materiais de maneira a tornar o processo de ensino-aprendizagem mais sólido e eficiente. Além disso, reconhece-se o docente como sujeito de sua prática, capaz de refletir e colaborar com a construção dos saberes que cercam a utilização dos materiais didáticos na aula (FISCARELLI, 2007).

Os materiais didáticos, em geral, cumprem a função básica e essencial de mediação no processo ensino-aprendizagem, constituem-se em meio e instrumento através do qual o conhecimento é organizado, estruturado e apresentado pelo professor ao aluno (TROJAN; RODRÍGUEZ, 2008).

Reconhecendo que, dentre suas atribuições, o material didático objetiva estimular o aluno e aproximá-lo do conteúdo, ressalta-se que este material deve ser interessante e agradável para o aluno. Dessa forma, é importante que o professor, maior mediador entre o aluno e o conhecimento, utilize diferentes recursos didáticos a que tenha acesso, de forma que o aluno seja o maior favorecido no processo de ensino-aprendizagem.

Além do professor em si, um bom mediador do processo de ensino-aprendizagem é a atividade lúdica (COSCRATO; PINA; MELLO, 2010), entendida como uma forma renovada de aprender e que tem o poder de dinamizar a aula deixando-a mais atraente, sem precisar alterar o rumo da aula e deixar de reforçar o conteúdo apresentado pelo professor.

No sentido do lúdico, os jogos educativos como carta enigmática, caça-palavras, quebra-cabeça, jogo da memória, jogo de tabuleiro, palavras cruzadas, dominó dentre outros, apresentam-se como materiais didáticos que geram interesse, atenção e curiosidade nas crianças (FREITAS, 2007), facilitando, portanto, a aprendizagem do conteúdo e envolvimento mais efetivo na atividade.

Diante do exposto, o projeto intitulado “Promoção da saúde através de jogos educativos”, no sentido da educação em saúde, objetiva capacitar os discentes a

Revista Educação, Pesquisa e Inclusão, v. 4, p. 1-13, 2023.
<https://doi.org/10.18227/2675-3294repi.v4i1.7899>

agirem diante da realidade, estimulando a autonomia e responsabilidade sobre o próprio bem-estar e a busca por hábitos saudáveis.

O presente trabalho é um relato de experiência de cariz qualitativo, com descrição das ações realizadas com alunos do 7º ano do ensino fundamental na Escola Municipal de Fortaleza João Estanislau Façanha, o relato é feito de modo contextualizado, com objetividade e aporte teórico. Para Minayo (2002), a pesquisa qualitativa trabalha com universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes.

2. MÉTODO

Os conteúdos foram abordados por meio da metodologia expositiva dialogada, além da utilização dos jogos, estratégias que visaram favorecer a participação, o diálogo e a construção coletiva. Nesse sentido, é importante que o professor desenvolva uma prática pedagógica que leve em consideração os aspectos do brincar e as contribuições do lúdico na assimilação e criticidade do conteúdo.

No tocante aos jogos educativos, os alunos eram organizados e divididos em pequenos grupos, seguido do momento da explicação das regras e execução do jogo, e, em algumas situações, também contribuíam na confecção do jogo, como por exemplo o de tabuleiro que abordou os temas saúde e bem-estar, contemplando perguntas e desafios corporais (exercícios físicos previamente sugeridos nas cartas do jogo).

Após a vivência dos jogos, ocorria uma roda de conversa sobre as experiências exitosas daquele conteúdo específico, com o intuito de fomentar o pensamento crítico e reflexivo entre os discentes, bem como abrir possibilidade de sugestões e possíveis mudanças e inserções no projeto.

O projeto foi realizado no primeiro semestre do ano de 2023 (fevereiro a junho) e contemplou os alunos do 7º ano A do turno da manhã do ensino fundamental da Escola Municipal de Fortaleza João Estanislau Façanha, instituição que possui compromisso de contribuir na formação da autonomia e estimular o pensamento crítico do estudante.

Nessa faixa etária é importante fortalecer a autonomia desses adolescentes, oferecendo-lhes condições e ferramentas para acessar e interagir criticamente com diferentes conhecimentos e fontes de informação. Os estudantes dessa fase inserem-se em uma faixa etária que corresponde à transição entre infância e adolescência, marcada por intensas mudanças decorrentes de transformações biológicas, psicológicas, sociais e emocionais.

O projeto abordou temas relacionados à saúde com o intuito de promovê-la dentro do ambiente escolar. Considera-se que a promoção da saúde é o processo de tornar as pessoas capazes de controlar, gerenciar e melhorar sua saúde (WHO, 2009). As ações de promoção da saúde devem combinar atuações em forma de incentivo, proteção e apoio (BRASIL, 2006).

