

MARIA DA SILVA VIANA

**JOGOS DIDÁTICOS ACERCA DO ENSINO DE
PARASITOLOGIA: O USO DOS TRÊS MOMENTOS
PEDAGÓGICOS**

**ALTAMIRA – PARÁ
2023**

MARIA DA SILVA VIANA

**JOGOS DIDÁTICOS ACERCA DO ENSINO DE
PARASITOLOGIA: O USO DOS TRÊS MOMENTOS
PEDAGÓGICOS**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Faculdade de Ciências
Biológicas, do Campus Universitário de
Altamira, da Universidade Federal do Pará,
como requisito para obtenção do título de
Licenciada em Ciências Biológicas.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Karina Dias da
Silva.

**ALTAMIRA - PARÁ
2023**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Pará
Gerada automaticamente pelo módulo Ficat, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

D111j da Silva Viana, Maria.
Jogos didáticos acerca do ensino de parasitologia; o uso dos três momentos pedagógicos / Maria da Silva Viana. — 2023.
25 f. : il. color.

Orientador(a): Prof^a. Dra. Karina Dias da Silva
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal do Pará, Campus Universitário de Altamira, Faculdade de Ciências Biológicas, Altamira, 2023.

1. Recursos Didáticos. 2. Ludicidade. 3. Ensino de parasitologia. 4. Três momentos pedagógicos. I. Título.

CDD 370.18

MARIA DA SILVA VIANA

**JOGOS DIDÁTICOS ACERCA DO ENSINO DE
PARASITOLOGIA: O USO DOS TRÊS MOMENTOS
PEDAGÓGICOS**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Faculdade de Ciências
Biológicas, do Campus Universitário de
Altamira da Universidade Federal do Pará,
como requisito para obtenção do título de
Licenciada em Ciências Biológicas.

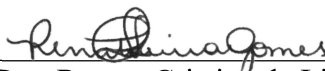
BANCA EXAMINADORA



Profª. Dra. Karina Dias da Silva
Universidade Federal do Pará



Profª. Dra. Daniela Santana Nunes
Universidade Federal do Pará



Profª. Dra. Renata Cristina de Lima Gomes
Universidade Federal do Pará

Data da aprovação: 28 / 02 / 2023

Conceito: BOM

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus por iluminar os meus passos, me protegendo diariamente e me dando forças para ir em busca dos meus objetivos.

À minha família tenho um agradecimento muito especial porque acreditaram em mim desde o primeiro instante. Sou quem sou porque vocês estiveram e estão sempre ao meu lado

A minha professora e orientadora, Dr^a Karina, por ter me aceitado e guiado no tema do trabalho. Reconheço e agradeço profundamente a confiança, paciência e orientação. Sem isso não teria conseguido.

Ao professor Dr. Ronaldo do qual tenho muita admiração pelo exemplo de profissional que é e por toda bagagem que carrega. Agradeço por ter aceitado a minha participação no seu projeto de extensão que foi fundamental no desenvolvimento desse trabalho.

A Universidade Federal do Pará (UFPA) do qual tenho muito orgulho de fazer parte dessa história e por assegurar uma educação de qualidade.

Agradeço a todos os docentes da Faculdade de Ciências Biológicas por terem feito parte da minha formação.

Agradeço a Deus pela oportunidade que tive de cursar uma Universidade Federal e por me conceber ideias e pensamentos positivos para o futuro.

Muito obrigado!

A atividade lúdica é mais do que uma atividade sem implicação para criança, brincando, “ela não apenas se diverte, mas recria e interpreta o mundo em que vive”. (VYGOTSKY 1984).

RESUMO

As doenças parasitárias estão associadas a um complexo de determinantes sociais e ambientais, que acometem crianças e adolescentes em idade escolar, sendo assim, educação em saúde contribui para a prevenção, principalmente nas crianças nesta faixa etária, O objetivo deste trabalho foi de analisar as contribuições da utilização de jogos didáticos, em sala de aula para o ensino de parasitologia na educação básica. A pesquisa foi desenvolvida dentro do projeto de extensão intitulado “Educação em Saúde: estratégias de ensino e aprendizagem para educadores e educandos acerca de Parasitologia” executado no período de 2019 a 2020. Com a aplicação dos jogos didáticos em uma escola pública do município de Altamira – PA. Participaram da pesquisa 130 alunos de 05 turmas do 5º e 7º ano do ensino fundamental I e II. A metodologia proposta implica nos três momentos pedagógicos: Momento problematização inicial, Organização do Conhecimento e Aplicação do conhecimento. A maioria dos alunos respondeu que gostou da forma que o conteúdo foi ministrado. Aplicação de jogos didáticos utilizando os três momentos pedagógicos, se estabelece como método que favorece o desenvolvimento da aprendizagem do indivíduo, levando em consideração a vivência pedagógica que possibilita aos estudantes buscar e construir sua autonomia.

Palavras-chave: Recursos Didáticos, Ludicidade, Parasitas, Proposta Metodológica

ABSTRACT

Parasitic diseases are associated with a complex of social and environmental determinants, which affect children and adolescents of school age, therefore, health education contributes to prevention, especially in children in this age group, causing low performance and learning difficulties. The objective of this work was to analyze the contributions of the use of didactic games in the classroom for the teaching of parasitology in basic education. The research was developed within the extension project entitled "Health Education: teaching and learning strategies for educators and students about Parasitology" performed out from 2019 to 2020. With the application of didactic games in a public school in the municipality of Altamira – PA. 130 students from 05 classes of the 5th and 7th years of elementary school I and II participated in the research. The proposed methodology involves three pedagogical moments: Initial problematization moment, Organization of Knowledge and Application of knowledge. Most students responded that they liked the way the content was taught. Application of didactic games using the three pedagogical moments, is established as a method that favors the development of individual learning, taking into account the pedagogical experience that allows students to seek and build their autonomy.

