XXVII Encontro de Iniciação à Docência

Pró-reitoria de graduação – ENID – 2025

https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/enid/index

ARTIGO SUBMETIDO AO XXVII ENID - 2025 - UFPB

APLICAÇÃO DE DINÂMICAS LÚDICO-PEDAGÓGICAS COMO ESTRATÉGIA DE APRENDIZAGEM NO ENSINO DE PARASITOLOGIA

Larissa Alves Azevedo;
João Pedro Frazão Vasconcelos;
Mariana Laurentino da Silva;
Anna Beatriz Dunga dos Santos;
Maria Talita Pacheco de Oliveira;
Fabio Marcel da Silva Santos;
Cristine Hirsch;
Marilia Gabriela dos Santos Cavalcanti;
Caliandra Maria Bezerra Luna Lima

Programa de Monitoria
CCS - Centro de Ciências da Saúde, Campus I - João Pessoa – PB

INTRODUÇÃO

O estudo da parasitologia é um requisito essencial para a formação do profissional de saúde, visto que as doenças parasitárias estão associadas a uma elevada carga de morbimortalidade e representam sérios problemas para a saúde pública. Por isso, é fundamental promover a aprendizagem e sua aplicação prática, especialmente no que diz respeito às parasitoses mais prevalentes na população, visando ações de prevenção e tratamento (Celestino *et al.*, 2021; Silva *et al.*, 2021).

O projeto de monitoria intitulado "Estratégias Didáticas na Monitoria Interdisciplinar de Parasitologia" promove estratégias educativas e atividades auxiliares que incluem algumas ações, tais como: acompanhamento presencial nas aulas práticas, aplicação de simulados e questionários de revisão teórico-práticos, dinâmicas voltadas à revisão ativa, reuniões remotas via Google Meet, plantões de dúvidas pelo WhatsApp e monitoramento dos questionários no SIGAA.

Nesse contexto, as experiências vivenciadas por meio das monitorias acadêmicas contribuem significativamente para o desenvolvimento do discente-monitor na área da docência, no aprimoramento dos conteúdos teóricos e práticos, no desenvolvimento de habilidades comunicativas e na melhoria do processo de ensino-aprendizagem dos alunos monitorados. Isso ocorre por meio da identificação de dificuldades e da implementação de metodologias ativas que favorecem a compreensão dos temas abordados (Silva *et al.*, 2021).

As metodologias ativas de ensino e aprendizagem colocam os alunos como protagonistas do processo educativo. A realização de práticas como seminários, trabalhos em pequenos grupos, relatos de experiências, socialização e dinâmicas temáticas lúdico-pedagógicas, oferecem alternativas eficazes para a assimilação dos conteúdos em diferentes níveis educacionais.

Além disso, essas abordagens incentivam a sociabilidade, a criatividade, a habilidade mental de pensamento crítico e amplo, motiva e ensina com eficiência (Mendes et al., 2025) e contribuem para a formação de profissionais de saúde com uma visão ampliada e resolutiva (Pereira *et al.*, 2025).

Diante disso, com o intuito de promover a participação ativa dos discentes, o desenvolvimento de habilidades e a aplicação de conceitos essenciais em parasitologia, a monitoria acadêmica propôs uma estratégia ativa que envolve a realização de seminários, a formação de equipes e a utilização de jogos lúdicos, visando aprimorar a aprendizagem e a aplicação dos conteúdos teórico-práticos, bem como fortalecer a formação profissional.

