

CONSTRUÇÃO E VALIDAÇÃO DE UM JOGO PARASITOLÓGICO COMO AGENTE FACILITADOR NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM EM PARASITOLOGIA

Ranieri Sales de Souza Santos¹; Anne Joyce de Castro Barros¹; Victor Lucas de Holanda Barbosa¹; Lavínia Maria da Silva Costa¹; Carla Patrícia de Almeida Oliveira²

¹Discente do Curso de Farmácia do Centro Universitário Católica de Quixadá.
E-mail: ranisales2@gmail.com

²Docente do Curso de Farmácia do Centro Universitário Católica de Quixadá.
E-mail: carlapatricia@unicatolicaquixada.edu.br

RESUMO

As parasitoses representam um fator de relevância na saúde pública, principalmente no Brasil, devido a um saneamento básico deficiente, carência de informações e precário estado nutricional. A Organização Mundial da Saúde (OMS) define a saúde como “um estado completo de bem-estar físico, social e mental e não apenas a ausência de doença e/ou enfermidade”. Partindo desse pressuposto, os jogos apresentam-se como excelente recurso didático pedagógico durante o processo de ensino aprendizagem desde o momento em que possibilitam o conhecimento de forma lúdica e prazerosa. Assim sendo, o pesquisador no uso de suas atribuições percebe a dificuldade dos alunos para com o conteúdo da disciplina, pensando-se então em uma solução metodológica para enfrentar as dificuldades de conhecimento. Desta forma, na procura de uma alternativa que facilite a compreensão dos conhecimentos da disciplina de Parasitologia, o presente trabalho objetiva a construção e validação de um jogo de perguntas e respostas intitulado “Quem sou eu?” como recurso didático pedagógico para a disciplina de Parasitologia. Trata-se de um estudo de caráter metodológico do tipo desenvolvimento metodológico de um instrumento didático pedagógico, com abordagem quali-quantitativa que será realizado no período de agosto a novembro de 2019 no Centro Universitário Católica de Quixadá. Serão seguidas as seguintes etapas para a construção da tecnologia: 1- levantamento bibliográfico: os assuntos relevantes envolvendo a disciplina serão selecionados para serem abordados no jogo; 2- seleção das perguntas e respostas: estas serão fundamentadas através de pesquisa em páginas eletrônicas e 3- produção da tecnologia educacional. O jogo educativo será composto por cartas com perguntas e alternativas de resposta. A turma será dividida em três grupos, onde dois grupos ficarão com uma série de perguntas que a cada rodada uma pergunta será realizada e na mesma terão algumas alternativas para acertar a resposta e o outro grupo será intitulado “plateia”, caso o grupo não acerte, a pontuação vai para a outra equipe que fez a pergunta e assim sucessivamente. Para validar o conteúdo e aparência participarão cinco (5) docentes e/ou profissionais da área da saúde ou afins selecionados aleatoriamente. Estes avaliarão por meio de um instrumento para validação os seguintes itens: objetivos, estrutura e apresentação e relevância do constructo. Após avaliação do jogo, será calculado o índice de validade de conteúdo. No entanto, o mesmo já foi pré-válido no semestre 2019.1. Espera-se que o jogo educativo seja confiável, válido e capaz de ser utilizado como recurso didático pedagógico para a disciplina de Parasitologia Básica e Clínica, contribuindo para a efetivação da aprendizagem dos acadêmicos de Farmácia que a cursarão. Vale ressaltar que os recursos didáticos são apenas um meio de se chegar aos objetivos e cabe ao professor planejar o momento e a forma de usá-los.

Palavras-chave: Construção. Ensino-aprendizagem. Validação. Jogo Parasitológico. Parasitologia.