Keywords: Didactic Resources, Ludicity, Parasitology, methodological proposal.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	1
1.1. OS TRÊS MOMENTOS PEDAGÓGICOS	2
2. METODOLOGIA.....	3
3. RESULTADOS E DISCUSSÃO	9
4. CONCLUSÃO.....	13
5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	13

1. INTRODUÇÃO

No Brasil, assim como em outros países em desenvolvimento, as parasitoses constituem um grave problema de saúde pública e estão associadas a diversas variáveis, dentre elas: saneamento básico, nível socioeconômico, grau de escolaridade, idade, ocupação da mãe e hábitos de higiene (ANDRADE et al., 2010).

As crianças são, de modo geral, mais suscetíveis e mais expostas às infecções parasitárias, devido aos hábitos precários de higiene, à ausência de imunidade efetiva contra as infecções e a dependência de cuidados alheios (SILVA et al., 2011). Devido a isso existe a necessidade de reforçar práticas de higiene nas escolas, principalmente com este público, para que essas práticas se tornem hábitos (CARVALHO, 2019).

De acordo com Pereira (2015) prática educativa em saúde refere-se tanto às atividades de educação em saúde voltadas para o desenvolvimento de capacidades individuais e coletivas visando à formação do ser sadio, quanto a atividades dirigidas aos trabalhadores da área de saúde e de educação através da formação profissional contínua.

Atualmente, discute-se a necessidade de modificar ou complementar o ensino centrado no professor e totalmente informacional, pois cria um clima de apatia e desinteresse por parte dos alunos, o que dificulta o aprendizado e a aprendizagem. Portanto, é necessário utilizar métodos alternativos que despertem o interesse dos alunos (LEITE e BRANCAHÃO, 2015).

Uma dessas alternativas é um jogo didático que facilite a compreensão do conteúdo veiculado de forma envolvente e divertida (RABELO et al., 2014). O professor que ensina ciências deve despertar a curiosidade do aluno, disponibilizando meios e caminhos para que se façam descobertas, contribuindo efetivamente para si e para a sociedade (FREIRE, 1996). O jogo didático tem essa função lúdica, se apresentando como diversão e prazer, e a função educativa, completando os conhecimentos, (KISHIMOTO, 2009)

A adoção de jogos didáticos sem objetivos e sem direcionamento, pode não surtir o efeito esperado. Assim, a aplicação de jogos didáticos utilizando os três momentos pedagógicos se estabelece para planejar e desenvolver uma aula ou atividade

em que o principal foco é trabalhar um determinado conceito, sobre possível articulação com estratégias educacionais (JESUS, 2019).

1.1. OS TRÊS MOMENTOS PEDAGÓGICOS

Esse modelo metodológico parte de uma temática central que perpassa por todas as unidades subsequentes e tem como objetivo contemplar as dimensões dialógica e problematizada do processo educativo proposto por Paulo Freire (DELIZOICOV e ANGOTTI, 1991).

A proposta metodológica de Delizoicov et al. (2011) é estruturada em três momentos pedagógicos (MP): Problematização Inicial (PI), Organização do Conhecimento (OC) e Aplicação do Conhecimento (AC).

Primeiro momento: “Problematização Inicial”, é o momento inicial onde o professor apresenta situações reais que os alunos conheçam e vivenciem a construção do conhecimento científico. É o momento no qual os alunos são desafiados a expor o que pensam sobre o assunto (DELIZOICOV et al.;2011).

Segundo momento: “Organização do Conhecimento”, é o momento em que os alunos estudarão os conhecimentos selecionados pelo professor como necessários para a compreensão dos temas e da problematização inicial (DELIZOICIV et al.;2011).

Terceiro momento: “Aplicação do Conhecimento”, é o momento em que é abordado sistematicamente o conhecimento incorporado pelo aluno, neste momento os alunos são capacitados para empregar seus conhecimentos (DELIZOICOV et al.; 2011).

Diante do exposto, nosso objetivo foi analisar as contribuições da utilização de jogos em salas de aula para o ensino de parasitologia na educação básica.

2.METODOLOGIA

A pesquisa foi desenvolvida a partir do projeto de extensão intitulado “Educação em Saúde: estratégias de ensino e aprendizagem para educadores e educandos a cerca Parasitologia” executado no período de 2019 a 2020. Com aplicação dos jogos didáticos em uma escola pública do município de Altamira – PA

A equipe do projeto foi composta por cinco discentes do curso de licenciatura em Ciências Biológicas e um professor coordenador do projeto da Universidade Federal do Pará.

Para a execução do projeto o mesmo foi apresentado ao Setor de Ações Articuladoras da Secretaria Municipal de Educação de Altamira (SEMED) para aprovação e definição da escola que se oferta o ensino fundamental I e II concomitante. Logo após de definida a escola, o projeto foi apresentado à direção, coordenação pedagógica e professores dos respectivos anos de escolaridade nos quais a pesquisa seria realizada.

Os participantes das ações foram 130 alunos de uma escola pública municipal, sendo duas turmas 5º ano (60 alunos) e três turmas de 7º ano (70 alunos), três educadores (01 do ensino fundamental I e 02 do ensino fundamental II). Foram utilizadas um total de seis aulas de Ciências, sendo utilizadas duas aulas para aplicação e avaliação dos jogos didáticos parasitológicos. Para mantermos o sigilo e não identificação dos participantes, optamos pelos códigos A1, A2, A3 e assim por diante.

