

**A relevância da inserção do lúdico para a construção do processo ensino-aprendizado na
educação para a saúde**

**The relevance of the insertion of playfulness for the construction of the teaching-
learning process in health education**

**La relevancia de la inserción del juego para la construcción del proceso de enseñanza-
aprendizaje en la educación para la salud**

Recebido: 06/08/2020 | Revisado: 13/08/2020 | Aceito: 17/08/2020 | Publicado: 22/08/2020

Tom Ravelly Mesquita Costa

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3092-6192>

Universidade Federal do Delta do Parnaíba, Brasil

E-mail: tomravelly20@hotmail.com

Pedro Henrique dos Santos Silva

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6469-6076>

Universidade Federal do Delta do Parnaíba, Brasil

E-mail: ph_beta@ufpi.edu.br

Rafael Santos Correia

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5711-7838>

Universidade Federal do Delta do Parnaíba, Brasil

E-mail: rafael0094@gmail.com

Victor Trindade da Cruz

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7251-2185>

Universidade Federal do Delta do Parnaíba, Brasil

E-mail: victortrindadedacruz@gmail.com

Wanessa Cândida de Paula

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3985-8074>

Universidade Federal do Delta do Parnaíba, Brasil

E-mail: wanessacandidadepaula@hotmail.com

Juliano Luiz de Souza

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0567-2167>

Universidade Federal do Delta do Parnaíba, Brasil

E-mail: julianoluizdesouza@ufpi.edu.br

João Cesar Fernandes Lima

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2327-7507>

Universidade Federal do Delta do Parnaíba, Brasil

E-mail: joaocesarlz96@gmail.com

Sandy Alves Pereira

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9763-9430>

Universidade Federal do Delta do Parnaíba, Brasil

E-mail: sandhy_sap@live.com

Severino Cavalcante de Sousa Júnior

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8806-1179>

Universidade Federal do Delta do Parnaíba, Brasil

E-mail: sevvoo@yahoo.com.br

Karina Rodrigues dos Santos

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2872-0002>

Universidade Federal do Delta do Parnaíba, Brasil

E-mail: krsantos2004@yahoo.com.br

Resumo

O presente estudo busca analisar e evidenciar a importância dos métodos de ensino lúdico na construção do aprendizado em educação em saúde, verificando as diversas formas de uso desse tipo de metodologia de educação. Trata-se de uma revisão integrativa, onde foram consultadas as bases de dados eletrônicos e portais Scientific Electronic Library Online (Scielo), Literatura Latino-Americana e do Caribe em Ciências da Saúde (LILACS) e PubMed. Os dados foram analisados mediante o uso de tabelas e discutidos com a literatura atual e pertinente ao tema. Identificou-se nos artigos analisados, a utilização do lúdico para a construção de conhecimento através de espaços virtuais e a prática de jogos, abordando temas como saúde sexual e reprodutiva, escovação de dentes, educação inclusiva e diferenças individuais. Através da revisão direcionada à relevância da utilização de metodologias lúdicas no repasse de conhecimento, identificou-se que essas estratégias auxiliam e potencializam o aprendizado na educação para a saúde. Desse modo, propicia inúmeros benefícios para docentes e discentes, corroborando para uma formação integral.

Palavras-chave: Atividades educativas; Jogos recreativos; Educação médica.

Abstract

The present study seeks to analyze and highlight the importance of playfulness in the construction of teaching-learning in education, verifying the different ways of using this type of education methodology. This study is an integrative review research, using search indexes in the electronic databases and portals Scientific Electronic Library Online (Scielo), Latin American and Caribbean Literature in Health Sciences (LILACS) and PubMed. The data were analyzed using tables and discussed with the current and pertinent literature. Seven articles were identified, being in qualitative, descriptive, and experimental approaches. After analysis, it was noted that part of the publications were related to the year 2019 (35.4%), the majority being published in periodicals in Brazil. In addition, it became noticeable that, among the articles included, there are several areas of health, such as, for example, psychology, nursing, medicine, dentistry, especially those of social sciences and engineering. Through the review directed to the relevance of using playful methodologies in the transfer of knowledge, it was identified that these strategies help and enhance learning in health education. Thus, it provides numerous benefits for teachers and students, corroborating for a comprehensive training.

