



Evento	Salão UFRGS 2018: XIV SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
Ano	2018
Local	Campus do Vale - UFRGS
Título	Proposta de material didático para o Ensino de Parasitologia
Autores	NATÁLIA PINHEIRO SOMMER STEPHANIE LOPES DE JESUS LEONARDO TRESOLDI GONÇALVES MARCOS DUMS BEATRIZ BAPTISTA KELLERMANN
Orientador	CLAUDIA CALEGARO MARQUES

RESUMO: O curso de licenciatura em Ciências Biológicas ainda é muito visado nas universidades, principalmente pela procura por professores, e, portanto, maiores chances de inserção no mercado de trabalho, seja ele público ou privado. Pesquisas atuais têm mostrado limitações e críticas quanto a efetividade dos cursos de licenciatura na preparação dos futuros professores, sendo que muitas vezes os alunos apresentam dificuldades em integralizar o conhecimento visto na universidade e de como transmiti-lo, de maneira lúdica, contextualizada e acessível aos alunos de ensino básico. O ensino de Ciências e Biologia, incluindo o conteúdo de Parasitologia, possui linguagem e conceitos complexos que muitas vezes são mal apresentados. Isso prejudica a aprendizagem e contribui para o desinteresse por parte dos alunos. Tendo em vista tais dificuldades, uma alternativa que facilita o processo ensino-aprendizagem são as atividades lúdicas. Dessa forma, os jogos didáticos se mostram uma alternativa viável e interessante, preenchendo lacunas deixadas nos processos tradicionais de ensino e favorecendo a construção de conhecimento. Reconhecendo essas dificuldades para se ministrar conteúdos voltados à Parasitologia, a disciplina de Helmintologia, do curso de Ciências Biológicas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), propôs a criação de materiais lúdicos voltados a esse tema. Os alunos tiveram que criar material lúdico e aplicá-lo em sala de aula. Foi desenvolvido o jogo “Super Trunfo Parasito” que consiste em um jogo de cartas baseado no jogo Super Trunfo fabricado pela Grow™. As cartas incluíam imagens dos parasitos e valores numéricos atribuídos a características, tais como: estruturas de fixação, modo de vida, tamanho e tipo de manipulação do hospedeiro. Os valores designados para cada característica foram decididos aleatoriamente, uma vez que cada espécie apresenta atributos únicos e especializados difíceis de serem comparados quantitativamente. As cartas foram impressas em papel Couchet. Este jogo baseia-se na comparação dos valores das cartas entre os jogadores. Para jogar, cada jogador segura suas cartas de forma que possa olhar apenas a carta no topo de sua pilha. O jogador inicial escolhe entre as informações da sua carta, aquela que julga ter o valor capaz de vencer as cartas dos seus adversários. Quem tiver o maior valor na característica determinada ganha a rodada, leva as cartas dos adversários e as coloca no final de sua pilha de cartas. O vencedor da rodada escolhe a característica da próxima rodada. O jogo acaba quando alguém coletar todas as cartas. A aplicação desses jogos em sala de aula por alunos da graduação confirmou a importância que jogos didáticos possuem no ensino, seja ele básico ou superior, sendo assim uma maneira fácil de relacionar e compreender o conteúdo ensinado. Torna-se evidente importância da elaboração de diversos materiais didáticos para o desenvolvimento do docente, levando a uma reflexão sobre o método de ensino atual e a relevância de um método diferenciado, sendo uma ótima alternativa e um facilitador no processo de ensino-aprendizagem, voltado para a área de parasitologia que muitas vezes é negligenciada no ensino básico.