Para a aplicação dos jogos didáticos propostos, foi utilizada a metodologia dos Três Momentos Pedagógicos (3MP) proposto por Delizoicov e Angotti (1991). A seguir apresentaremos os três momentos: Problematização Inicial, Organização do Conhecimento e Aplicação do Conhecimento.

1º Momento problematização inicial:

Na problematização, são apresentadas questões e/ou situações para discussão com os alunos. Com relação à função do Primeiro Momento Delizoicov e Angotti (1991), enfatizam que:

Mais do que simples motivação para se introduzir um conteúdo específico, a problematização inicial visa a ligação desse conteúdo com situações reais que os alunos conhecem e presenciam, mas que não conseguem interpretar completa ou corretamente porque, provavelmente não dispõem de conhecimentos científicos suficientes. Delizoicov e Angotti (1991), p. 29).

A problematização inicial (PI) começou com o primeiro contato com os alunos para investigação dos conhecimentos prévios dos mesmos, referente aos parasitas

intestinais. Para que, por meio do conhecimento empírico, pudéssemos aplicar os conhecimentos científicos baseados no seu cotidiano. Abaixo as atividades realizadas no primeiro momento:

1º Momento : Atividades realizadas para problematização inicial do projeto (PI)

- ✓ Levantamento de conhecimentos prévios acerca de Parasitologia

Já ouviram falar de parasitologia?

O que é um parasita?

Como pegamos os parasitas?

As respostas dadas pelos alunos foram anotadas, por um participante do projeto, para serem analisadas e complementadas acerca do tema central da pesquisa.

2º Momento: Organização do Conhecimento (OC):

Na organização do conhecimento (OC), foi realizada uma aula expositiva e dialogada acerca do conteúdo de parasitoses como: nomenclatura, diagnóstico, tratamento e profilaxia, de modo a promover o diálogo a respeito do tema tratado. Nesse momento foram solicitadas as sugestões dos alunos, sobre quais tipos de jogos que gostariam de ter em sala de aula para auxiliá-los na compreensão dos temas de parasitologia.

2º Momento : Atividades para Organização do Conhecimento (OC)

- Aula expositiva e dialogada abordando o tema sobre parasitologia
- Leitura da fábula do livro *Fábulas Parasitologias* de Pedro Marcos Minardi que aborda os nematelmintos *Ascaris lumbricoides* e *Enterobius vermicularis* para os 5º anos);
- Construção dos jogos didáticos

3º Momento: Aplicação do Conhecimento (AC):

Aplicação do conhecimento, segundo Delizoicov, Angotti e Pernambuco (2011, p. 202) “Uso articulado do conhecimento científico com as situações significativas, envolvidas nos temas para melhor entendê-las”,

Nesse momento, utilizamos os jogos didáticos, logo após a execução de cada ação aplicamos o questionário avaliativo, para analisar e interpretar tanto as situações iniciais quanto novas situações que podem ser explicadas pelo mesmo conhecimento. Conforme quadro abaixo:

3ºMomento. Atividades para Aplicação do Conhecimento (AC)
<ul style="list-style-type: none"> • Aplicação dos jogos didáticos • Aplicação do questionário (7º anos)

Construção e aplicação dos jogos didáticos:

Para a construção dos jogos didáticos parasitológicos, foi realizada uma pesquisa no Centro de Apoio em Diagnóstico Nazira Mansour Abucater do município de Altamira. Essa pesquisa consistiu em identificar nos registros quais eram os parasitas intestinais prevalentes no município no período 2014 a 2019. Os parasitas mais frequentes foram utilizados para nortear a construção dos jogos além de parasitas presentes no livro didático de Ciências utilizado na escola. Os jogos didáticos sugeridos pelos alunos na consulta realizada foram: Twister Parasitológico, Jogo de Dama, Jogo da Memória e Tiro ao Alvo Parasitológico.

Aqui iremos descrever como os jogos foram construídos para aplicação na escola.

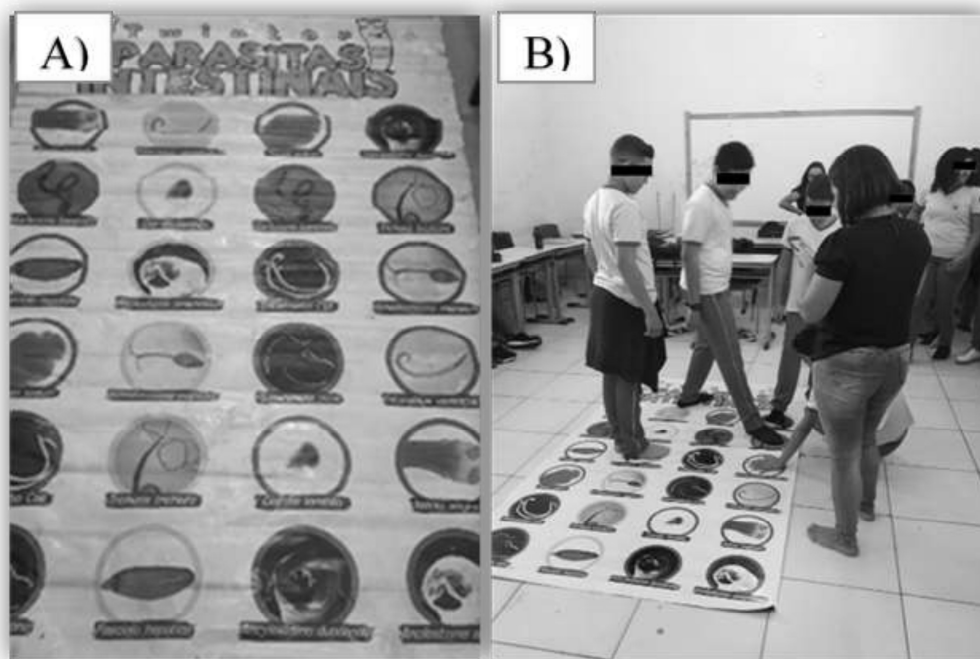
Twister parasitológico

Materiais e procedimentos de aplicação do Twister.

