

ESTRATÉGIA LÚDICA NO ENSINO DE PARASITOLOGIA

Julia Audrey de Paula, Ana Amélia Carraro Abrahão

Faculdade de Ciências Farmacêuticas de Ribeirão Preto, Universidade de São Paulo; julia.paula22@gmail.com

INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, vários educadores têm relatado problemas no ensino diretivo, com aulas expositivas centradas no professor que estabelece um clima de desinteresse por parte dos alunos (PEREIRA; FUSINATO; NEVES, 2009). Dessa forma, para motivar o processo de ensino-aprendizagem, tem se buscado metodologias alternativas como forma de complementar as aulas teóricas, pois os métodos tradicionais de ensino têm sido cada vez menos atrativos e eficazes (LORBIESKI et al., 2010). Assim, as atividades lúdicas, por exemplo, são meios auxiliares que despertam o interesse dos alunos, podendo ser aplicadas em todos os níveis de ensino (CABRERA, 2006).

Assim, o objetivo da disciplina de Parasitologia do Curso de Farmácia-Bioquímica da Faculdade de Ciências Farmacêuticas de Ribeirão Preto - USP (FCFRP-USP) é dar aos estudantes um conhecimento básico da morfologia, biologia e patogenia dos parasitas mais importantes que ocorrem no Brasil, assim como diagnóstico, tratamento, epidemiologia e profilaxia das doenças parasitárias.

Atualmente, o ensino de Parasitologia, vem adquirindo maneiras alternativas de aplicação do conteúdo seja por estudos em grupos, aulas práticas, estudos dirigidos, jogos, entre outros. As atividades lúdicas como facilitadoras da aprendizagem favorecem um ambiente mais dinâmico, com participação dos alunos de forma mais ativa, favorecendo a argumentação e interação entre alunos (LEITE; BRANCALHÃO, 2008; NASCIMENTO et al., 2013; WEBER, et al., 2012).

Dessa forma, esse trabalho teve como objetivo elaborar um jogo como estratégia lúdica de aprendizagem para os alunos do curso de Farmácia-Bioquímica da FCFRP-USP, Campus Ribeirão Preto, São Paulo - Brasil.

METODOLOGIA

A atividade foi realizada durante o Estágio Supervisionado em Docência (PAE) na disciplina de Parasitologia do curso de Farmácia-Bioquímica da FCFRP-USP, Campus Ribeirão Preto, São Paulo - Brasil. Foi aplicada durante aula prática da disciplina em uma turma de 30 alunos e desenvolvida com base no jogo “Cara a Cara” (Estrela), que tem como objetivo adivinhar a cara do adversário, por meio da exclusão de características.

O jogo foi elaborado pelas estagiárias, sendo confeccionados dois tabuleiros com molduras contendo imagens de protozoários parasitas do homem (Figura 1). Para fazer os tabuleiros, foram utilizadas duas placas de isopor, papel cartão (amarelo e azul) e EVA (amarelo e azul). As imagens presentes na atividade foram selecionadas, com base nas aulas teóricas e prática da disciplina, com intuito dos alunos já terem um contato prévio com o material. Assim, foram utilizadas imagens dos seguintes protozoários: *Entamoeba coli* (cisto e trofozoíto), *Entamoeba histolytica* (cisto e trofozoíto), *Trichomonas vaginalis* (trofozoíto), *Giardia lamblia* (cisto e trofozoíto), *Plasmodium falciparum* (trofozoíto e gametócito), *Plasmodium vivax* (trofozoíto e gametócito), *Toxoplasma gondii* (taquizoítos, cisto tecidual e oocisto esporulado) e *Isospora belli* (oocisto). As imagens foram impressas e plastificadas para serem usadas como cartas do jogo (Figura 2).

Para a execução do jogo, os estudantes foram separados em grupos de quatro alunos e dispostos nos tabuleiros (Figura 3).

Durante as rodadas, foi sorteada uma carta para cada equipe. Cada equipe fazia perguntas no intuito de descobrir a espécie de parasita do oponente. Assim, o vencedor do jogo era a equipe que conseguia descobrir a espécie e a forma corretas do parasita sorteado inicialmente.

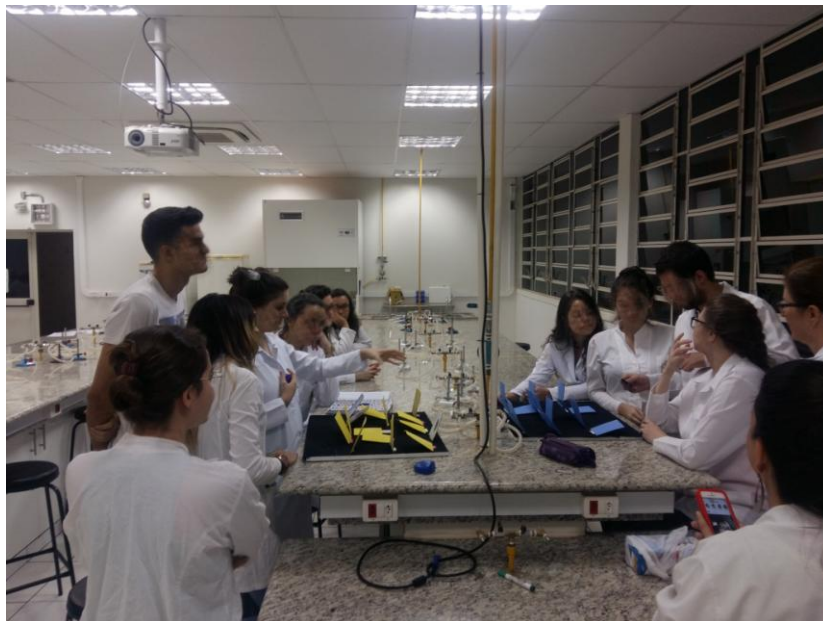
Figura 1. Tabuleiros confeccionados para atividade



Figura 2. Imagem das cartas



Figura 3. Alunos durante a atividade



RESULTADOS E DISCUSSÃO

O intuito de trabalhar em grupo utilizando o jogo Cara a Cara (Estrela) foi avaliado por Magalhães (1999) que observou a interação entre crianças nas partidas realizadas em duplas, principalmente em relação à participação delas nos momentos de tomada de decisão das jogadas, relatando que o modo de interação mais evidente foi da cooperação.