Keywords: Educational activities; Recreational games; Medical education.

Resumen

El presente estudio busca analizar y resaltar la importancia del juego en la construcción de la enseñanza-aprendizaje en la educación, verificando las diferentes formas de utilizar este tipo de metodología educativa. Este estudio es una investigación de revisión integradora, que utiliza índices de búsqueda en las bases de datos electrónicas y portales Biblioteca Electrónica Científica en línea (Scielo), Literatura Latinoamericana y del Caribe en Ciencias de la Salud (LILACS) y PubMed. Los datos fueron analizados usando tablas y discutidos con la literatura actual y pertinente. Se identificaron siete artículos, en enfoques cualitativos, descriptivos y experimentales. Después del análisis, se observó que parte de las publicaciones estaban relacionadas con el año 2019 (35,4%), la mayoría publicadas en publicaciones periódicas en Brasil. Además, se hizo evidente que, entre los artículos incluidos, hay varias áreas de la salud, como, por ejemplo, psicología, enfermería, medicina, odontología, especialmente las de ciencias sociales e ingeniería. A través de la revisión dirigida a la relevancia del uso de metodologías lúdicas en la transferencia de conocimiento, se identificó que estas estrategias ayudan y mejoran el aprendizaje en la educación para la salud. Por lo tanto, proporciona numerosos beneficios para profesores y estudiantes, corroborando una formación integral.

Palabras clave: Actividades educativas; Juegos recreativos; Educación médica.

1. Introdução

Advinda do latim “*ludus*”, a palavra lúdico, possui como significado brincar, além disso, atua como instrumento metodológico na formação dos docentes, para que, assim, novas formas de abordagem do conteúdo ministrado sejam aderidos (Corbalán, 1994).

Subentende-se que as inúmeras maneiras do brincar estejam presentes em muitos momentos do cotidiano da sociedade, mantendo-se hodiernamente. Ademais, é notório que, em cada momento, conforme o contexto histórico vivenciado e, de acordo, com o pensamento estabelecido para tal, considera-se natural, vivido por todos, como também, em algumas oportunidades, poderá ser útil no processo educativo de desenvolvimento individual (Bacich & Moran, 2018).

Partindo dessa premissa, tal técnica utilizada pelos docentes em ambientes de ensino, permite o autodesenvolvimento dos discentes, uma vez que, gradativamente, vem tomando espaço na academia e presente, principalmente, no plano de aula dos grandes centros de educação. É válido ressaltar também que, nessa forma de aprendizado, o trabalho em equipe é primordial para a construção do conhecimento (Santos, et al., 2020; Silber, 2019).

Segundo Palacios-Rojas (2004), o lúdico é, na realidade, “um assunto imprescindível” na educação para a ciência, pois proporciona o desenvolvimento de habilidades de observação e experimentação, além de possibilitar a comprovação de ideias, ofertando, concomitantemente a isso, a oportunidade de descobrir novos delineamentos do aprendizado.

Em vista disso, torna-se primordial a necessidade de adotar-se um enfoque plurimetodológico para suprir adequadamente a necessidade do aluno, seguindo os princípios, como por exemplo da atividade e participação, o que favorece o trabalho individual e cooperativo nos temas propostos, atendendo, assim, como referência na vida cotidiana, nos interesses e nas motivações dos educadores e educandos (Marzo & Montferrer, 2015).

A educação para a saúde possibilita o desenvolvimento de ações de promoção em saúde, facilitando, assim, a criação de multiplicadores de informação. A compreensão da prevenção, diagnóstico e tratamento auxiliam na contenção do avanço de doenças na população geral e na convivência dos estudantes com a comunidade, o que incentiva a constituição do sujeito além do ambiente estudantil, englobando questões políticas e sociais e fundamentando o processo comunitário de saúde-doença (Ramos, et al., 2019).

A ludicidade, entre ambas as partes, proporciona ações dialógicas, dando espaço ao novo e à reflexão baseada na criatividade, a partir disso, o sujeito torna-se, então, o agente transformador. O aprendizado significativo busca novas metodologias, as quais possam desenvolver uma base consolidada de conhecimentos e atitudes, de forma ativa e autônoma e, também, possibilitar a interação dialógica (Sigaud, et al., 2017).