Twister parasitológico foi impresso em uma lona com as seguintes dimensões 2 m por 2,5 m, sendo composto por de 24 círculos (17,8 cm de diâmetro) distribuídos em quatro fileiras nas cores: vermelho, amarelo, azul e verde, seguindo a proposta original do jogo. Dentro dos círculos, foram impressas as imagens dos principais parasitas do

município (*Entamoeba coli*, *Giardia lamblia*, *Entamoeba histolytica* e *Ascaris lumbricoides*), (Figura 1) as perguntas do jogo eram referentes ao agente etiológico, fases do ciclo de vida, forma de contaminação, local de infestação, formas de tratamento, medidas de prevenção e profilaxia. Na realização do jogo usamos a aplicativa roleta para *Twister* disponível no *Play Store*. Este recurso pode ser jogado por até quatro participantes, no formato em que construído A roleta faz a indicação de que pé ou mão e em qual cor o jogador da vez alcançar, para permanecer no jogo, o jogador não pode perder o contado dos membros com a lona. No nosso jogo, os quatro jogadores realizaram os comandos conforme a designação do aplicativo ao acerto ou erro das questões realizadas (LAGO et al.,2020).

Figura 01: Imagem A do jogo Twister utilizado na ação, imagem B alunos jogando o twister.



Fonte: Projeto de Extensão 2019.

Jogo da Memória

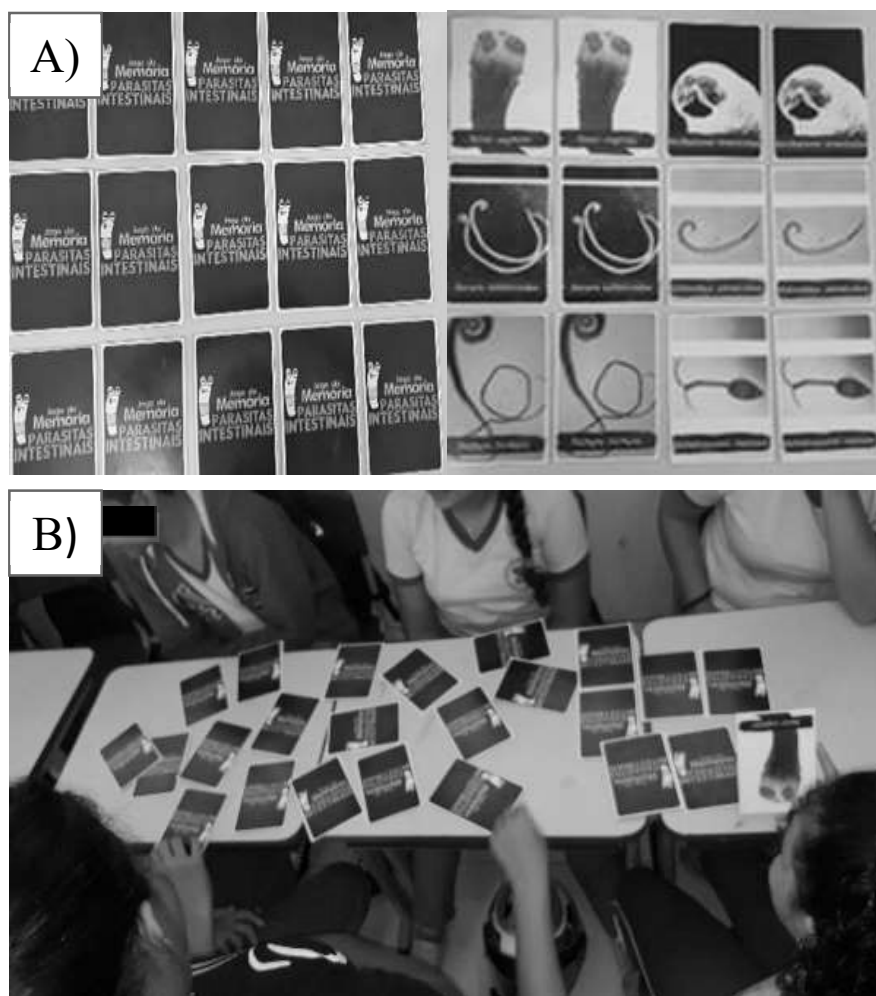
Materiais e procedimentos de aplicação do Jogo da memória

Jogo foi composto por 24 cartas (Figuras 2) com imagens coloridas que representavam os parasitas: *Entamoeba coli*, *Giardia lamblia*, *Entamoeba histolytica* e *Ascaris lumbricoides*, distribuídos em cartas de MDF (*Medium Density Fiberboard*-Placa de fibra de média densidade) com espessura de 3 mm e tamanhos de (7,5 cm x 15 cm), este recurso didático pode ser jogado por até 4 jogadores. O jogo da memória é

formado por cartas pareadas. Cada participante deve na sua vez, virar duas peças para que os participantes vejam se as cartas são iguais, ganha o jogador que encontrar maior número de pares de cartas.

O jogo da memória parasitológico seguiu as mesmas definições do jogo original. Porém, o participante só prossegue se depois de encontrar o par de cartas, reconhecer o parasita da figura. Caso ele erre, volta as cartas para o jogo e passa a sua vez ao próximo jogador.

Figura 02: Imagem A do jogo da memória utilizado na ação, imagem B alunos jogando.



