



Poços de Caldas

2º Congresso Nacional de Educação

www.educacaopocos.com.br 08 e 09 de Jun

EIXO TEMÁTICO: CURRÍCULO, METODOLOGIA E PRÁTICAS DE ENSINO.

FORMA DE APRESENTAÇÃO: RESULTADO DE PESQUISA.

O LÚDICO COMO PROPOSTA DIDÁTICA PARA O CONTEÚDO DE PARASITOLOGIA NO ENSINO MÉDIO

Fernanda Normando¹

Fani Batista²

Cinara Anic³

Resumo

Nos dias de hoje, a presença de parasitoses humanas é visível em diversos lugares do mundo e em certos lugares pouco se é abordado sobre o tema. Além disso, sabe-se que há uma grande dificuldade por parte dos alunos em assimilar os conceitos e compreender a influência do aprendizado em parasitologia no cotidiano. Diante disso, este trabalho trata-se de uma proposta didática como alternativa para o ensino de parasitologia por meio do jogo “Pontinho Parasitário”, como ferramenta metodológica, no sentido de despertar o interesse dos alunos para o estudo dos conceitos científicos abordados no ensino de parasitologia. O jogo foi desenvolvido por alunos do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas como uma atividade avaliativa da disciplina de Parasitologia, que consiste em formar pares combinando, imagens, lâminas, ciclo de vida, sintomas, transmissão e profilaxia. Uma alternativa simples, de baixo custo e eficiente na transmissão dos conhecimentos científicos de forma fácil e interativa, com a possibilidade de auxiliar, aluno e professor no processo ensino-aprendizagem.

Palavras Chave: Parasitologia. Jogo. Pontinho. Ensino.

INTRODUÇÃO

As parasitoses intestinais são um dos principais fatores debilitantes da população, principalmente em regiões onde as condições de saneamento básico são precárias ou mesmo inexistentes (MELO, et al. 2013). Durante as aulas de ciências, é importante desenvolver uma abordagem sobre as doenças adquiridas por meio do convívio com o ambiente e decorrente do ciclo de vida, bem como patologias humanas causadas por outros seres vivos. O ensino em saúde é um grande desafio para os educadores, pois é por meio dela que se prevê a formação de hábitos e atitudes desenvolvidos no ambiente escolar (NASCIMENTO, et al. 2013).

As doenças parasitárias que compõe o jogo intitulado de “Pontinho Parasitário”, foram escolhidas pela sua popularidade e ocorrência no Brasil, são elas: *Ancilostomose* (opilação ou amarelão), *Ascaridíase* (Lombrigas ou bichas), *Dermatite Serpigonosa* (bicho geográfico),

¹Acadêmica do IFAM – Campus Manaus Centro, f.normando@hotmail.com

²Acadêmica do IFAM – Campus Manaus Centro, fani.souza19@gmail.com

³Prof.^a Dr.^a do IFAM – Campus Manaus Centro, cinaranic@hotmail.com



Poços de Caldas

2º Congresso Nacional de Educação

www.educacaopocos.com.br 08 e 09 de Jun

Filaríose (elefantíase), *Enterobiose* e *Oxiurose*. Sendo assim, trata-se de um recurso didático alternativo para o ensino de parasitologia no 2º ano do ensino médio.

De maneira geral, o jogo “Pontinho Parasitário” consiste em uma disputa em que os jogadores formarão trincas com as cartas do baralho, distribuídas igualmente entre eles para somatória de pontos ao final da partida que definirá um ganhador. Dessa forma, o trabalho teve como objetivo desenvolver um recurso didático alternativo para fomentar de forma lúdica o ensino das doenças parasitárias no Ensino Médio incentivando a participação interativa dos alunos no processo de ensino-aprendizagem.

METODOLOGIA

Priorizou-se na sua construção, materiais de fácil acesso e baixo custo, sendo utilizados apenas papel cartão tesoura e impressão com informações dos parasitas retirado do livro *Parasitologia Humana* 11ª ed. – David Neves. O Pontinho Parasitário é um jogo para dois, três ou quatro participantes, constituídos por 30 cartas, sendo cada uma dessas cartas duplicadas somando assim um número de 60 cartas, o vencedor, será o jogador que não ultrapassar de 100 (cem), na somatória das rodadas. Cada participante receberá cinco cartas. O participante a esquerda do jogador que distribuiu as cartas, iniciará a rodada retirando uma carta do monte, que será denominada de carta de partida. Em seguida fará a leitura, em voz alta, do nome do parasita e da característica apresentada na carta.