O envolvimento do lúdico na educação pode impactar positivamente na mudança de comportamentos em saúde, principalmente infantil, associado a oportunidade criada, para os aplicadores do método, de realizar uma prática na educação para a saúde, inserção social e o compromisso comunitário. Desse modo, auxilia na promoção e na prevenção, configurando uma estratégia da educação permanente em saúde (Mouta, et al., 2020).

Partindo desse embasamento, a aplicação do lúdico na orientação e educação para a saúde torna-se objeto essencial na construção do conhecimento e, também, na adesão dos ouvintes, assim, essa metodologia utiliza-se de suas inúmeras estratégias, facilitando o repasse da informação e auxiliando no propósito de formação. Neste contexto, os novos saberes passam a ter sentido psicológico e a aprendizagem torna-se significativa (Lima, et al., 2019).

O lúdico é o jogo, é a diversão, a brincadeira, e é sob a perspectiva e interesse pelo uso dessa estratégia, que a presente revisão integrativa demonstra, de forma sucinta, que o aprendizado, como um todo, partindo dessa metodologia torna-se mais atrativo e divertido no ambiente educacional.

Dessa forma, partindo da temática do estudo, objetivou-se analisar e evidenciar a importância dos métodos de ensino lúdicos na construção do ensino-aprendizado em educação para a saúde, por intermédio da revisão integrativa, verificando as diversas formas de uso desse tipo de metodologia de educação, além de identificar como o lúdico auxilia na formação dos discentes.

2. Metodologia

O presente estudo constitui um artigo de revisão integrativa. Com isso, busca-se ampliar os horizontes em relação ao uso de metodologias lúdicas no ensino em saúde, por intermédio da compreensão e síntese de estudos publicados nessa área.

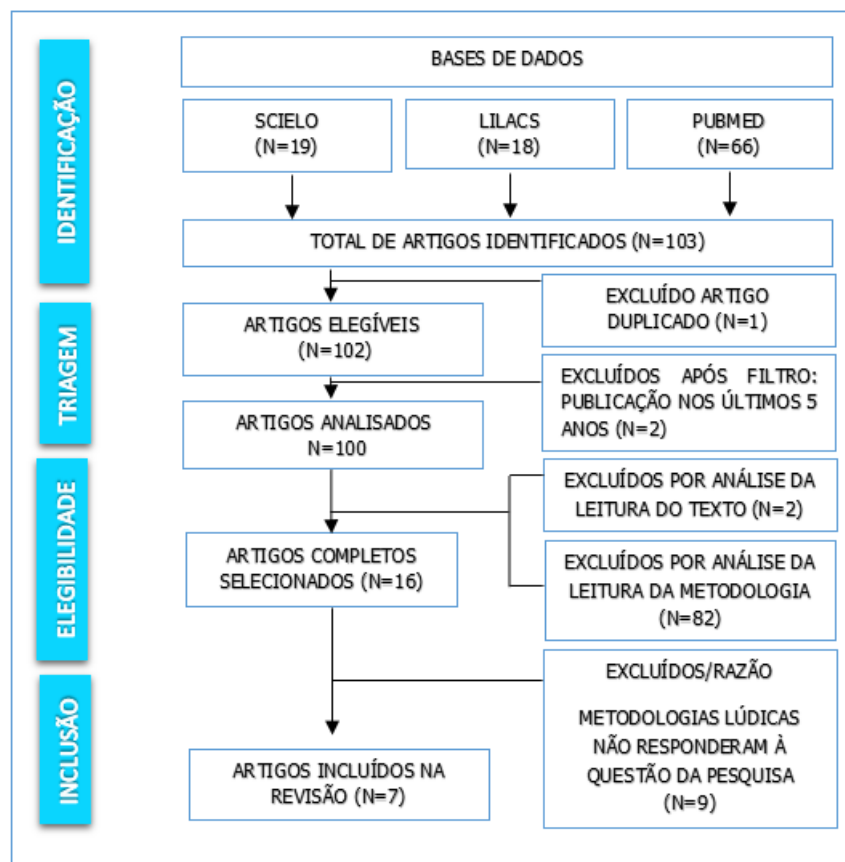
Para a realização desta revisão, seguiu as seguintes etapas: delimitação do tema; escolhas de critérios de inclusão e de exclusão do grupo amostral; avaliação da bibliografia coletada e síntese de ideias e dados coletados.