Fonte: Projeto de Extensão 2019

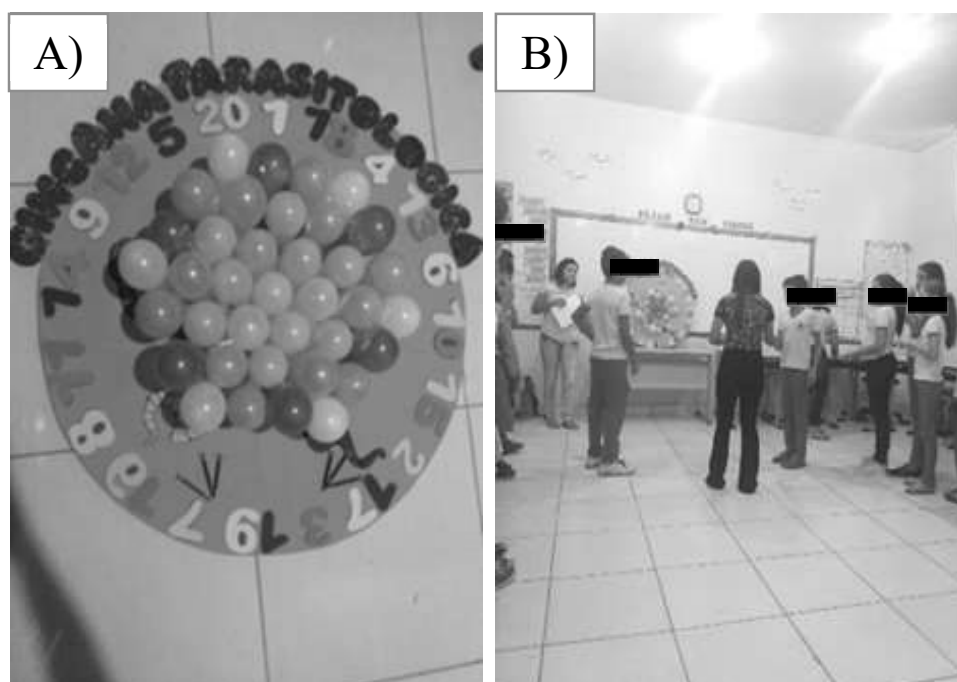
Gincana parasitológica (tiro ao alvo)

Construção e aplicação da Gincana Parasitológica

O jogo de tiro ao alvo consiste de um alvo e de dardos (Figura 3). Este jogo foi composto por um círculo confeccionado com imagens de parasitas escondidos sob as

bexigas coloridas e números aleatórios que correspondem à pontuação. Estes balões continham perguntas sobre parasitoses, com os dardos o jogador tinha como objetivo, perfurar o balão. Ao perfurar o balão, ele deveria responder a uma pergunta sobre parasitologia para pontuar no jogo. A pontuação era referente aos números no círculo. Esse jogo pode ser jogado por dois jogadores. O tiro ao alvo parasitário seguiu a mesma definição do jogo, contudo, o jogador que sai vitorioso é aquele que consegue acertar, responder e pontuar mais no jogo.

Figura 03: Imagem A da Gincana Parasitológica (tiro ao alvo), imagem B alunos jogando.



Fonte: Projeto de Extensão 2019

Avaliação da metodologia utilizada

Após a aplicação dos jogos foi aplicado um questionário avaliativo para diagnosticar as percepções dos alunos acerca da utilização de jogos para o ensino de parasitologia.

Foi aplicado um questionário adaptado de Mello et al., (1998), O questionário continha as seguintes questões:

A- O conteúdo apresentado foi:

1-Ótimo () 2-muito bom () 3-bom () 4-razoável () 5-ruim ();

B- O material didático apresentado no curso foi:

1-Ótimo () 2-muito bom () 3-bom () 4-razoável () 5-ruim ();

C- A metodologia adotada na condução das oficinas foi:

1-Ótimo () 2-muito bom () 3-bom () 4-razoável () 5-ruim ();

D- O tempo gasto na apresentação e discussão dos conteúdos foi:

1-Ótimo () 2-muito bom () 3- bom () 4-razoável () 5-ruim ();

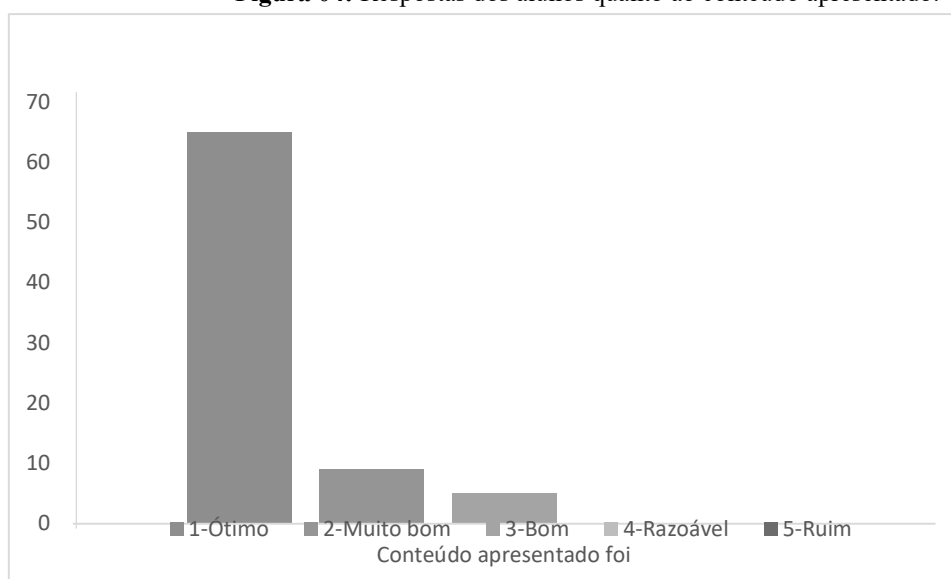
Para a avaliação dos questionários utilizamos o método quantitativo. Esse método de pesquisa usa questionários estruturados com a maioria das perguntas fechadas, em que os respondentes selecionam entre uma lista de possíveis opções. Este método caracteriza-se pelo emprego da quantificação, tanto nas modalidades de coleta de informações, quanto no tratamento dessas através de técnicas estatísticas, desde as mais simples até as mais complexas Richardson (1989).

2. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Obtivemos 79 questionários respondidos dos alunos 6º e 7º anos do ensino fundamental, alguns alunos não responderam ou não devolveram o questionário. Analisando os resultados obtidos por meio dos questionários, percebemos que alunos gostaram dos jogos os alunos aprenderam sobre o tema e foram estimulados recursos didáticos, os dados obtidos sobre metodologia lúdica utilizada e aplicação dos jogos nas ações. Segue gráficos com as respostas dos alunos.

Na questão que abordou como foi o conteúdo, 65 (51%) responderam que foi ótimo, 9 (7%) que foi muito bom, e 5 (3%) que foi bom, (Figura 04).

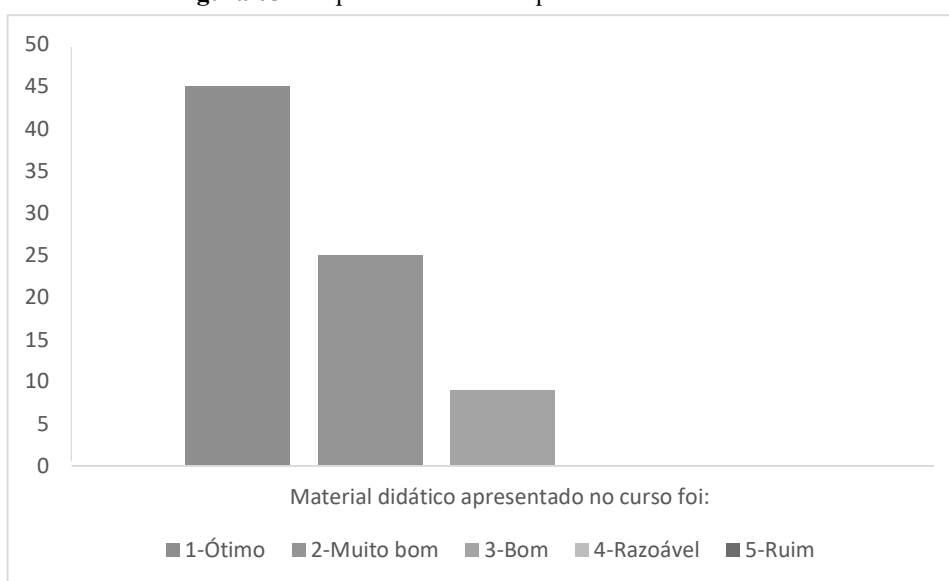
Figura 04: Respostas dos alunos quanto ao conteúdo apresentado.



Colaborando com a ideia de (CAVALCANTE et al.; 2021), de que a abordagem utilizada permite melhor compreensão dos conteúdos, desde que utilizada uma linguagem adequada a faixa etária, assim despertando a curiosidade e interesse aos temas relacionados a saúde.

Em relação ao material didático apresentado no curso, 45(35%) responderam que foi ótimo, 25 (19%) muito bom e 9 (7%) bom (Figura 05).

Figura 05: Respostas dos alunos quanto ao material didático utilizado.



Os dados, evidenciados na figura 5, mostram que os estudantes receberam muito bem o desenvolvimento e utilização de jogos didáticos, Dentro desse contexto, a influência do desenvolvimento e aplicação dos jogos didáticos, na melhoria do processo de ensino e aprendizagem, bem como foi constatada por Junior (2019).

Os jogos didáticos constituem-se alternativa como agentes modificadores da prática e que conduzem o desenvolvimento de estratégias, senso crítico e confiança, e não simplesmente como atividades de fixação ou passatempo (MIRANDA et al., 2016; GONZAGA et al., 2017). A seguir estão as falas de alguns alunos transcritas, onde relatam suas concepções:

“Que conforme nos jogamos, nós aprendemos muitas coisas” (A22)

““ Descobrimos coisas novas, algumas causas de doenças e como se reproduzem os parasitas ” (A12);

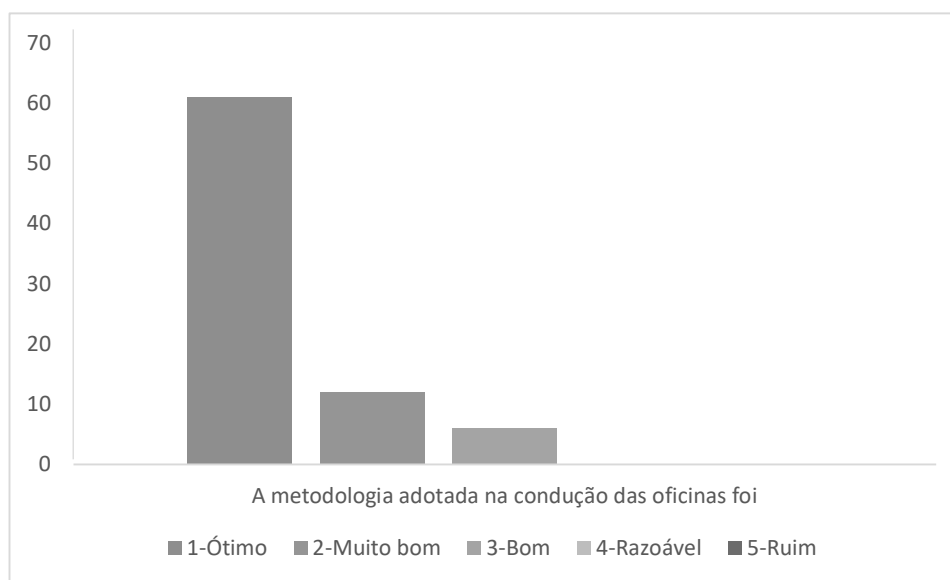
“Com jogos temos mais facilidades de memorizar conteúdos que estão dando” (A26);

