

## **Relato de experiência: Um jogo de tabuleiro como recurso didático em aulas de doenças parasitárias**

**Mayara Cristina Gomes Pantoja**  
UEPA – Universidade Estadual do Pará

**Antonio Sérgio Silva de Carvalho**  
UEPA – Universidade Estadual do Pará

### **RESUMO**

O estudo aborda a promoção da saúde na educação escolar, enfatizando a importância da parasitologia como ferramenta para entender e combater doenças relacionadas a condições socioeconômicas e ambientais precárias. Utilizando jogos educativos, como "Batalha de Parasitos", desenvolvidos durante o Programa de Residência Pedagógica da UEPA, o trabalho visa engajar alunos do 8º ano no aprendizado dinâmico sobre parasitologia, facilitando a compreensão dos ciclos de vida dos parasitas e promovendo a participação ativa dos estudantes na construção do conhecimento.

**Palavras-chave:** Jogo educativo, Parasitologia, Ensino de ciências.

### **1 INTRODUÇÃO**

A Promoção da Saúde é caracterizada por um conjunto de iniciativas que permitem às pessoas ter maior controle sobre sua própria saúde e os fatores sociais que a influenciam, buscando melhorias na qualidade de vida. Ela não se limita somente à prevenção de doenças, mas engloba a capacitação para que as mesmas possam alcançar seu potencial máximo de autocuidado, através do entendimento e do controle sobre os fatores que influenciam seu bem-estar (Ferreira, 2022). Nesse contexto, a educação escolar demonstra-se relevante por seu papel fundamental em discutir e desenvolver conceitos de saúde, organizando ações educativas para promover a aprendizagem em saúde dos estudantes através da adoção de abordagens no currículo que ofereçam conhecimentos para uma vida mais saudável (Schwingel e Araújo, 2021).

A parasitologia é uma vertente das ciências biológicas dedicada à análise das interações entre organismos de espécies distintas, que variam em seu grau de dependência mútua. Ela possibilita uma compreensão mais ampla e a análise crítica das doenças causadas por organismos parasitas, promovendo o conhecimento acerca da compreensão da natureza do processo parasitário e propiciando uma melhor análise crítica acerca das doenças que se associam às condições socioeconômica-culturais precárias, ao hábito de vida das pessoas e ao meio ambiente (Ferreira, 2022).

De acordo com Ferreira (2022), as estratégias de inserção dos conteúdos de saúde, que vêm sendo utilizadas no escopo das disciplinas de ciências, no Brasil, não têm se demonstrado suficientes para a



garantia de abordagem de conteúdos que possam levar a adoção de procedimentos e atitudes necessários à promoção da saúde. Diante disso, o uso de práticas pedagógicas que valorizam o aluno como protagonista em sua aprendizagem constitui uma alternativa que permite a participação ativa no processo de aprendizagem e o envolvimento de forma mais eficaz na construção de diferentes conhecimentos (Castellar, 2016). Dentre essas alternativas, os jogos didáticos revelam-se como um método satisfatório para o ensino de ciências na medida em que favorecem discussões e interações entre os estudantes, além de promoverem a construção coletiva e lúdica do conhecimento por meio de uma abordagem diferenciada no processo de ensino-aprendizagem (Muller et al., 2023).

O presente estudo baseia-se em um relato de experiência vivenciado durante a execução do subprojeto de ciências biológicas, vinculado ao projeto institucional da Universidade do Estado do Pará (UEPA), junto ao Programa de Residência Pedagógica, subsidiado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), no biênio 2023-2024, com objetivo de construir e aplicar um jogo de tabuleiro educativo baseado nos princípios e regras do clássico “Batalha Naval”, como uma estratégia motivacional para a aprendizagem do conteúdo de parasitologia, aos alunos de ciências, no ensino fundamental.

## **2 MATERIAIS E MÉTODOS**

As experiências deste relato foram vivenciadas durante as regências de classe realizadas em turmas do 8º ano, na Escola Municipal de Ensino Fundamental Anésia da Costa Chave, no município de Paragominas – PA, no período de 05 a 09 de abril de 2023. As atividades foram divididas em três momentos distintos, sendo o primeiro reservado para evidenciar o conhecimento prévio dos alunos acerca do assunto, por meio de rodas de conversa. O segundo momento destinou-se a apresentação do conteúdo por meio de regência, a qual possuía como tema central as doenças causadas por parasitas. O método de ensino desenvolvido utilizou uma abordagem construtivista, de forma dinâmica e dialogada. No terceiro momento foi desenvolvida a atividade lúdica com um jogo de tabuleiro intitulado “Batalha de Parasitos”, criado previamente pela equipe de residentes na escola, durante o planejamento das atividades com o professor preceptor. O jogo foi construído em forma de cartazes, com imagens de doenças e parasitas relacionados ao assunto trabalhado em classe.