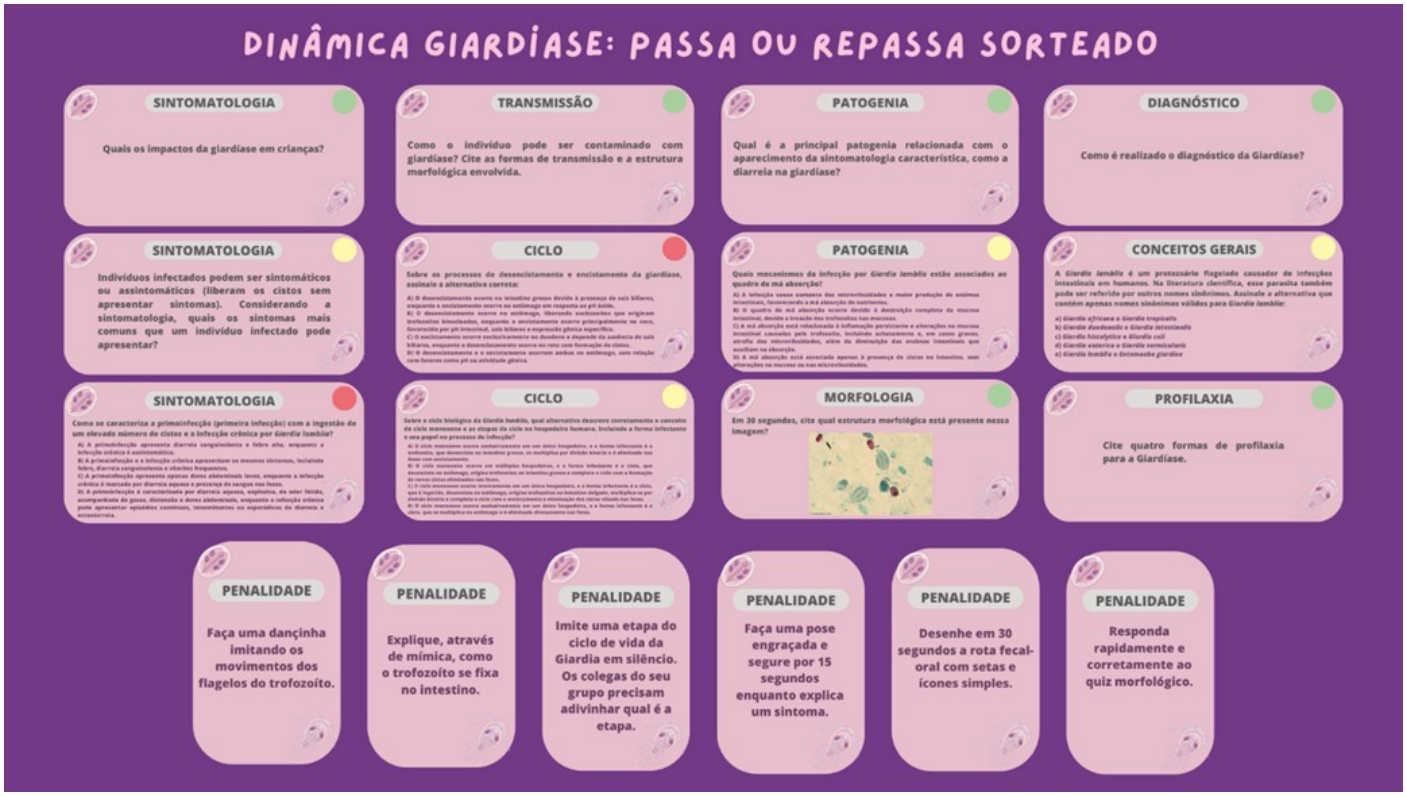
METODOLOGIA

O trabalho descrito refere-se a um estudo descritivo, do tipo relato de experiência, com abordagem qualitativa e quantitativa a cerca de uma dinâmica desenvolvida envolvendo as atividades de monitoria para discentes dos cursos de Enfermagem, Farmácia, Nutrição e Ciências Biológicas no componente curricular de Parasitologia II vinculado ao Departamento de Ciências Biomédicas do Centro de Ciências da Saúde da Universidade Federal da Paraíba durante o período letivo 2025.1. No decorrer do período, foram escolhidos temas específicos para serem abordados através de uma sequência de atividades desenvolvidas com discentes e monitores. Para fins deste trabalho, será descrita a atividade que foi desenvolvida com o tema giardíase.

No início do período letivo, os discentes matriculados na disciplina foram divididos em 12 grupos, com o intuito de elaborar um seminário, tendo como pré-requisito realizar uma atividade lúdica com a turma ao final da apresentação, com duração de 40 minutos. Em seguida, os discentes foram notificados de uma segunda intervenção realizada pelos monitores.

Nesse contexto, como estratégia de revisão ativa, os monitores elaboraram uma dinâmica sobre giardíase. Duas semanas após a apresentação do seminário com o tema "*Giardia lamblia*", os monitores, com orientação docente construíram, por meio de reuniões periódicas, um jogo com auxílio da plataforma Canva com regras, níveis de dificuldade, pontuação e interação entre as equipes (Figura 1). As perguntas foram formuladas com base em revisões da literatura, com o objetivo de promover a fixação e revisão do conteúdo.

Figura 1 - Material elaborado para a utilização na dinâmica.



Fonte: Autoria própria, 2025.