“Para mim não teve parte negativa, e a parte positiva é que aprendi melhor “ (A18)

Nesse sentido, a utilização de jogos e brincadeiras é uma estratégia ímpar na educação em saúde, pois prendem a atenção e despertam a curiosidade e o interesse em aprender e envolve o aluno no contexto do desenvolvimento do conhecimento, facilitando o entendimento e a adesão de hábitos saudáveis (SOUZA et al., 2010).

Sobre a metodologia adotada na condução das oficinas, 61(48%) responderam que foi ótima, 12(9%) que foi muito bom e 6(4%) que foi bom (Figura 06).

Figura 06: Respostas dos alunos quanto a metodologia adotada na condução das oficinas.

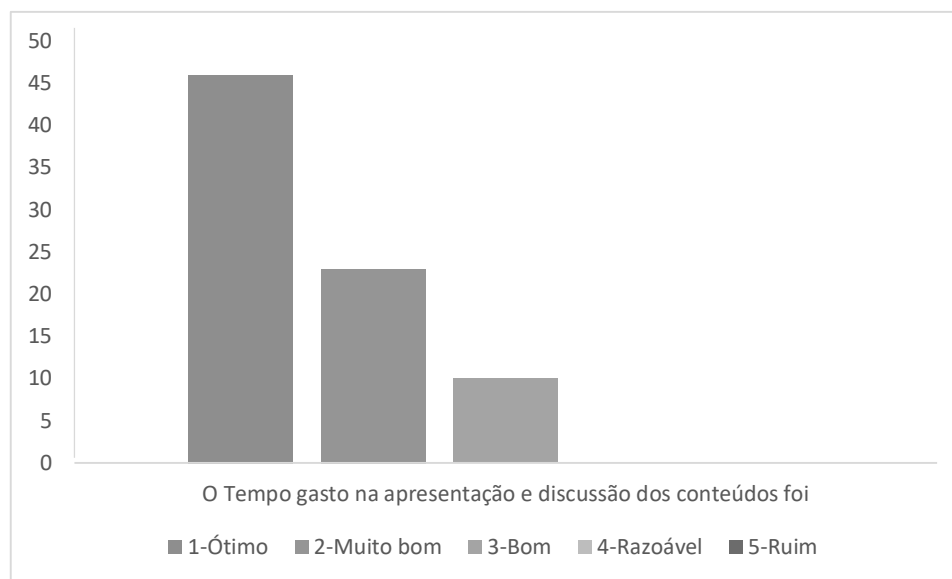


Segundo os alunos, metodologia utilizada, foi adequada para fazer a transposição dos conceitos entre os conceitos científicos e o conhecimento que os alunos já possuíam. Como exposto por Vygotsky (1984), estratégias metodológicas com o uso de recursos didáticos e ludicidade promove a memorização, atenção e percepção dos estudantes.

Portanto a busca por alternativas que colaborem no processo ensino aprendizagem, principalmente numa era em que o educador compete com diversas ferramentas tecnológicas mais atraentes do que muitas das propostas apresentadas em sala de aula (CAMPOS; BARTOLOTO; FELICIO,2002).

Quanto ao tempo gasto na apresentação e discussão dos conteúdos, 46(36%) alunos responderam que foi ótimo, 23(18%) que foi muito bom e 10(8%) que foi bom (Figura 07).

Figura 07: Respostas dos alunos quanto ao tempo gasto para a apresentação e discussão dos conteúdos.



Por isso é fundamental ao professor administrar o tempo durante as atividades, para não ficar longa a apresentação, e o aluno perca a atenção, sendo necessário a buscar de estratégias que venham melhorar o desempenho de aprendizagem. Como os relatos dos alunos apresentando a sua satisfação em relação ao tempo gasto e nas explicações e aplicação dos recursos didáticos.

“A explicação foi rápida”, (A9);

“Não ficou cansativo”, (A31);

“Explicação bem direta dos conteúdos” (A29)

Como ainda destacado por Delizoicov, Angotti e Pernambuco (2002) a importância de o professor estar sempre atento à fala do aluno e ao contexto em que ela se situa, como forma de buscar ali seus referenciais de discussão dos conteúdos.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A aplicação de jogos didáticos com o foco na brincadeira sinaliza que é possível organizar brincadeiras que consideram a realidade das crianças na educação, dando, sentido e significado aos educandos. Deste modo, percebe-se que jogos didáticos ou lúdicos, contribuem para mobilizar os estudantes e os despertarem para uma aprendizagem interativa, onde, considera-se importante a utilização de jogos didáticos em sala de aula por este ser um recurso que favorece a integração, atribuídos como estratégias de ensino alinhada a metodologias de aprendizagem.