As medidas de incentivo são aquelas que difundem informação, promovem práticas educativas e motivam os indivíduos para a adoção de práticas saudáveis e são exemplos desta vertente as ações educativas desenvolvidas na rede básica de saúde, no cotidiano das escolas e nos ambientes de trabalho, além das atividades de sensibilização e mobilização para a adoção de hábitos saudáveis.

Os conteúdos abordados incluíram: conceito e definição de saúde; estilo de vida; qualidade de vida e bem-estar, com a utilização de jogos educativos como estratégia pedagógica de complementação dos conteúdos abordados.

Quadro 1 – Descrição das ações desenvolvidas no projeto

Conteúdo abordado	Estratégia pedagógica
Conceito e conhecimentos prévios sobre saúde	Mapa mental
Conceito e dimensões da saúde	Caça-palavras
Qualidade de vida	Palavras cruzadas
Saúde e bem-estar	Jogos de tabuleiro
Estilo de vida (comportamentos positivos e negativos relacionados à manutenção da saúde)	Palavras cruzadas
Benefícios e valores da prática esportiva	Caça-palavras
Bem-estar	Carta enigmática

Fonte: Elaboração própria (2023)

Através dos mapas mentais os discentes criavam seus próprios conceitos sobre o que seria saúde. A exposição era feita através da escrita, da pintura e de desenhos. Após era formada uma roda de conversa para a exposição dos resultados obtidos. Os mapas mentais trazem o ponto de vista pessoal e a maneira como aquela pessoa enxerga o mundo. O recurso das palavras cruzadas como estratégia inovadora para a transposição didática no ensino da EFE, ajuda a acelerar o raciocínio e adiar as doenças do cérebro. O professor entrega as tirinhas para os alunos com o objetivo de eles responderem com os conhecimentos prévios adquiridos.

Utilizamos também a Trilha da Saúde cujo objetivo do jogo é trabalhar conceitos relacionados a saúde, automedicação, alimentação adequada, assim como hábitos e atitudes para uma vida mais saudável. A trilha é composta de setenta e uma casas, assim distribuídas: 26 números; 27 perguntas; e 18 atitudes (positivas e negativas). É considerado vencedor, o jogador (equipe) que chegar primeiro ao final da trilha.

A estratégia da utilização para as cartas enigmáticas foi com o objetivo de desenvolver habilidades de ouvir, falar, interpretar e expressar opiniões

peçoais. Os alunos criavam as cartas com frases relacionadas a saúde para que outros colegas decifrassem o enigma. Eram estabelecidos um código para cada símbolo correspondente. É importante, ainda, que sejam orientados a perceber que a escrita inadequada de uma palavra poderá comprometer o enigma a ser revelado.

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

A presente experiência de ensino promoveu reflexões sobre os cuidados com a saúde, ampliando as discussões dentro da disciplina de Educação Física. Buscou-se a promoção da saúde por meio de jogos educativos, inserindo as discussões no contexto do aluno, aproximando-o da realidade.

Além disso, foi observado que de fato a forma lúdica de se abordar assuntos de saúde nesta faixa etária aumentou o interesse pela atividade, os escolares se sentiram motivados em participar e contribuíram com suas experiências.

A educação em saúde é um importante eixo na atenção primária a saúde. Uma maneira de facilitar a construção do conhecimento de escolares na educação em saúde é utilizar de formas lúdicas de aprendizagem, tendo em vista que o ambiente lúdico é um espaço privilegiado para a promoção da aprendizagem (REBOLHO; CASAROTTO; JOÃO, 2009; TOSCANI *et al.*, 2007).

Por meio do jogo, a criança dirige o seu comportamento, não, pela percepção imediata dos objetos, mas pelo significado da situação, havendo uma exigência de interpretação constante (TOSCANI *et al.*, 2007). Além disso, de maneira geral estudos evidenciam o uso de jogos e estratégias lúdicas para atingir objetivos de educação em saúde como uma ferramenta útil e de boa receptividade por parte de escolares (SCHALL, 2000).

Muitas vezes apenas a fala do professor não é o suficiente para motivar os alunos, fazendo com que os materiais didáticos efetivem o tema abordado pelo

professor e deixe a aula mais prazerosa (FISCARELLI, 2007). Dessa forma, o uso do lúdico com finalidade didática parece ser um ótimo caminho a ser seguido pelo professor. Cabrera (2007) enfatiza que o uso de atividades lúdicas educativas, além de ocupar o aluno com algo desafiador e interessante, contribui para o processo cognitivo.

