

10 DE NOVEMBRO DE 2023

**JOGO ADAPTADO PARA O APRENDIZADO DE PARASITOLOGIA
VETERINÁRIA: UMA ESTRATÉGIA DE METODOLOGIA ATIVA DE ENSINO**

Rafael Alves Santomauro, Fernanda Pinto Ferreira, Regina Mitsuka Breganó

Área Temática: Ciências Agrárias

Instituição de Ensino: Universidade Estadual de Londrina - UEL

E-mail para contato: rafael.alves.santomauro@uel.br

Trabalho vinculado ao Projeto de Pesquisa em Ensino nº 728/2018

Resumo

Parasitologia veterinária é a ciência que se dedica aos estudos dos parasitos e sua interação com os seus hospedeiros e ambiente, bem como sua importância no contexto da saúde pública, como possíveis veiculadores de enfermidades zoonóticas. No contexto acadêmico, trata-se de uma disciplina que demanda do aluno compreensão profunda acerca de aspectos morfológicos e biológicos de diversas espécies. Metodologias ativas são estratégias que visam favorecer o processo de ensino e aprendizagem a partir do envolvimento do aluno na resolução de situações problema em sala de aula. Assim, o objetivo do presente trabalho foi a utilização de uma metodologia lúdica de ensino na disciplina de parasitologia veterinária empregando um jogo em aulas práticas. A ferramenta foi embasada no jogo Perfil (Grow, São Bernardo do Campo, Brasil), que consiste em adivinhação de palavras a partir de dicas presentes em *cards*, fornecidas pelos competidores. Para a elaboração do design da caixa, tabuleiro e cartas, utilizou-se o software CorelDRAW (Ottawa, Canadá). Foram confeccionados 87 cartões contendo pistas relacionadas aos principais ectoparasitos e protozoários envolvidos nas doenças parasitárias de importância veterinária, além de aspectos biológicos desses organismos. Espera-se, nos próximos semestres, a continuação do projeto com a adição de mais grupos e espécies de parasitos, como os helmintos, e a validação em sala de aula, utilizando o jogo como material complementar no ensino de parasitologia veterinária. Almeja-se, ainda, que essa ferramenta possa ajudar os discentes no aprendizado e assimilação do conteúdo abordado durante as aulas teóricas.

Palavras-chave: biologia; ectoparasitos; educação; ludificação; protozoários.