O projeto de extensão que participei, me permitiu conhecer, aprender, planejar e desenvolver estratégias de ensino que tem por objetivo melhorar a compreensão dos educandos acerca do tema Educação em Saúde com ênfase em Parasitologia. Todo esse processo de construir os jogos e vivenciar o contato com os educandos na escola contribuirá de forma significativa na futura atuação como educadora em Ciências e Biologia e como profissional da saúde. Percebi a importância de vivenciar um projeto de extensão no sentido de aliar a prática a teoria e me preparar como pessoa, acadêmica, profissional, trabalhar em equipe, além das experiências dos educandos devem ser aproveitadas e problematizadas em sala de aula, pois a escola tem um papel fundamental para a formação dos mesmos e esse envolvimento é preciso para estimular a curiosidade e a criatividade do educando para que ele possa se sentir envolvido suficiente para trazer suas contribuições para sala de aula.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRADE, S. F. C. **Alguns aspectos socioeconômicos relacionados a parasitoses intestinais e avaliação de uma intervenção educativa em escolares de Estiva Gerbi, SP.** Revista da Sociedade Brasileira de Medicina Tropical, v.38, n. 5, p.402-405, 2005.

CAVALCANTE, MARISA ALMEIDA; SANTOS, ELÓI MOLINARI FERREIRA. **Uma estratégia metodológica para o Ensino e Aprendizagem de conceitos de eletricidade e/ou eletrônica na modalidade Híbrida de Ensino:** Introdução. Revista Brasileira de Ensino de Física, v. 43, 2021.

CARVALHO, FABIO FORTUNATO BRASIL DE. **A Promoção da Saúde e a superação do instituído: caminhos para a aproximação com o Cuidado**. Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Saúde Pública da Ens./Fiocruz como requisito parcial para obtenção do título de Doutor em Saúde Pública. Rio de Janeiro, 2019.

CAMPOS, L. M. L.; FELICIO, A. K. C.; BORTOLOTO, T. M. **A produção de jogos didáticos para o ensino de Ciências e Biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem**. Cadernos dos Núcleos de Ensino, São Paulo, p. 35-48, 2002.

COSTA, R. C.; GONZAGA, G. R.; MIRANDA, J. C. **Desenvolvimento e validação do jogo didático Desafio Ciências – Animais para utilização em aulas de Ciências no Ensino Fundamental Regular**. Revista da SBEnBIO, nº 9, p. 9-20, 2016.

DELIZOICOV, DEMÉTRIO; AULER, DÉCIO. Ciência, tecnologia e formação social do espaço: questões sobre a não-neutralidade. **Alexandria: revista de educação em ciência e tecnologia**, v. 4, n. 2, p. 247-273, 2011.

DELIZOICOV, D.; ANGOTTI, J. A. P.; PERNAMBUCO, M. M. **Ensino de Ciências: Fundamentos e Métodos**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

DELIZOICOV, D.; ANGOTTI, J. A.; PERNAMBUCO, M. M. **Ensino de ciências: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2002.

DELIZOICOV, D.; ANGOTTI, J. A. Física. São Paulo: Cortez, 1990 **Metodologia do ensino de ciências**. São Paulo: Cortez, 1990.

FREIRE P. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996

GONZAGA, G. R.; MIRANDA, J. C.; FERREIRA, M. L.; COSTA, R. C.; FREITAS, C. C. C.; FARIA, A. C. de O. **Jogos didáticos para o ensino de Ciências. Educação Pública**, v. 17, nº 7, p. 1-11, 2017.

JESUS, ANA CRISTINA ALVES DE. **Como aplicar jogos e brincadeiras na Educação Infantil**. Brasil. Rio de Janeiro: Editora Brasport, 2019.

JUNIOR, ROBERTO FAVILA VALENTE. **Jogo didático como apoio na alfabetização infantil: estudo de caso com aplicativo Funny Food**. 12f. artigo Acadêmico (Pos-Graduação em Informática na Educação) -Instituto Federal do Amapá, Macapá, AP,2022.

KISHIMOTO, TIZUKO MORCHIDA. **O jogo e a educação infantil**. 2019

LAGO, S.T.L. et al. As ilhas interdisciplinares de racionalidade: o ensino de parasitologia na educação básica. Trabalho de Conclusão de curso (Graduação em Ciências Biológicas)- Universidade Federal do Pará. 2020

LEITE, EDILENE CERQUEIRA; BRANCALHÃO, ROSE MEIRE COSTA. **Atividade lúdica no ensino de verminoses: Ascaris lumbricoides**. PARANÁ, SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO. Superintendência de Educação. O professor PDE e os desafios da escola pública paranaense, 2008.

MELLO, D. A.; et. al. **Helmintoses Intestinais: O processo de comunicação e informação no programa de educação e saúde em verminose**. Cadernos de Saúde Pública, 1998.

PEREIRA, C. **Jogos educativos na saúde: avaliação da aplicação dos jogos “perfil parasitológico” e “perfil microbiano”**. Revista Saúde Comunitária, v.11, n.1, p.2-9, 2015.

RABELLO, N.C.; LUCAS, V.A.; VIGÁRIO, A.F. ET AL., **Confecção de materiais lúdicos para o ensino de Parasitologia**. Enciclopédia Biosfera, Centro Científico Conhecer – Goiânia, 10(19), 29-30, 2014.

RICHARDSON, ROBERTO JARRY. **Pesquisa social: métodos e técnicas**. São Paulo: Atlas, 1989.

SILVA CG, SANTOS HA. **Ocorrências de Parasitoses Intestinais da Área de Abrangência do Centro de Saúde Idelfonso da Regional Oeste da Prefeitura Municipal de Belo Horizonte**, Minas Gerais (Brasil). Rev. Biol. Ciênc. Terra, 1(1):11p., 2011.

SOUZA, C. S.; IGLESIAS, A. G.; PAZINHA-FILHO A. **Estratégias inovadoras de ensino**. Revista de Medicina, Ribeirão Preto, v. 47, n. 3, p. 284-292, 2014.

VYGOTSKY, L.S. **Educação infantil: a formação social da mente**. Trad. JC. Neto e colaboradores. Brasil. São Paulo: Martins Fontes. 1998.