Conforme Freitas (2007), para que o professor faça uma escolha mais eficiente do material didático, salienta-se que este leve em consideração: a adequação do material aos objetivos, conteúdos e interesse do aluno; sua simplicidade, criatividade e baixo custo do material; a possibilidade de despertar a atenção e curiosidade do aluno.

Muito embora o professor seja responsável pela mediação do processo de ensino-aprendizagem criando os espaços, disponibilizando materiais ou mesmo participando das atividades com os alunos (ASSUMPÇÃO; ARRUDA; SOUZA, 2010), faz-se interessante a utilização de materiais didáticos que motivem os alunos no sentido de que estes possam manuseá-los, criá-los ou mesmo recriá-los para que também sejam construtoras do conhecimento, efetivamente envolvendo-se na aula.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Compreendemos que a educação se faz a partir da intercomunicação dos indivíduos que participam do processo, “Ninguém educa ninguém, ninguém educa a si mesmo, os homens se educam entre si, mediatizados pelo mundo” (FREIRE, 2013).

Em geral, o jogo aumentou o interesse e a motivação, facilitando a assimilação de conceitos pela estimulação do processo cognitivo, permitindo a expressão de opiniões, o esclarecimento de conceitos e o reforço da aprendizagem.

Por conseguinte, os jogos desenvolvidos para a abordagem dos conteúdos foram utilizados como alternativa para criar um ambiente saudável e interativo contemplando temas relacionados à saúde.

Desde o ano de 2020, estamos enfrentando e vivenciando na educação um momento histórico diferenciado, nunca vivido antes, devido à pandemia do COVID-19, no qual somos provocados a refletir sobre o papel que a escola ocupa na sociedade no século XXI e, conseqüentemente, sobre as metodologias e práticas pedagógicas dentro e fora da escola.

A Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2015), por exemplo, considera que jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física possuem valor em si mesmos (*i.e.*, são atividades importantes para a promoção da saúde e do entretenimento) e não necessariamente são usados como meios para ensinar um assunto específico apesar de inseridos no contexto escolar (TSUTSUMI, 2020).

O uso de atividades lúdicas como o jogo é fundamental tanto para o desenvolvimento cognitivo e motor dos discentes, quanto para a socialização e a aprendizagem, pois se trata de uma tecnologia educacional de facilitação da expressão individual, interação grupal e veiculação de novas informações favorecendo a aprendizagem divertida, dinâmica e de sucesso (OLIVEIRA, 2022).

Para Santos (2008), a aprendizagem só acontece quando o aluno reconstrói o conhecimento e configura conceitos sólidos que possibilita que o aluno consiga agir e reagir perante a realidade. Com respaldo do mundo em que vivemos hoje, não há mais espaço para uma aprendizagem que não seja significativa, que não tenha contextualização, que seja somente uma repetição de informações.

Conclui-se, portanto, que o ambiente lúdico do jogo é um espaço privilegiado para a promoção de aprendizagem, aumentando o interesse dos escolares pelas atividades, motivando-os a participarem e contribuírem com as suas experiências.

5. REFERÊNCIAS

- ANDRADE, L. Z. C. *et al.* Desenvolvimento e validação de jogo educativo: medida da pressão arterial. **Revista de Enfermagem**, Rio de Janeiro, v. 20, n. 3, p. 323-327, jul./set. 2012.
- ASSUMPCÃO, C. O.; ARRUDA, D. P.; SOUZA, T. M. F. A utilização de materiais alternativos nas aulas de educação física: exercitando a criatividade. **Anuário de Produção Acadêmica Docente**, v. 3, n. 4, p. 271-279, 2010.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental**. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2015. 1ª versão. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_verseofinal_s_ite.pdf. Acesso em: 26 ago. 2023.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física**/Secretaria de educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- BRASIL. Ministério da Saúde. **As cartas da promoção da saúde**. Brasília: Ministério da Saúde; 2006.
- CABRERA, W. B. **A Ludicidade para o Ensino Médio na Disciplina de Biologia: contribuições ao processo de aprendizagem em conformidade com os pressupostos teóricos da aprendizagem significativa**. 2007. 157 f. (Dissertação) Mestrado em Ensino de Ciências e Educação Matemática - Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2007.
- COSCRATO, G.; PINA, J. C.; MELLO, D. F. Utilização de atividades lúdicas na educação em saúde: uma revisão integrativa da literatura. **Revista Paulista de Enfermagem**, São Paulo, v.23, n. 2, p.257-263, 2010.
- SANTOS, J. C. F. dos. **O desafio de promover a aprendizagem significativa**. 2008. Disponível em: <http://www.juliofurtado.com.br/textodesafio.pdf>. Acesso em: 25 ago. 2023.
- FERREIRA, C. P. S. *et al.* Estratégias pedagógicas para educação em saúde com adolescentes: uma revisão integrativa. **Journal of Research: Fundamental Care Online**, Rio de Janeiro, v. 8, n. 2, p. 4197-4211, abr./jun. 2016.
- FISCARELLI, R. B. O. Material didático e prática docente. **Revista Ibero-Americana de estudos em educação**, v. 2, n. 1, p. 1-9, 2007.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido** [recurso eletrônico]. 1. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2013.
- FREITAS, O. **Materiais e equipamentos didáticos no ensino fundamental**. In: Curso técnico de formação para os funcionários da educação. Brasília, Universidade Revista Educação, Pesquisa e Inclusão, v. 4, p. 1-13, 2023. <https://doi.org/10.18227/2675-3294repi.v4i1.7899>

