

# ELABORAÇÃO DE JOGO DE CARTAS COMO ESTRATÉGIA PARA ASSIMILAÇÃO DO CONTEÚDO NA DISCIPLINA DE PARASITOLOGIA BÁSICA

Suyany Rodrigues Gomes<sup>1</sup>; Mariana Gomes Vidal Sampaio<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Discente do curso de Enfermagem do Centro Universitário Católica de Quixadá.

E-mail: suyany21rodrigues@gmail.com

<sup>2</sup>Docente do curso de Enfermagem do Centro Universitário Católica de Quixadá.

E-mail: marianavidalsampaio@gmail.com

## RESUMO

Para que o ensino de disciplinas que necessitam do uso de monitorias se torne significativo, o monitor precisa buscar novas estratégias para repassar os conteúdos na disciplina em que foi formado e reconhecer os alunos de monitoria como construtores de suas ideias relacionados ao conteúdo. Frente aos desafios na formação de algumas disciplinas que compõem os cursos da área da saúde, se faz necessário utilizar diferentes modos de facilitar os processos de aprendizagens envolvidas nas mesmas, tornando-os menos disciplinadores, complexos e de mais fácil compreensão. No sentido de facilitar a compreensão do aluno, o monitor busca deixar as aulas cada vez mais dinâmicas e atraentes, fazendo uso de atividades para melhorar a absorção do conteúdo, dentre estas atividades, as que possuem um caráter lúdico são especialmente interessantes, e dentro do ensaio lúdico os jogos de cartas se destacam, pois podem proporcionar uma melhor assimilação do conteúdo. O objetivo do presente trabalho é confeccionar um jogo de cartas (parasitocartas) que possibilite a fixação dos conteúdos na disciplina de parasitologia básica, ofertada ao curso de Enfermagem. O jogo denominado de “*Parasitocartas*” é composto por cartas que apresentam os parasitas estudados ao longo da disciplina. Sua confecção e desenvolvimento se deu por várias etapas. O jogo *parasitocartas* proporcionará um meio facilitador na compreensão do conteúdo da disciplina, para que assim o aluno não seja apenas ouvinte, podendo participar ativamente da sua própria aprendizagem.

**Palavras-chave:** Lúdico. Aprendizagem. Monitoria.

## INTRODUÇÃO

Para que o ensino de disciplinas que necessitam do uso de monitorias se torne significativo, o monitor precisa buscar novas estratégias para repassar os conteúdos na disciplina em que foi formado e reconhecer os alunos de monitoria como construtores de suas ideias relacionados ao conteúdo (CANDEIAS; HIROKI; CAMPOS, 2007).

Frente aos desafios na formação de algumas disciplinas que compõem os cursos da área da saúde, se faz necessário utilizar diferentes modos de facilitar os processos de aprendizagens envolvidas nas mesmas, tornando-os menos disciplinadores, complexos e de mais fácil compreensão. Uma dessas alternativas seria a realização de atividades lúdicas, como a criação de jogos que se torna um ambiente propício ao aprendizado, através da descontração e do prazer, proporcionando assim uma maior facilidade em absorver o conteúdo. Diversas experiências e conhecimentos relatam que o uso do lúdico facilita a aprendizagem, incluindo as recomendações para melhor adequá-lo aos objetivos do estudo ou da atividade (PIRES; GUILHEM; GOTTEMS, 2013).

Parasitoses consistem numa relação entre os seres vivos, na qual somente um deles é favorecido e o hospedeiro sofre constantes espoliações. Ocorre quando o parasita entra em contato com um ser vivo, onde o mesmo poderá trazer danos ao hospedeiro como infecções, complicações e danos patológicos. Caso não sejam tratados poderão trazer possíveis consequências ao hospedeiro e em casos mais graves levar até mesmo a óbito. As parasitoses afetam diferentes hospedeiros, pois variam entre adultos e crianças, podendo ser classificadas como intestinais, sanguíneas e de cunho sexual (PERES; PIRES, 2011).

Há duas classes de parasitas, denominadas como protozoários e helmintos, onde ambas causam as parasitoses. Os protozoários são seres eucariotos, constituídos por uma única célula, cuja morfologia apresenta variações conforme suas fases evolutivas. Os helmintos são parasitas metazoários e podem viver em várias partes do corpo humano, sendo classificados em três grupos: os nematódeos, cestóides e trematódeos. Estes podem se multiplicar dentro ou fora do hospedeiro, dependendo do ciclo vital específico de cada parasita

(CHEHTER; CABEÇA, 1995).

Alguns alunos podem apresentar dificuldades em acompanhar o ritmo das aulas e conteúdos aplicados, pois podem ser intensivos em termos de volume de conteúdo ministrado em cada aula. A disciplina em questão faz o uso de aulas práticas em laboratórios, de acordo com as competências e habilidades que deverão ser exercidas pelos enfermeiros. As aulas são teóricas e dialogadas, além das práticas, através da visualização dos parasitas em microscópio. Assim o monitor torna-se imprescindível, principalmente no acompanhamento dentro do laboratório, visto que as turmas são numerosas, bem como na realização de revisões fora do horário da aula.

No sentido de facilitar a compreensão do aluno, o monitor busca deixar as aulas cada vez mais dinâmicas e atraentes, fazendo uso de atividades para melhorar a absorção do conteúdo, dentre estas atividades, as que possuem um caráter lúdico são especialmente interessantes (CANDEIAS; HIROKI; CAMPOS, 2007).

