



USO DO LÚDICO PARA O ENSINO DE PARASITOLOGIA NA ESCOLA PÚBLICA DO MUNICÍPIO DE ALEGRE - ES.

Congresso Online de Licenciaturas, 1ª edição, de 27/03/2020 a 31/01/2021
ISBN dos Anais: 978-65-86861-13-6

BOTACIM; Luciana Aparecida ¹

RESUMO

A parasitologia e a educação em saúde é um dos temas transversais previstos pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), mostrando-se de extrema importância para o processo de ensino/aprendizagem, refletindo nos hábitos e na queda dos índices de infecção (GOMES et al. 2016). Assim, a utilização do lúdico contribui como facilitador nesse processo e possibilita criação de ambiente de estímulo, envolvendo completamente o aluno. Como objetivos irá se explanar os conceitos de parasitologia, abordando as causas e preocupações à saúde pública, através de um jogo. A Metodologia consistiu na confecção de um jogo de relacionar “Parasitologia x Saúde Humana” desenvolvido por graduandos do curso de Ciências Biológicas Licenciatura da UFES – Campus Alegre e aplicado a uma turma do 8º ano de escola pública em Alegre-ES. Iniciou-se com aula expositiva sobre parasitologia e saúde humana, abordando apenas os parasitas e vetores mais comuns na região: teníase, malária, escabiose, toxoplasmose, elefantíase, bicho de pé, ascaridíase e doença de chagas. Assim, o jogo demandava os conhecimentos então construídos das doenças, sintomas e sua profilaxia para relacioná-los. A turma foi dividida em dois grupos, venceria o jogo o grupo que maior pontuava a relação correta. Ao final, foi aplicado questionário para que os alunos pudessem apresentar a relevância do jogo para seu conhecimento. O jogo proporcionou aos alunos relacionar o seu cotidiano às parasitoses, através de intermédio dos parasitas com a região em que estão inseridos, obtendo resultado diretamente associado à realidade do grupo em questão. De acordo com o questionário, 90% dos alunos considerou o jogo ferramenta crucial para o ensino, pontuando positivamente à uma aula alternativa, como práticas ao trabalho em grupo e, principalmente, melhor construção do conhecimento acerca do tema. O jogo lúdico é fundamental no processo de ensino/aprendizagem em questão; permitiu contribuir efetivamente para diminuição dos problemas relacionados à infecção dos indivíduos, refletindo na melhoria da qualidade de vida da sociedade no todo. Além disso, o estímulo competitivo proporciona interação entre os alunos, alavancando a melhoria do trabalho em equipe.

¹ Universidade Federal do Espírito Santo, lucianabotacim@gmail.com