de Brasília, 2007. p. 94. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/profunc/equip_mat_dit.pdf>. Acesso em: 26 ago. 2023.

LIMA, G. A. *et al.* Comparação do nível de satisfação nas aulas de Educação Física de alunos participantes e não participantes do Programa de Residência Pedagógica. **Rev.Pemo**, Fortaleza, v. 5, e10025, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.47149/pemo.v5.510025>. Acesso em: 06 ago. 2023.

LOPES, R.; TOCANTINS, F.R. Health promotion and critical education. **Interface Comunic Saude Educ.** 2012;16(40):235-46.

MARIANO, M. R. *et al.* Jogo educativo na promoção da saúde de adolescentes: revisão integrativa. **Revista Eletrônica de Enfermagem**, Goiânia, v. 15, n. 1, p. 265-73, mar. 2013.

MINAYO M. C. de S.; DESLANDES S. F.; NETO O. C.; GOMES R.; **Pesquisa social: Teoria, método e criatividade.** 21. Petrópolis: ed. vozes, 2002. p. 21, 26 e 57.

MOREIRA, A. P. A. *et al.* Jogo educativo de administração de medicamentos: um estudo de validação. **Revista Brasileira de Enfermagem**, Brasília, v. 67, n. 4, p. 528-34, jun. 2014.

OLIVEIRA, A. S. **Jogos pedagógicos no processo de ensino-aprendizagem do aluno com deficiência intelectual.** 2022. 180 f. [Dissertação] (Mestrado em Profissional em Formação de Professores). Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, Campina Grande/PB, 2022.

REBOLHO, M. C. T.; CASAROTTO, R. A.; JOÃO, S. M. A. Estratégias para ensino de hábitos posturais em crianças: história em quadrinhos versus experiência prática. **Fisioter. Pesqui.**, v. 16, n. 1, p. 46-51, 2009.

SCHALL, V. Science education and popularization of science in the biomedical area: its role for the future of science and of society. **Mem. Inst. Oswaldo Cruz.**, n. 95, p. 71-776, 2000.

TOSCANI, N. V. *et al.* Desenvolvimento e análise de jogo educativo para crianças visando à prevenção de doenças parasitológicas. **Interface**, Botucatu, v. 11, n. 22, p. 281-294, 2007.

TROJAN, R. M.; RODRÍGUEZ, J. Os PCN'S e os materiais didáticos para o ensinoda arte: o que propõem? **Linhas**, v. 9, n. 1, p. 49-71, 2008.

TSUTSUMI, M. M. A. *et al.* Avaliação de jogos educativos no ensino de conteúdos acadêmicos: Uma revisão sistemática da literatura. **Rev. Portuguesa de Educação**, [S. l.], v. 33, n. 1, p. 38-55, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.21814/rpe.19130> . Acesso em: 26 ago. 2023.

WORLD HEALTH ORGANIZATION – WHO. **Promoção da saúde.** 2009. Disponível em: <<http://www.who.int/en/>>. Acesso em: 11 jun. 2023.

SOBRE OS AUTORES

Frederico de Oliveira Maia. Mestrando em Educação pela Universidade do Vale do Itajaí/SC. Especialista em Fisiologia e Biomecânica aplicada ao Exercício Físico pela Faculdade Farias Brito e em Futebol e Futsal pela Faculdade Lourenço Filho. Graduado em Educação Física pela Faculdade Integrada do Ceará.

PARA CITAR ESTE ARTIGO:

MAIA, Frederico de Oliveira. JOGOS EDUCATIVOS COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA PARA A PROMOÇÃO DA SAÚDE. Revista Educação, Pesquisa e Inclusão, v. 4, p. 1-14, 2023.

Submetido em: 10/08/2023

Revisões requeridas em: 30/08/2023

Aprovado em: 29/09/2023