

CONSTRUÇÃO DO JOGO PARASITOMANIA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

XXVIII Encontro de Iniciação à Docência

Maria Isadora Moraes Bezerra, Debora Lira Correia, Ana Carolina Fonseca Lindoso Melo

Introdução: Diversos autores têm desenvolvido materiais de apoio digitais que se apresentam como importantes ferramentas no processo de aprendizagem, preenchendo as lacunas deixadas pelo método de ensino tradicional inclusive na área da Parasitologia. Assim, a criação de um jogo capaz de auxiliar a fixar melhor a biologia dos parasitos seria uma grande contribuição para os seus objetivos de aprendizagem. **Objetivos:** Desenvolver um jogo que auxilie a fixar de maneira lúdica os conteúdos das disciplinas de Parasitologia. **Método:** O jogo foi desenvolvido em parceria com alunos do 2º semestre do curso de Mídias Digitais da Universidade Federal do Ceará (UFC). A equipe de monitoria foi encarregada de decidir junto com os criadores do jogo a melhor forma de introduzir o conteúdo de parasitologia. O ciclo dos parasitas foi selecionado como objeto-alvo do projeto-ação devido a maior dificuldade dos alunos em compreendê-lo e sua importância dentro do contexto discutido no ambiente de ensino e aprendizagem. Logo, foram selecionados alguns parasitas, dos quais seus ciclos foram desenhados de forma simplificada. Com base nessas ilustrações o ambiente do jogo foi construído. **Resultados:** O seu protótipo foi embasado no ciclo do *Schistosoma mansoni*. O jogador precisa coletar as etapas do ciclo na sua ordem de ocorrência cronológica correta, desviando dos “inimigos” no menor tempo até chegar ao final. Ao completar cada etapa aparece um resumo do ciclo que acabou de ser jogado. As fases do jogo coincidem com os ambientes em que o *S. mansoni* se desenvolve, sendo elas a água, o caramujo e o ser humano. **Conclusão:** Conclui-se que é possível a construção de um jogo temático de parasitologia e seus conceitos básicos. Esta forma de aprendizagem se apresenta como uma ferramenta muito útil na consolidação do estudo, podendo ser expandido para um número maior de parasitos, a fim de, futuramente, englobar todos aqueles abordados nos conteúdos programados das disciplinas de Parasitologia.

Palavras-chave: Parasitologia. Ciclo. Jogo. Mídias.