

# O jogo perfil das doenças infecciosas e parasitárias

Fernanda Duarte Amaro<sup>1</sup>

Flavia Venancio Silva<sup>2</sup>

Educação em Saúde na Escola significa a formação de atitudes e valores que levam o escolar a práticas conducentes à saúde (MARCONDES, 1972). Casemiro et al. (2013) em uma revisão sobre saúde escolar na América Latina, ressaltaram que a efetivação da saúde escolar como política pública de promoção da saúde e de garantia de qualidade de vida exige coordenação e planejamento intersetoriais, com definição de orçamento adequado e coerente com o discurso construído acerca de uma noção ampliada de saúde e de uma educação integral. Os autores ainda alertam que saúde escolar requer a definição de iniciativas interdisciplinares selecionadas a partir de diagnóstico local da realidade, com identificação dos problemas reais e das soluções viáveis em cada escola. Visto que as informações sobre doenças infecciosas e parasitárias no meio popular é escassa e pouco compreendida, torna-se necessário criar meios para que essas informações possam ser difundidas de forma mais acessível e descomplicada para a população. A escola pública pode ser um dos principais locais para se divulgar as informações a respeito destas doenças e conscientizar os estudantes sobre os riscos de contraí-las. Considerando Celestino Júnior et al. (2017) assim como a escola pode ser a fonte do risco infeccioso, ela é também mediadora da proteção contra estes riscos. Ela é transmissora de informação de qualidade e modeladora de novas condutas.

Outra questão a ser considerada no campo da educação é que a pesquisa sobre jogos didáticos no ensino de Biologia está em desenvolvimento no Brasil, embora ainda existam algumas lacunas a serem exploradas (SILVA et al., 2017). De acordo com os mesmos autores, a maioria das propostas são

1 Mestranda do Curso PROFBIO da Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UERJ, fernandabio@gmail.com;

2 Professora Adjunta da Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UERJ, flaviavenanciobr@yahoo.com.br;

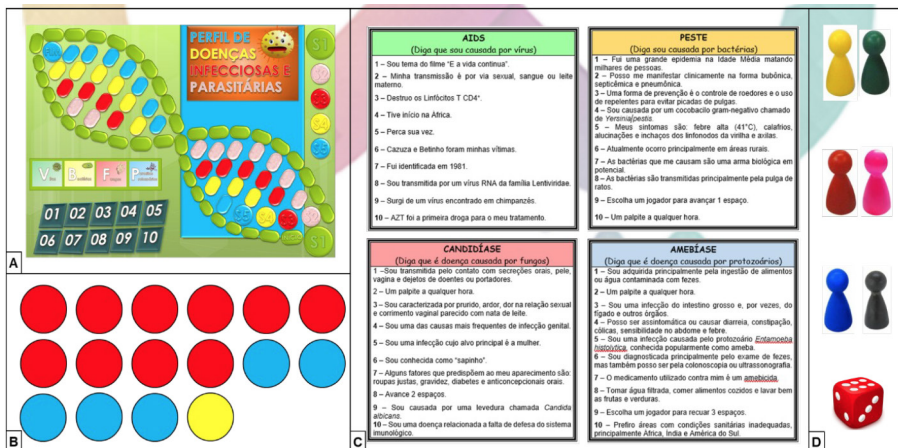
direcionadas para o ensino médio, Saúde é um dos conteúdos mais abordados e as pesquisas podem contribuir para mudanças e inovações da prática pedagógica no âmbito do Ensino de Biologia da Educação Básica. Por exemplo, Silva; Dantas (2014) desenvolveram o jogo “Conhecendo as Parasitoses do Brasil” para o ensino do conteúdo de forma lúdica e para auxiliar na prática de bons hábitos higiênicos para a prevenção de doenças. O motivo para elaborar tal material foi o fato das doenças parasitárias no Brasil serem um grande problema que afeta principalmente as populações sem nenhuma ou com precárias condições de saneamento básico. Souto (2014) elaborou um jogo tipo Perfil para desafiar grupos oponentes a descobrirem uma estrutura ou molécula com base em dicas e os resultados apontaram que o jogo foi uma ferramenta relevante na revisão e aprofundamento de conteúdo, estimulador da comunicação entre participantes e incentivador à apropriação do conteúdo. Diante deste contexto, o objetivo deste trabalho foi elaborar um jogo para abordar as doenças infecciosas e parasitárias em humanos e testá-lo com estudantes do Ensino Médio.

Este trabalho foi fruto de um projeto desenvolvido no Curso de Mestrado PROFBIO, o qual foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. O projeto foi realizado em 2019, no Colégio Estadual Pedro Álvares Cabral na cidade de São João de Meriti, RJ, após a autorização da direção. Participaram do projeto, as turmas 4004 e 4005 do Curso Técnico em Análises Clínicas e a turma 2004 do 2º ano do Ensino Médio, totalizando 60 participantes. Após o parecer do Comitê de Ética, foi apresentado aos alunos o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido para acordar a participação deles no teste do jogo.