A pesquisa bibliográfica foi obtida mediante à indexadores de pesquisa nas bases de dados eletrônicos e portais: Scientific Electronic Library Online (Scielo), Literatura Latino-Americana e do Caribe em Ciências da Saúde (LILACS) e MEDLINE (Medical Literature Analysis and Retrieval System Online /PubMed). Os dados foram analisados por meio de tabelas e discutidos com a literatura atual e pertinente ao tema. No levantamento utilizou-se como descritores: “Jogos e Brinquedos”; “Play and Playthings”; “Educação”; “Education”; “Educação Médica”; e “Education, Medical”, todos descritores disponíveis na base de dados dos Descritores em Saúde (DeCS). Para ampliar o alcance das buscas nas bases de dados, foram utilizados os operadores Booleanos “AND” e “OR”.

Ademais, como fator de inclusão, os artigos selecionados foram publicados ao período dos últimos cinco anos, entre 2016 a 2020. Igualmente, a presença do trabalho indexado nas bases supracitadas e com texto completo disponibilizado on-line, também participou dos critérios de inclusão. Dentre os critérios para exclusão dos artigos, estavam os que não abordassem metodologias lúdicas em um ambiente naturalmente educacional e que não respondessem à questão da pesquisa, direcionados para educação para a saúde.

A escolha dos estudos identificados pela busca foi concretizada conforme os critérios de elegibilidade proposto pelo fluxograma desenvolvido pelo PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses) (Figura 1).

Figura 1 - Busca e seleção dos artigos para a revisão de literatura de acordo com o PRISMA.



Fonte: Autores

3. Resultados e Discussão

No período avaliado, identificou-se sete artigos, estando em uma abordagem qualitativa, descritiva e experimental. Após análise, notou-se que parte das publicações estão inseridas no ano de 2019 (35,4%), sendo a maioria produzidas no Brasil. Além disso, foi perceptível que, dentre os estudos incluídos, estão diversas áreas da saúde, como, por exemplo psicologia, enfermagem, medicina, odontologia, destacando-se, também, outras áreas, como as ciências sociais e engenharias.

Desse modo, foram identificados um total de 103 artigos, dos quais 96 foram excluídos, seguindo os critérios supracitados. Os demais, incluídos no estudos, perfizeram 7 estudos, haja vista o não enquadramento nos critérios de exclusão. A análise dos artigos decorreu da avaliação qualitativa do conteúdo abordado, mediante a leitura da metodologia,

onde as pesquisas com exata relação com o tema estudado, foram lidos na íntegra com o propósito de compor essa revisão literária, sendo apresentado em formato de tabela.

Dentre as publicações incluídas, abordou-se os principais achados dos estudos, contendo autoria, ano de publicação, título, metodologia utilizada e resultados em formatos sintetizados, esses estão expressos abaixo (Quadro 1).

Quadro 1 - Análise dos estudos sobre educação para a saúde selecionados quanto aos autores, títulos, metodologias e resultados.

Autores	Título	Metodologia	Resultados
Mazza, et al., 2018	O uso do Facebook na aprendizagem em saúde: percepções de adolescentes escolares	Estudo qualitativo, descritivo e com intervenção	O Facebook contribuiu para o aprendizado em saúde sexual e reprodutiva, de maneira interativa, lúdica e prática, facilitando o diálogo sobre a temática.
Sigaud, et al., 2017	Promoção da higiene bucal de pré-escolares: efeitos de uma intervenção educativa lúdica.	Estudo quase-experimental, com abordagem quantitativa	A média de comportamentos adequados para a escovação foi de 4,4 antes da intervenção e 8,5 após a mesma.
Bragagnolo, et al., 2019	Intervenção educativa lúdica sobre parasitoses intestinais com escolares	Estudo quase-experimental, não randomizado	O conhecimento dos alunos sobre enteroparasitoses após a intervenção educativa lúdica aumentou significativamente.
Paiva, et al., 2019	O Uso da Estratégia Gameificação na Educação Médica	Estudo observacional transversal e quanti-qualitativo	Cerca de 87,5% dos integrantes preferiram a aplicação de metodologias ativas e 81,25% dos participantes apontaram a necessidade de integrar abordagens lúdicas às suas atividades.
Chaves;	Na essência somos	Relato de	Percebeu-se a necessidade de

