

PARASITOLOGIA: ENSINANDO CRIANÇAS DE 5ª E 6ª SÉRIES COM JOGOS POR COMPUTADOR

Coordenador: NEUSA SALTIEL STOBBE

Autor: TACIANA MADRUGA SCHNORNBERGER

Introdução: Por mais que existam avanços na área de saúde pública no que se refere ao ensino preventivo de doenças parasitárias, as parasitoses ainda representam índices elevados de morbidade nas crianças brasileiras, sobretudo nas camadas mais pobres. A educação em saúde nessa área carece de ferramentas de ensino que estimulem o aluno a conhecer o parasito, suas formas de transmissão e prevenção, bem como a sua interação com os animais e o meio ambiente, que servem como hospedeiros, vetores ou fontes de infecção. Neste contexto, o jogo educacional constitui-se como uma importante alternativa para o ensino de parasitoses, pois representa a união do ambiente lúdico com as abordagens educativas de ensino. Utilizado em sala de aula, este será uma ferramenta de apoio no ensino, além de propiciar um aprendizado mais divertido. Objetivos: O objeto de aprendizagem apresentado tem como objetivo geral o auxílio no ensino das parasitoses humanas para alunos de 5ª e 6ª série do ensino fundamental. De forma específica, o mesmo busca ser um método divertido das crianças conhecerem a transmissão e as principais formas de prevenção das doenças parasitárias, buscando a melhor utilização de um ambiente colorido, que aproveite as imagens e animações com o intuito de resgatar o aspecto prazeroso da aprendizagem, o que nem sempre é visto nos jogos educacionais. Pretende, ainda, ser de fácil execução e adaptável aos diferentes níveis de ensino nas escolas públicas. Metodologia: O jogo trabalha com perguntas objetivas e respostas de múltipla escolha, com apenas uma alternativa correta, como por exemplo: Que animal a *Taenia saginata* parasita? a) porco; b) cachorro ou c) boi. Além das perguntas serão inseridas tarefas pré-determinadas (de bônus) em que o aluno tem a chance de modificar comportamentos ou situações no ambiente apresentado. Serão inseridos sons e cores que auxiliem na identificação do placar e da resposta escolhida. A execução do jogo é simples, as instruções necessárias aparecerão na sua página de abertura e surgirão dicas em balões para o jogador ao longo da execução do objeto. A criação do jogo e do cenário contará com a colaboração de três professores de parasitologia da UFRGS, uma de Ensino Fundamental e dois bolsistas de extensão; será feita a partir de um jogo já existente, denominado "Parasitologia Lúdica: Uma Corrida Contra as Fontes de Infecção". As mudanças serão elaboradas em desenhos à mão livre,

posteriormente scaneados e editados pelo Macromedia Fireworks 8.0 e Macromedia Flash 8.0. O cenário irá ilustrar diversas situações como, por exemplo, a ausência de saneamento básico, um riacho poluído, uma vila na periferia (ou área de risco) de uma grande cidade, os caminhos percorridos para chegar à escola ou à casa do personagem (jogador), uma praça onde as crianças brincam, entre outros. Neste cenário encontram-se animais domésticos, insetos, crianças brincando ou comendo, um adversário do aluno e ele próprio, representado por um "avatar". Este último é escolhido pelo estudante em um menu de opções que antecede o jogo. Visualmente, o objeto de aprendizagem constitui-se numa trilha com troca de ambientes - cada ambiente será uma fase - e ao término de cada fase se evidenciarão os erros e os acertos. A idéia é que contenham cerca de três a quatro perguntas em cada fase, para não tornar o jogo cansativo para o aluno. A cada resposta correta, o jogador ganha três pontos, mas perde um a cada resposta errada. Quando o aluno cumprir a tarefa de bônus, serão computados cinco pontos. Para vencer o jogo, o aluno precisa somar pelo menos 45 pontos entre perguntas e bônus. Ainda não foi estabelecido tempo mínimo para percorrer a trilha. Um teste será realizado para medir o conhecimento dos alunos sobre o tema antes do jogo e outro após, além de ser feita uma pesquisa de opinião com os alunos sobre o objeto de aprendizagem, abordando a dificuldade das perguntas, as cores e sons, a clareza das regras e das ferramentas do jogo e a maneira como foram apresentados os conteúdos, dentre outras questões. Resultados e discussão: Esperamos que, através do jogo educacional computadorizado, o aluno aprenda as principais formas de transmissão e prevenção das parasitoses de forma motivadora e interessante. O principal resultado almejado é confeccionar um jogo educacional que seja tão atrativo quanto um jogo comercial sem perder a função de educação em saúde, cumprindo um importante papel como ferramenta de auxílio para os professores de ensino fundamental.