



ISSAPEC

I SIMPÓSIO SUL-AMERICANO DE PESQUISA EM  
ENSINO DE CIÊNCIAS – SSAPEC

28 A 30 DE OUTUBRO DE 2020

Mestrado  
em Ensino  
de Ciências



## O USO DO JOGO TWISTER PARA O ENSINO DE PARASITOLOGIA

Shamya Thilara Leite Lago <sup>1</sup>

Eziene Chaves <sup>2</sup>

Vitoria Pedrozo Rodrigues <sup>3</sup>

Ronaldo Adriano Ribeiro da Silva <sup>4</sup>

**Resumo:** A ciência parasitológica apresenta relevância no campo da saúde pública, por abordar estudos e pesquisas relacionadas as principais parasitoses que afetam nossa população e fornecer informações de educação em saúde a nível individual e coletivo na busca da qualidade de vida. Nesse contexto, o tema parasitologia dentro da escola faz-se necessário ao educar para a saúde, aproximando os educandos de sua realidade local e a utilização dos saberes para a realização de ações preventivas. Dessa forma, o uso de jogos como do recurso didático possibilita a interação dos sujeitos com o objeto de conhecimento. Esse trabalho teve como objetivo a produção de um jogo didático parasitológico elaborado a partir da escolha de 70 educandos de duas turmas do 7º ano do ensino fundamental de uma escola pública municipal de Altamira/Pará. A escolha do jogo deu-se por votação entre os educandos durante a realização de uma atividade extensão relacionada ao ensino de parasitologia. O resultado da votação indicou o *Twister*. O jogo é constituído um tapete de plástico de grandes dimensões que se espalha sobre o solo com quatro linhas de grandes círculos coloridos sobre a mesma com uma cor diferente em cada linha: vermelho, amarelo, azul e verde. O *Twister* parasitológico foi impresso em uma lona com as seguintes dimensões 2m x 2,5m, tendo um total de 24 círculos (17,8 cm de diâmetro) distribuídos em quatro filas nas cores do jogo original. Dentro dos círculos foram impressas as imagens dos principais parasitas do município (*Entamoeba coli*, *Giardia lamblia*, *Entamoeba histolytica* e *Ascaris lumbricoides*). As perguntas do jogo eram referentes a: 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 o aplicativo roleta para *Twister* disponível no *Play Store*. Os quatro jogadores realizaram os comandos conforme a designação do aplicativo mediante ao acerto ou erro das questões realizadas. Assim, no final da atividade foi aplicado uma ficha avaliativa para identificar as contribuições do jogo para os educandos. Os resultados indicaram que todos os educandos avaliaram como excelente o uso do jogo por aprenderem o conteúdo de forma lúdica, e além disso afirmaram que o professor poderia sempre utilizar jogos pois facilita o entendimento do conteúdo. O uso de jogos não é somente um momento lúdico, mas uma ferramenta essencial para o desenvolvimento das habilidades de socialização, oralidade, ludicidade,

<sup>1</sup> Licenciatura em Ciências Biológicas. UFPA/Campus Altamira. [shamyathilara@hotmail.com](mailto:shamyathilara@hotmail.com)

<sup>2</sup> Licenciatura em Ciências Biológicas. UFPA/ Campus Altamira. [esienechaves@gmail.com](mailto:esienechaves@gmail.com)

<sup>3</sup> Licenciatura em Ciências Biológicas . UFPA/ Campus Altamira. [vpedrozo01@outlook.com](mailto:vpedrozo01@outlook.com)

<sup>4</sup> Doutor em Ensino de Ciências. UFPA/Campus Altamira. [ronaldobiologiaufpa@gmail.com](mailto:ronaldobiologiaufpa@gmail.com)



ISSAPEC

I SIMPÓSIO SUL-AMERICANO DE PESQUISA EM  
ENSINO DE CIÊNCIAS – SSAPEC

28 A 30 DE OUTUBRO DE 2020

**Mestrado  
em Ensino  
de Ciências**



coordenação motora e raciocínio. A utilização do *Twister* nos levou a uma reflexão da necessidade da elaboração e construção de novos jogos para o ensino de parasitologia buscando a interação do conhecimento associado educação em saúde.

**Palavras-chave:** Parasitoses, Educação Básica, Recurso didático.