Silva; Cavalcante, 2018	iguais, na diferença nos respeitamos: Estágio em Psicologia Escolar	experiência	trabalhar a temática da educação inclusiva e diferenças individuais.
Finocchiaro; Imbrizi, 2017	Oficinas de arte e a formação em saúde: uma experiência no laboratório de sensibilidades da Universidade Federal de São Paulo (UNIFESP)	Produção cartográfica e qualitativa	Pode-se destacar que as oficinas oferecidas possibilitaram novos jeitos de sentir e perceber, mais abertura ao lúdico, ampliação da criatividade e trabalho em grupo.
De Souza; Colliselli; Madureira, 2017	A utilização do lúdico como estratégia de inovação no ensino da enfermagem	Relato de experiência	Constatou-se a importância do lúdico no desenvolvimento e avaliação dos conteúdos, possibilitando aos estudantes a participação ativa na construção do conhecimento, bem como a interação com os colegas da equipe.

Fonte: Autores.

Aprender é uma ação progressiva e ocorre a todo instante, o homem é capaz de relacionar as experiências e compreender as informações. Além disso, quando ocorre um incentivo, ou seja, obtenção com um propósito, o aprendizado torna-se efetivo com maior facilidade. Vale ressaltar que, as formas como os processos educativos em saúde abordam o ensino, devem ocorrer com inclusão de acordo com às capacidades cognitivas, assim, tornará mais favorável a ligação entre os conteúdos e, claramente, em um ambiente prazeroso, contextualizando os vários tipos de conhecimentos (Café, 2018).

Nos estudos apresentados, foi possível observar que o uso de metodologias lúdicas na educação em saúde promove melhores resultados no processo de ensino-aprendizagem, quando comparados aos métodos tradicionais. A aplicação de metodologias lúdicas tem como objetivo levar aos indivíduos a serem ativos em seu processo de aprendizagem, mediante situações divertidas e descontraídas. Na literatura observada, é descrito que músicas, jogos, peças teatrais etc., por si só, não são capazes de produzir conhecimento, mas, quando

inseridas em um contexto pedagógico, são responsáveis por impulsionar o envolvimento dos alunos (Paiva, et al., 2019; Café, 2018).

O processo adaptativo do conhecimento em saúde para o público alvo no sistema educacional é outra vantagem descrita. Ao realizar análise dos estudos encontrados na literatura, observa-se que diversos grupos de áreas da saúde são beneficiados pela aplicação de metodologias lúdicas. Utilizar métodos de ensino que convertem os ensinamentos em formas acessíveis, difere as metodologias lúdicas das metodologias tradicionais, pois permite com equidade o acesso facilitado ao ensino por todos os indivíduos. Bragagnollo et al. (2019), realizou uma intervenção lúdica, aplicada ao ensino em saúde, com a participação de alunos do 5º ao 6º ano do ensino fundamental, obtendo como desfecho um avanço significativo no entendimento acerca das enterobioses intestinais e seus métodos preventivos.

A formação educacional básica é beneficiada em diversos aspectos pelo emprego de atividades e metodologias lúdicas. Chaves (2018), afirma que a utilização de jogos na educação básica direcionados ao ensino em saúde, seja em sala de aula ou em ambientes alternativos, é capaz de mudar a realidade do cotidiano escolar, provocando nos alunos a curiosidade e a vontade de aprender. Desse modo, o interesse das crianças motiva uma maior atenção para as atividades de participação ativa, assim, essas metodologias tornam-se ferramentas essenciais no ensino em saúde, como também no processo educativo básico (Barberousse, et al., 2019).