Ao realizar essa estratégia didática com os alunos de graduação foi possível manter a atenção e a participação da maioria da turma. A dinâmica do jogo auxiliou os alunos a compreenderem melhor o conteúdo ministrado, fazendo uma ponte entre teoria e prática. Durante as aulas teóricas expositivas os alunos têm apresentado baixa participação e pouco interesse. No entanto, durante a atividade lúdica, os alunos revelaram sua curiosidade de aprender.

As vantagens pedagógicas ligadas a fenômenos de aprendizagem como cognição, afeição, socialização, motivação e criatividade, descritas por MIRANDA (2002) também foram observadas no presente estudo.

Ao longo da atividade, observamos a qualidade das perguntas realizadas pelos participantes. Os grupos usaram como critério características morfológicas do parasito, tendo como base, algumas vezes, as imagens do tabuleiro. Mas também utilizaram conceitos genéricos como forma de

exclusão, levando em consideração questões que se referem a uma classe de animais que apresentam característica comum. Ex. “se locomove por flagelo?”.

A qualidade das respostas também foi analisada. Após cada jogada do participante os papéis eram trocados, ou seja, quem realizou a pergunta teria que fornecer uma resposta para dúvida da outra equipe. Dessa forma, podemos analisar se as respostas apresentavam informações corretas ou incorretas em relação a uma característica do parasito. E quando necessário, interviemos na resposta do aluno, questionando se aquela informação fornecida para o outro grupo era realmente verdadeira.

Dessa maneira, tivemos um resultado satisfatório no que tange a importância proposta de uma atividade lúdica no ensino de Parasitologia, como também foi observado em outros trabalhos (SILVA; DANTAS, 2014; TOSCANI et al., 2007).

CONCLUSÃO

A utilização do jogo tornou a aula mais dinâmica e estimulou a participação dos estudantes que demonstraram interesse pelo aprendizado resultando em assimilação de novos conteúdos e resgatando conhecimentos básicos propostos no plano da disciplina, como o estudo da morfologia e biologia do parasito.

Em suma, os resultados obtidos neste trabalho revelaram a importância das estratégias lúdicas no processo de ensino e aprendizagem, que contribuíram para tornar a aula mais dinâmica, com participação ativa dos alunos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CABRERA, W. B. **Ludicidade para o ensino médio na disciplina de Biologia: Contribuições para o processo de ensino e aprendizagem em conformidade com os pressupostos teóricos da Aprendizagem Significativa.** (Dissertação de Mestrado) Universidade Federal de Londrina, Paraná, 2007.

LEITE, E. C.; BRANCALHÃO, R. M. C. Atividade Lúdica no Ensino de Verminoses: Ascaris lumbricoides. In: PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência de Educação. **O professor PDE e os desafios da escola pública paranaense**, 2008. Curitiba: SEED/PR., 2011. V.1. (Cadernos PDE). Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/internas/ano_2008.html. Acesso em 10/03/13. ISBN 978-85-8015-039-1>. Acessado em: 10/09/2017.

LORBIESKI, R. et al. O jogo da meiose e das segregações cromossômicas e alélicas. In: **Genética na escola**, v.5, n. 1, p. 25-33, 2010.

MAGALHÃES, L. A. M. **O jogo cara a cara em crianças de 7 a 13 anos**. 1999. 96 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 1999.

MIRANDA, S. de. No fascínio do jogo, a alegria de aprender. **Ciência hoje**. V.28, n. 168. Jan/fev. 2002, p.64-66.

NASCIMENTO, A. M. D.; DE LUCCA JUNIOR, W.; SANTOS, R. L. C.; DOLABELLA, S. S. Parasitologia Lúdica: O jogo como agente facilitador na aprendizagem das parasitoses. In: **Scientia Plena**, v. 9, n. 7, 2013.

PEREIRA, R. F.; FUSINATO, P. A.; NEVES, M. C. D. Desenvolvendo um jogo de tabuleiro para o ensino de Física. In: **VII Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências**. Florianópolis-SC, 2009.

SILVA, J. S.; DANTAS, S. M. M. M. “Conhecendo as parasitoses do Brasil”: jogo de tabuleiro. **Revista Sbenbio: V Enebio e II Erebio Regional** 1, n. 7, p. 4328-4338, out. 2014.

TOSCANI, N. V.; SANTOS, A. J. D. S.; SILVA, L. L. M.; TONIAL, C. T.; CHAZAN, M.; WIEBBELLING, A. M. P.; MEZZARI, A. Desenvolvimento e Análise de jogo didático para Crianças visando à prevenção de Doenças Parasitológicas. **Interface - Comunic., Saúde, Educ.**, 11(22): 281-294, 2007.

WEBER, B. V.; SIMON, C.; PAUSE, C.; PERINAZZO, J.; BANZANA, G. C. L.; PERASSOLO, C. P.; VESZ, V.; STADLOBER, B. C.; PEDROSO, D. Brincar e aprender com a Parasitologia. **Ver. Trajetória Multicursos – FACOS/CNEC**, 5(6): 36-45, 2012.