Dentro do ensino lúdico destaca-se os jogos, pois proporcionam uma melhor compreensão e assimilação dos conteúdos. Os jogos são caracterizados por diversos aspectos, como a capacidade de facilitar a fixação, possibilidades de repetição, pois podem ser realizados e executados várias vezes em diferentes períodos (RIZZE, 2001). O objetivo do presente trabalho é confeccionar um jogo de cartas (parasitocartas) que possibilite a fixação dos conteúdos na disciplina de parasitologia básica, ofertada ao curso de Enfermagem.

## METODOLOGIA

O jogo denominado de “*Parasitocartas*” é composto por cartas que apresentam os parasitas estudados ao longo da disciplina: *Giardia lamblia*, *Entamoeba histolytica*, *Trichomonas vaginalis*, *Leishmania sp.* e *Trypanosoma cruzi*, dentre outros parasitas abordados. Para cada parasita foram criadas as cartas correspondentes às suas características, como a patogenia da doença, diagnóstico, tipos de hospedeiros, formas evolutivas e de contaminação, além das cartas bônus, onde os alunos podem responder e formular perguntas para seus adversários.

O jogo foi construído e desenvolvido em etapas.

1. Realização de pesquisa literária sobre o conteúdo abordado.
2. Confeção do jogo em um programa de computador.
3. Impressão das cartas em papel adesivo que foram coladas em um jogo de baralho convencional, onde as mesmas foram revestidas pelos adesivos impressos que continha os parasitas e suas características.

O jogo pode ser aplicado individualmente, ou em grupos, sob a observação e orientação do mediador, no caso o monitor. Para iniciar o jogo, as cartas devem ser embaralhadas pelo monitor e distribuídas entre os participantes. Ao final, vence quem fizer as sequências de cartas corretas.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

No ensino lúdico pode-se encontrar evidências, que com a utilização dos métodos lúdicos é possível proporcionar uma melhoria na capacidade de absorção e aprendizagem, sendo que os jogos que mais se destacam são os de cartas por necessitar de agilidade, pensamento imediato e ao mesmo tempo uma capacidade de assimilação. Essas evidências são observadas e encontradas em estudos que avaliaram a aprendizagem após a utilização de métodos lúdicos em qualquer atividade (COSCRATO; PINA; MELLO, 2009).

Segundo Grando (2001) os métodos lúdicos são atividades que geram prazer, equilíbrio emocional, levam o indivíduo a autonomia sobre seus pensamentos, e contribuem para o desenvolvimento intelectual potencializando assim a absorção de diversos conteúdo. A proposta do lúdico é promover uma significativa assimilação e aprendizagem, além de proporcionar momentos de descontração diante de conteúdos extensos, uma vez que os conteúdos aplicados e cobrados no nível superior têm carga horária extensa. A inserção de jogos, precisamente os de cartas no contexto de aprendizagem trazem numerosas vantagens ao âmbito do ensino como, melhora na assimilação e entendimento de conteúdos de difícil compreensão e participação ativa diante dos conteúdos expostos (GRANDO, 2001).

Os parasitas que fazem parte do jogo são aqueles abordados no conteúdo, sendo que variam de acordo com a espécie, parasitose que causam, formas evolutivas, dentre outras. Os parasitas utilizados no jogo foram

as espécies de protozoários e helmintos, sendo que os protozoários se dividem em sanguíneos e intestinais, onde encontramos as formas evolutivas cistos e trofozoítos. Os helmintos são classificados em nematelmintos e platelmintos, que se diferenciam um do outro pelos seus formatos, cores, tamanhos, ciclos evolutivos, patogenias e outros.

## CONCLUSÕES

O jogo *parasitocartas* proporcionará um meio facilitador na compreensão do conteúdo da disciplina de Parasitologia Básica, para que assim o aluno não seja apenas ouvinte, podendo participar ativamente da sua própria aprendizagem, uma vez que as formas de participação ativas na aplicação e no recebimento do conteúdo resulta em uma melhor absorção e compreensão dos conteúdos ministrados. O jogo poderá ser um instrumento facilitador para o aluno, aumentando assim a sua produtividade, aprendizagem, melhor assimilação e compreensão dos conteúdos da disciplina.

## REFERÊNCIAS

CANDEIAS, J.M.G, HIROKI K.A.N, CAMPOS L.M.L, A utilização do jogo didático no ensino de microbiologia no ensino fundamental e médio, in: S.Z, Pinho and J.R.C. Saglietti (eds.), Nucleos de Ensino da UNESP, São Paulo: Cultura Acadêmica 1: 595-603, 2007.

CHEHTER L, CABEÇA M. Parasitoses intestinais; **Revista Brasileira de Medicina**; São Paulo; 1995 p.247-252, 1995.

COSCRATO G, PINA J.C, MELLO D.F. Utilização de atividades lúdicas na educação em saúde: uma revisão integrativa da literatura, 2009.

GRANDO R.C. O jogo e suas possibilidades metodológicas no processo ensinoaprendizagem da matemática. Dissertação de mestrado em Educação, Universidade de Campinas, Campinas, SP, 2001.

PERES F, PIRES C.P.E. Incidência de parasitoses humanas diagnosticadas no município de Rosário do Sul/RS. **Revista Eletrônica em Gestão, Educação e Tecnologia Ambiental REGET-CT/UFSM**, v. 1, n. 1, p. 251-256, 2011.

PIRES M.R.G.M, GUILHEM D, GOTTEMS L.B.D, Jogo (in)dica-sus: estratégia lúdica na aprendizagem sobre o sistema único de saúde. **Texto Contexto Enferm**, Florianópolis, Abr-Jun; 22(2): 379-88, 2013.

RIZZI L, HAYDT R. C. Atividades lúdicas na educação da criança. São Paulo: Ed. Ática, 2001.