

CONSULTÓRIO VIRTUAL DE PARASITOLOGIA [↵]

Introdução: A complexidade biológica dos diversos agentes patogênicos, dentre eles os parasitos, assim com a amplitude de fatores associados ao intrincado limite entre doença e saúde, são conhecimentos que precisam ser compreendidos pelos estudantes da área para que saibam aplicá-los em sua vida profissional. Ao professor cabe a tarefa de orientar o aluno nessa jornada, lançando mão de ferramentas que auxiliem o aprendizado. Uma destas ferramentas é o jogo educativo, cujo uso no ensino das ciências biomédicas em nível de graduação ainda é incipiente. O jogo "Parasitologia Lúdica", desenvolvido anteriormente pela equipe (www.ufrgs.br/parasito), aborda as parasitoses humanas sob o ponto de vista das fontes de infecção e conceitos básicos. Os aspectos clínicos decorrentes das infecções e infestações por parasitos, que não foram os objetivos daquela ferramenta, são abordados aqui, dando continuidade aos diversos aspectos do aprendizado em parasitologia.

Objetivos: De um modo geral, o "Consultório Virtual em Parasitologia" tem por objetivo facilitar o aprendizado em Parasitologia, auxiliando o estudante a desenvolver a capacidade de resolução de problemas na área da saúde. Especificamente, o jogo tem como objetivo consolidar os conhecimentos sobre patogenia, sintomas e sinais clínicos, que auxiliarão o aluno a reconhecer e diagnosticar as principais parasitoses humanas. **Metodologia:** O jogo terá como pano de fundo um consultório, o qual poderá estar caracterizado como um consultório médico propriamente dito ou ainda como uma consulta à domicílio, situação na qual o jogador é colocado frente à realidade virtual de seus pacientes. Em cada consulta (partida), o aluno deverá diagnosticar (solucionar) a doença (problema) apresentada pelo paciente, identificando e associando sintomas e sinais clínicos à patogenicidade dos parasitos. A progressão no jogo ocorrerá através da seleção de opções que conduzirão o jogador às conseqüências de suas escolhas, sejam elas no sentido da resolução do problema ou não. Se o aprendizado do aluno for insatisfatório, impossibilitando-o de resolver (diagnosticar) o problema apresentado, ele será convidado a rever seus conhecimentos em fontes de informação, como por exemplo, as plataformas de

[↵] **Carlos Mateus da Silva Souza**, Bolsista SEAD e acadêmico do Instituto de Artes; **Sílvia do Canto**, Bolsista SEAD e acadêmica do Instituto de Artes; **Carlos Eugênio Silva**, Professor Adjunto do Depto de Microbiologia, Instituto de Ciências Básicas da Saúde; **João Henrique Correa Kanan**, Professor Adjunto do Depto de Microbiologia, Instituto de Ciências Básicas da Saúde; **Neusa Saltiel Stobbe**; Professora Adjunta do Depto de Microbiologia, Instituto de Ciências Básicas da Saúde – neusa.stobbe@ufrgs.br .

ensino à distância e outros objetos de ensino (mídia impressa, Atlas Eletrônico de Parasitologia, Parasitologia Dinâmica, Imunologia vista de forma animada). O aluno que concluir corretamente a simulação (diagnosticar a doença) terá sido capaz de resolver o problema proposto e seu aprendizado será considerado satisfatório. As doenças e opções disponíveis ao jogador serão randomizadas para que sejam apresentadas situações diferentes a cada acesso do aluno. Os personagens utilizados serão os que compõem a biblioteca dos objetos "Parasitologia Lúdica" e "Imunologia vista de uma forma animada". Personagens e cenários novos serão criados em desenho à mão livre e editados pelos softwares Macromedia Fireworks 8.0 e Flash 8.0.

Resultados e conclusões: A ferramenta encontra-se em fase de elaboração dos casos clínicos e criação de cenários e personagens (figura 1). Com a experiência adquirida no desenvolvimento do objeto "Parasitologia Lúdica", pretende-se construir um jogo que permita maior interatividade com o aluno.

Palavras-Chave: jogos educacionais, parasitismo, parasitíase, educação à distância, objetos de aprendizagem.



a.



b.



c.

Figura 1: Exemplos de personagens que compõem a biblioteca dos objetos de ensino à distância do setor de Parasitologia: **a.** uma mãe gestante; **b.** um menino brincando com seu cão; **c.** um açogueiro.