Durante o desenvolvimento das atividades os alunos foram divididos em dois grandes grupos, com a missão de pontuar contra o grupo adversário, onde cada integrante deveria chegar a um consenso com seu respectivo grupo para escolher qual combinação alfanumérica deveria ser aberta. Considerando a hipótese de que a sequência revelada estivesse relacionada a alguma parasitose, o grupo do jogador deveria informar o parasita causador daquela doença, e conseqüentemente tentar encontrar a posição em que o mesmo deveria estar localizado no tabuleiro, e vice-versa, caso a sequência revelada fosse um parasita, o grupo deveria

tentar descobrir a doença causada pelo mesmo, até finalizar o quadro. Quando os alunos escolhiam uma sequência na qual estivesse ocupada pela representação de uma bomba, o grupo passava a vez para o grupo adversário. À medida que as informações eram expostas no tabuleiro, os residentes comentavam de maneira respectiva as principais formas de profilaxia e combate das parasitoses.

### 3 RESULTADOS

Ao participarem ativamente do jogo 'Batalha de Parasitos', os alunos não apenas absorveram informações relevantes sobre as principais doenças parasitárias e seus respectivos causadores, mas também estimularam o raciocínio crítico, a resolução de problemas e a tomada de decisões. Tais habilidades são essenciais para uma compreensão mais profunda dos conteúdos vivenciados através das situações simuladas a partir do jogo (Figura 01).

Figura 01 – Representação e desenvolvimento do jogo Batalha de Parasitos, em sala de aula.



Neste sentido, os jogos didáticos frequentemente incentivam a cooperação entre os alunos, seja trabalhando em equipe para resolver problemas ou competindo de forma saudável. Isso não só melhora o ambiente colaborativo na sala de aula, mas também fortalece habilidades interpessoais (Miranda, 2002; Barros et al., 2019).

Os resultados obtidos nesta experiência foram positivos e o interesse dos alunos em interagir com os residentes e demais educandos foi notório. As perguntas realizadas durante a atividade foram respondidas de forma espontânea e imediata, o que revela que os alunos estiveram confortáveis, confiantes e engajados no processo. A atividade foi realizada de forma tranquila e colaborativa, na qual fora observada a animação e desempenho satisfatório dos alunos em competir e poder vencer as partidas do jogo, durante a aprendizagem, denotando que os objetivos do jogo educativo foram alcançados com sucesso pela ação.



#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A utilização do jogo Batalha de Parasitos nas aulas de ciências, com o tema parasitologia, não somente melhorou a experiência de aprendizagem dos alunos, como também demonstrou ter contribuído significativamente para o alcance dos objetivos educacionais almejados, ao facilitar a melhor compreensão e conhecimento sobre doenças causadas por parasitas, de maneira divertida e descontraída de aprender, aqueles que puderam participar ativamente das atividades elaboradas.



## REFERÊNCIAS

Barros, M. G. F. B.; Miranda, J. C.; Costa, R. C.. Uso de jogos didáticos no processo ensino-aprendizagem. Revista Educação Pública, v. 19, nº 23, 1 de outubro de 2019. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/19/23/uso-de-jogos-didaticos-no-processo-ensino-aprendizagem>

Castellar, S. M. V. Metodologias ativas: introdução. — 1. ed. — São Paulo : FTD, 2016.

Ferreira, P. N. Sala de aula invertida e o ensino de parasitologia mediação utilizando uma plataforma digital. Dissertação (Mestrado Profissional). Universidade Federal de Ouro Preto. 90 f., 2022.

Miranda, S. No fascínio do jogo, a alegria de aprender. Linhas Críticas, v. 8, nº 14, p. 21-34, 2002.

Muller, F. S.; Monkolski, A.; Monkolski, J. G. F; Morais, V.; Garcia, E. G. F. Uso de jogo didático no ensino de Ciências em uma escola do campo: uma abordagem em sala de aula. Revista Educação Pública, Rio de Janeiro, v. 23, nº 15, 25 de abril de 2023. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/23/15/uso-de-jogo-didatico-no-ensino-de-ciencias-em-uma-escola-do-campo-uma-abordagem-em-sala-de-aula>

Schwingel, T. C. P. G; Araújo, M. C. P. Educação em Saúde na escola: conhecimentos, valores e práticas na formação de professores. Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos. 102 (261) • 465 – 485. May-Aug 2021.