Do mesmo modo, os resultados apontam que as formações superior e profissional são beneficiadas pelo emprego de métodos lúdicos de ensino. Palacios-Rojas (2004) desenvolveram um estudo de abordagem quantitativa e qualitativa, o qual avaliou a gamificação, quando utilizou jogos como métodos educativos no ensino médico. Tal pesquisa demonstrou que, entre os integrantes, 87,5% preferiram a aplicação de práticas de metodologias ativas em detrimento das tradicionais e 81,25% dos participantes apontaram a necessidade de integrar métodos com abordagens lúdicas às suas atividades curriculares, sendo justificadas pela criação de um espaço colaborativo de aprendizagem e estimulação de raciocínio clínico-crítico.

O levantamento de dados bibliográficos permitiu observar o uso de diversas metodologias lúdicas em saúde, com o objetivo de promover maior eficiência no processo de aprendizado. Identificou-se inúmeras metodologias utilizadas, desde gincanas até oficinas de arte (Finocchiaro & Imbrizi, 2017). Essa ampla variedade de possibilidades demonstra o

quanto as metodologias lúdicas são adaptáveis ao contexto inserido, como no caso do repasse de informativos, cujos auxiliam no processo educativo, permitindo uma gama infinita de possibilidades dentro dos mais variados conteúdos e processos de educação para a saúde.

4. Considerações Finais

Através da revisão integrativa direcionada ao uso de metodologias lúdicas para instruir no processo de ensino-aprendizagem em saúde, foi possível evidenciar que tais estratégias, frente às convencionais, podem auxiliar e potencializar o aprendizado na educação para a saúde dos cursos afins. O uso de atividades lúdicas no contexto de sala de aula é útil como ferramenta para construção facilitada e efetiva do conhecimento, com benefícios mútuos para ambas as partes. Com o uso desse tipos de estratégias é possível uma maior aproximação entre educador e aluno, portanto, aderir à proposta de ludicidade no meio acadêmico corrobora para uma formação integral em vista no cuidado em saúde.

Sem dúvidas, os métodos utilizados tornaram-se um instrumento influenciador no desenvolvimento cognitivo e social dos indivíduos, fazendo com que esses artifícios em uso da prática pedagógica, ofereceram resultados satisfatórios. Além disso, a pesquisa possibilitou o entendimento dessas estratégias de ensino, as quais demonstraram a sua importância no processo de ensino-aprendizado e na construção do conhecimento, evidenciando as diversas formas de como poderão ser utilizadas.

A utilização das metodologias lúdicas possibilitou melhoria no desempenho de diversos aspectos do desenvolvimento cognitivo-humano, mediante o direcionamento na educação para a saúde. Dessa forma, como consequência da aplicação dos métodos lúdicos na saúde, observa-se, sobretudo, um ganho exponencial na eficácia do processo ensino-aprendizado, por intermédio da estimulação à afeição, socialização, motivação e criatividade.

Referências

Aragão, J. M. N., Gubert, F. D. A., Torres, R. A. M., Silva, A. S. R. D., & Vieira, N. F. C. (2018). O uso do Facebook na aprendizagem em saúde: percepções de adolescentes escolares. *Revista Brasileira de Enfermagem*, 71(2), 265-271. doi:10.1590/0034-7167-2016-0604

Bacich, L., & Moran, J. (2018). *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Porto Alegre: Penso Editora.

Bragagnollo, G. R., Santos, T. S. D., Fonseca, R. E. P. D., Acrani, M., Branco, M. Z. P. C., & Ferreira, B. R. (2019). Intervenção educativa lúdica sobre parasitoses intestinais com escolares. *Revista Brasileira de Enfermagem*, 72(5), 1203-1210. doi:10.1590/0034-7167-2017-0551

Café, Â. B. (2018). O jogo lúdico na escola de ensino básico. *LICERE-Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer*, 21(4), 1-25. doi:10.35699/1981-3171.2018.1923

Chaves, J. R., Silva, P. F. D., & Cavalcante, A. C. S. (2018). “Na essência somos iguais, na diferença nos respeitamos”: Estágio em Psicologia Escolar. *Psicologia Escolar e Educacional*, 22(3), 643-645. doi:10.1590/2175-35392018035060

Corbalán, F. (1994). *Juegos matemáticos para secundaria y bachillerato*. Síntesis. Retrieved from https://www.ime.unicamp.br/erpm2005/anais/m_cur/mc08.pdf

de Souza, J. B., Colliselli, L., & Madureira, V. S. F. (2017). A utilização do lúdico como estratégia de inovação no ensino da enfermagem. *Revista de enfermagem do centro-oeste mineiro*, 7. doi:10.19175/recom.v7i0.1227