O jogador que retirou a carta de partida observará se, entre as cartas que recebeu, possui: Uma carta com característica qualquer, mas com o nome igual ao das doenças do parasita apresentada na carta de partida (Ex. *Ancilostomose* (opilação ou amarelão), *Ascaridíase* (Lombrigas ou bichas), *Dermatite Serpigonosa* (bicho geográfico), *Filaríose* (elefantíase), *Enterobiose* e *Oxiurose*). Uma carta com nome diferente da doença do parasita, mas com a mesma característica apresentado na carta de partida (Ex. imagem, sintoma, profilaxia, ciclo de vida ou lâmina). Em caso afirmativo, o jogador deverá descartar sobre a carta de partida uma única carta, que atenda uma das exigências acima, fazendo a leitura em voz alta do conteúdo da mesma. Caso contrário, o jogador deverá retirar do monte, uma carta por vez, até encontrar uma carta que atenda uma das exigências, em seguida, descartará a carta que contenha um dos requisitos, sempre fazendo a leitura do conteúdo da mesma, ficando com as demais cartas na mão. O término da rodada acontecerá quando um dos participantes descartar a última carta da sua mão.

O jogo proposto foi elaborado com assuntos de parasitologia abordados no Ensino Médio e foi investigado junto aos acadêmicos do ensino superior do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas, a sua aplicabilidade como ferramenta para o ensino. Foi solicitado a 15 acadêmicos do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas de uma Instituição Federal em Manaus que utilizassem o jogo e avaliassem o quanto ao conteúdo, confecção e se os mesmos fariam uso do jogo futuramente. Feito isso, os discentes deveriam responder a um questionário aberto com questões que versavam sobre a adequação da linguagem utilizada à série proposta, a facilidade na confecção do jogo e a clareza das regras. O questionário ainda oferecia a possibilidade de os licenciados darem sugestões para o aprimoramento do jogo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com esse estudo, buscamos propor um jogo didático de fácil confecção como uma ferramenta auxiliar no ensino de parasitoses. A utilização de jogos didáticos como ferramenta



Poços de Caldas

2º Congresso Nacional de Educação

www.educacaopocos.com.br 08 e 09 de Jun

de ensino tem se demonstrado bastante eficaz, pois proporciona ao aluno um aprendizado de forma divertida e satisfatória, enquanto que para o professor tal metodologia reforça o esforço de relacionar teoria à prática, tornando-se visível o aprendizado (ALVES, et al. 2010).

As avaliações realizadas pelos licenciando mostraram de forma geral (material, confecção e conteúdo) que os alunos o consideraram bom. Em relação à confecção do jogo, 13 alunos o consideraram bom e dois o consideraram regular. E em relação às regras do jogo todos os alunos consideraram de fácil compreensão. Sobre os conteúdos abordados no jogo, todos os alunos consideraram-nos adequados ao ensino médio. Sugeriram, entretanto, que as regras sejam modificadas para possibilitar a inclusão de mais de quatro nas equipes, já que as regras só permitiam quatro alunos em cada equipe. Finalmente, todos os alunos responderam que o jogo poderá contribuir para a aprendizagem dos alunos de ensino médio e fomentar a atividade docente, haja vista tratar-se de um jogo de fácil confecção, que discute a temática de forma resumida e abrangente.

Portanto, assim como em Miranda (2001), afirma que os jogos possuem um aspecto interessante e considera que:

Apesar do jogo proposto ainda não ter sido aplicado em uma turma de ensino médio a proposta do jogo demonstra ser promissora, pois a partir dos jogos didáticos, vários objetivos podem ser atingidos, relacionados à cognição (desenvolvimento da inteligência e da personalidade, fundamentais para a construção de conhecimentos); afeição (desenvolvimento da sensibilidade e da estima e atuação no sentido de estreitar laços de amizade e afetividade); socialização (simulação de vida em grupo); motivação (envolvimento da ação, do desafio e mobilização da curiosidade) e criatividade (MIRANDA, 2001, p. 64).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A busca por metodologias de ensino que fuja das formas de ensino tradicional tem crescido consideravelmente nos últimos anos. Os jogos didáticos podem ser grandes aliados no processo de ensino e aprendizagem, pois essa é uma estratégia que possibilita a aprendizagem de conceitos complexos para alunos, além de despertar o raciocínio, a motivação e gosto em querer aprender. Dessa forma, espera-se que o jogo intitulado “Pontinho Parasitário” possa contribuir de forma positiva no aprendizado dos alunos do ensino médio, como um reforço ou revisão sobre os conteúdos das aulas de parasitologia.

REFERÊNCIAS

ALVES, P. C. S. *et al.* **Desenvolvimento de atividade lúdica para o auxílio na aprendizagem de citologia: baralho das organelas citoplasmáticas.** SBENBIO: Campinas- SP. n° 3, p. 3930-3938. 2010.

MELLO, F. C. S. *et al.* **Prevalência de Parasitoses em Escolares da Escola Estadual de Ensino Fundamental Paso de los Libres no Município de Uruguaiana, RS.** *News Lab.* São Paulo, n°. 116, p. 104-115, 2013.

MIRANDA, S. No Fascínio do jogo, a alegria de aprender. **In: Ciência Hoje**, v.28, p. 64-66. 2001.

NASCIMENTO, A. M. D., *et al.* **Parasitologia lúdica: o jogo como agente facilitador na aprendizagem das parasitoses.** Scientia Plena: Sergipe, 2013.