A feitura do jogo foi inspirada no “Perfil” da Grow™ e intitulado “Perfil das Doenças Infecciosas e Parasitárias”. O jogo é composto por 1 tabuleiro, 68 cartas com dicas sobre doenças causadas por vírus, bactérias, fungos ou protozoários/parasitas, 6 peões, fichas vermelhas (10), amarela (1), azuis (5), 1 dado e 1 manual de instruções. Quanto menos dicas sobre uma doença forem utilizadas, mais pontos o jogador que desvenda o perfil ganha. O tabuleiro foi confeccionado em tamanho A3 em lona, contendo 80 casas para a movimentação dos peões. A primeira casa é o “Início” do jogo e a última casa é o “Fim”. A representação esquemática da composição do jogo está apresentada na Figura 1. Foram produzidas sete unidades completas do jogo para ser testado em aula. O tabuleiro foi impresso numa gráfica em lona tamanho A3, as cartas foram impressas em papel A4, plastificadas e recortadas. O manual de instruções foi impresso em folha A4 e plastificado. O jogo pode ser jogado por 2 a 6 pessoas ou por equipes. O conteúdo das

cartas foi baseado nas informações contidas em BRASIL (2010) e VIDOTTO (2004), além dos *sites* da Fiocruz e do Ministério da Saúde.

**Figura 1:** Composição do jogo Perfil das Doenças Infecciosas e Parasitárias.



Tabuleiro; (B) Fichas vermelhas, azuis e amarela; (C) Cartas, sendo as doenças causadas por vírus destacadas em verde; por bactérias em amarelo, por fungos em vermelho e por protozoários/parasitas em azul; (D) Peões e dado.

Para o teste do jogo, primeiramente foi realizada uma aula expositiva dialogada sobre doenças infecciosas e parasitárias em 2 tempos de 40 minutos. Nesta aula, a professora apresentou aos alunos, o conceito de doenças infecciosas e parasitárias e expôs as características de doenças causadas por vírus, bactérias, fungos, protozoários e parasitas. Na aula seguinte, o jogo foi testado e cada turma foi organizada em até 7 grupos de 4 a 8 estudantes. Cada grupo recebeu um jogo e a professora foi responsável por esclarecer as dúvidas que surgiram durante o jogo. A atividade foi realizada em equipes, por escolha dos estudantes. Após o jogo, os participantes responderam a um questionário com perguntas abertas, o qual visou conhecer a opinião dos discentes sobre o material testado.

O jogo elaborado neste trabalho se caracterizou como uma ferramenta de apoio ao professor para revisar e aprofundar o conhecimento dos alunos sobre o assunto após uma abordagem em aula expositiva dialogada. A reação dos alunos durante o jogo mostrou o quanto eles se interessaram pelo material didático e pelo assunto abordado, diferentemente de como eles reagem em uma aula teórica tradicional. O jogo despertou o interesse deles pela aula, onde o professor foi apenas um mediador da atividade e

eles assumiram um certo protagonismo na aprendizagem, através da interação com os colegas, do conhecimento e respeito às regras do jogo e da atenção às informações sobre as doenças contidas nas cartas. Além disso, foi percebido pela professora, uma certa motivação dos alunos por estarem competindo entre si para concluírem a trilha do jogo, o que de certa forma pode ser configurada numa competição saudável e lúdica, que promoveu o contato dos alunos com informações relevantes para o cuidado com o corpo e a manutenção da própria saúde.

Na avaliação dos alunos, o jogo despertou o interesse em conhecer as doenças, promoveu interação entre eles, foi divertido e facilitou o aprendizado. O questionário respondido pelos participantes após o jogo deu a eles a oportunidade de fazer comentários, críticas e sugestões sobre o material, o que foi muito relevante para a professora conhecer os pontos positivos e negativos da atividade realizada, a ponto dela revisar as regras do jogo, deixando-as mais claras para os participantes.

**Palavras chave:** Jogo didático, doenças infecciosas, doenças parasitárias, jogo de trilha, microbiologia.

## Agradecimentos e Apoios

Ao PROFBIO unidade UERJ, à CAPES.

## Referências

BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Vigilância em Saúde. Departamento de Vigilância Epidemiológica. **Doenças infecciosas e parasitárias: guia de bolso**. 8ª Edição. Brasília: Ministério da Saúde, 2010.

CASEMIRO, J.P.; FONSECA, A.B.C.; SECCO, F.V.M. Promover Saúde na Escola: reflexões a partir de uma revisão sobre saúde escolar na América Latina. **Ciência & Saúde Coletiva**. V. 19, n. 3, 2014, p. 829-840.

CELESTINO JÚNIOR, A. F.; MATOS, E. C. O.; FILOCREÃO, B. L.; SILVA, C. C.; **Eixo Temático Digital número - nome do eixo (Arial 9pt)**

SOARES, M. I. S.; COSTA, R. C. L. Riscos infecciosos no ambiente escolar: relato de experiência com escolares através de metodologia ativa. **Saúde & Transformação Social**. V. 8, n. 2, 2017, p. 128-134.

MARCONDES, R. S. Educação em Saúde na Escola. **Revista de Saúde Pública**. V. 6, 1972, p. 89-96.

SILVA, K. J.F; RODRIGUES, A. M.; BEZERRA, M. A.; SILVA, F. R. F. CASTRO, M. M. A Utilização de Jogos Didáticos no Ensino de Biologia: Uma Revisão de Literatura. **Revista de Educação Educere**. V. 13, n. especial, 2017, p. 1-14.

SILVA, J. S.; DANTAS, S. M. M.M de M. "Conhecendo as Parasitoses do Brasil": *Jogo de Tabuleiro*. **Revista da Associação Brasileira de Ensino de Biologia**. n. 7, 2014, p. 4328-4338.

SOUTO, R. V. S. "Perfil Biológico": Um Jogo Didático que Permite Introduzir e Discutir Conceitos Biológicos Fundamentais. **Revista da Associação Brasileira de Ensino de Biologia**. n. 7, 2014, p. 6355-6365.

VIDOTTO, V. *Manual de Micologia Médica*. Ribeirão Preto, SP: Tecmedd, 2004.