Dias-Lima, A., Silva, M. D. C., Ribeiro, L. C. V., Bendicho, M. T., Guedes, H. T. V., & Lemaire, D. C. (2019). Evaluation, Teaching and Active Methodologies: an Experience as Part of the Curricular Component Mechanisms of Aggression and Defense of the Medicine course of Universidade do Estado da Bahia, Brazil. *Revista Brasileira de Educação Médica*, 43(2), 216-224. doi:10.1590/1981-52712015v43n2rb20180037

do Evento, C., & de Quadros Laureano, F. M. (2019). O LÚDICO COMO FACILITADOR NA ALFABETIZAÇÃO. *Revista do Seminário de Educação de Cruz Alta-RS*, 6(1), 527-528. Retrieved from <http://www.exatasnaweb.com.br/revista/index.php/anais/article/view/725>

dos Santos, K. R., de Lemos, M. P. F., Araújo, H. O., de Oliveira, J., de Sousa Júnior, S. C., & Fonseca, B. M. D. S. M. (2020). Jogo lúdico e educativo como ferramenta de ensino e aprendizagem em parasitologia. *Revista Brasileira de Educação e Saúde*, 10(1), 70-79. doi:10.18378/rebes.v10i1.7651

Finocchiaro, L., & Imbrizi, J. M. (2017). Oficinas de arte e a formação em saúde: uma experiência no laboratório de sensibilidades da Universidade Federal de São Paulo (UNIFESP)–Baixada Santista. *Psicologia em Revista*, 23(1), 274-291. doi:10.5752/P.1678-9563.2017v23n1p274-291

Marzo Mas, A., & Monferrer Pons, L. (2015). Pregúntate, indaga ya la vez trabaja algunas competencias. doi: 10498/16933

Mouta, A. A. N., Silva, N. S., de Souza, S. K. M., da Silva, A. C. B., Costa, T. R. M., Silva, D. A., ... & Beltrão, R. P. L. (2020). Saúde na escola: utilização do lúdico na educação básica para conscientização sobre a higienização pessoal e a prática da lavagem das mãos. *Revista Eletrônica Acervo Saúde*, (50), e3222-e3222. doi:10.25248/reas.e3222.2020

Palacios-Rojas, N. (2004). Las Aventuras de la pandilla ADN: Aprendiendo y experimentando en casa. *Bogotá: Quebecor*. Retrieved from <https://www.redalyc.org/jatsRepo/920/92044744010/html/index.html>

Paulette Barberousse, A., & Vargas-Dengo, M. C. (2019). Animación a la lectura y escritura en la Escuela Finca Guararí: Una experiencia lúdico-creativa desde el proyecto “Construyendo una propuesta de implementación” del Programa Maestros Comunitarios. *Revista Electrónica Educare*, 23(2), 128-142. doi:10.15359/ree.23-2.7

Ramos, F. B. P., Carvalho, I. M., da Silva Filho, W. P., Nunes, P. S., & Nóbrega, M. M. (2019). A educação em saúde como ferramenta estratégica no desenvolvimento de ações de prevenção da transmissão do HIV: um relato de experiência. *Revista Eletrônica Acervo Saúde*, (19), e509-e509. doi:10.25248/reas.e509.2019

Sigaud, C. H. D. S., Santos, B. R. D., Costa, P., & Toriyama, A. T. M. (2017). Promoción de la salud bucal de niños preescolares: efectos de una intervención educativa lúdica. *Revista Brasileira de Enfermagem*, 70(3), 519-525. doi.org/10.1590/0034-7167-2016-0237

Porcentagem de contribuição de cada autor no manuscrito

Tom Ravelly Mesquita Costa – 20%

Pedro Henrique dos Santos Silva– 15%

Rafael Santos Correia– 15%

Victor Trindade da Cruz– 5%

Wanessa Cândida de Paula– 5%

Juliano Luiz de Souza– 5%

João Cesar Fernandes Lima– 5%

Sandy Alves Pereira– 5%

Severino Cavalcante de Sousa Júnior– 10%

Karina Rodrigues dos Santos– 15%