O jogo didático foi aplicado em duas turmas, cada uma composta por seis grupos, em data previamente agendada. A atividade teve duração de uma hora. A dinâmica interativa contou com 18 perguntas, objetivas e discursivas, classificadas por nível de dificuldade conforme sua complexidade. As perguntas com conceitos básicos e meios de transmissão da parasitose, por exemplo, foram consideradas de nível fácil, questões sobre especificações do ciclo,

sintomatologia e perguntas discursivas, de nível difícil e temas como morfologia, patogenia e mecanismos de ocorrência da doença foram classificados como nível intermediário ou difícil. De acordo com o grau de dificuldade, as perguntas tinham pontuações distintas: as de nível fácil valiam 1 ponto; as intermediárias, 2 pontos; e as difíceis, 3 pontos. Essa metodologia foi adotada para estimular a interação e a competição entre as equipes.

Os discentes foram informados de que, após a aplicação do jogo, seria realizada uma atividade avaliativa sem consulta, com duração de 40 minutos. A dinâmica teve início com o sorteio da ordem dos grupos. Cada grupo dispunha de um minuto para responder a cada pergunta, que também podia ser escolhida aleatoriamente. Caso não soubessem a resposta, os participantes podiam passar a pergunta para outro grupo, que, por sua vez, poderia devolvê-la. Em caso de erro, o grupo recebia uma penalidade interativa, contribuindo para a fixação dos conceitos abordados.

No fim de três rodadas da dinâmica, cada grupo produziu um texto abordando tópicos previamente definidos e abordados durante a atividade: conceito geral, morfologia, transmissão, ciclo e sintomatologia. Durante essa atividade, não foi permitido o uso de celulares ou qualquer tipo de consulta, visando avaliar a eficácia da metodologia e estimular a revisão ativa (Figura 2).

Figura 2 - Aplicação da atividade avaliativa na turma de Farmácia do semestre 2025.1.



Fonte: Autoria própria, 2025.

O texto produzido inicialmente foi avaliado com pontuação de 0,0 a 2,5, sendo posteriormente adaptado para uma escala de 0,0 a 10,0, com o objetivo de facilitar a análise dos dados. Essa pontuação foi utilizada como parte da nota de participação na disciplina. Para fins de avaliação da intervenção educativa, foi realizada uma avaliação com os discentes através de formulário na plataforma Google Forms contendo 10 afirmações que os alunos podiam classificar entre discordo totalmente (1) a concordo totalmente (5).

Aplicou-se a análise estatística descritiva das notas dos textos produzidos pelos discentes. Para este fim, utilizou-se o programa *The jamovi project 2025 (Version 2.7) [Computer Software]*.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

De acordo com Mendes *et al*. (2025), o uso de metodologias lúdicas e ativas auxiliam significativamente na compreensão dos conteúdos, no desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais, e na efetivação da aprendizagem. Estas estratégias agem como facilitadoras ao estimular a imaginação, o pensamento autônomo, crítico e argumentativo para monitores e monitorados, além de promover a interação entre alunos e a aplicação prática do conteúdo teórico.

Diante dos resultados avaliativos aplicados após a dinâmica, confirmou-se a efetividade da estratégia. Inicialmente cada grupo produziu um texto, o qual foi avaliado com notas avaliativas

de 0,0 a 10,0. Os resultados evidenciaram um bom desempenho dos alunos, visto que 58,3% dos grupos obtiveram nota máxima (10), 8,3% pontuaram 9,6 e 33,3% receberam a nota final de 9,2 (Tabela 1).

Tabela 1 - Frequências absolutas e relativas das notas avaliativas.

Nota Avaliativa	Contagens	% do Total	% Acumulada
9.2	4	33,3%	33,3%
9.6	1	8,3%	41,7%
10.0	7	58,3%	100,0%

Fonte: Autoria própria, 2025.

A estatística descritiva reforça a efetividade da avaliação, com média de 9,7 das notas obtidas, mediana e moda igual a 10,0, e o desvio padrão 0,386, indicando pouca variação das notas em relação à média (Tabela 2).

Tabela 2 - Estatística descritiva das notas da avaliação textual realizada pelos grupos.

	Grupos	Média	Mediana	Moda	Desvio-padrão	Mínimo	Máximo
Nota Avaliativa	12	9,7	10,0	10,0	0,386	9,2	10,0

Fonte: Autoria própria, 2025.

Posteriormente a aplicação da dinâmica e produção textual aplicou-se um formulário com 10 afirmações com o intuito que os alunos participantes avaliassem em uma escala de 1 á 5 (1= discordo totalmente e 5 = concordo totalmente) de acordo com as suas perspectivas a atividade desenvolvida.

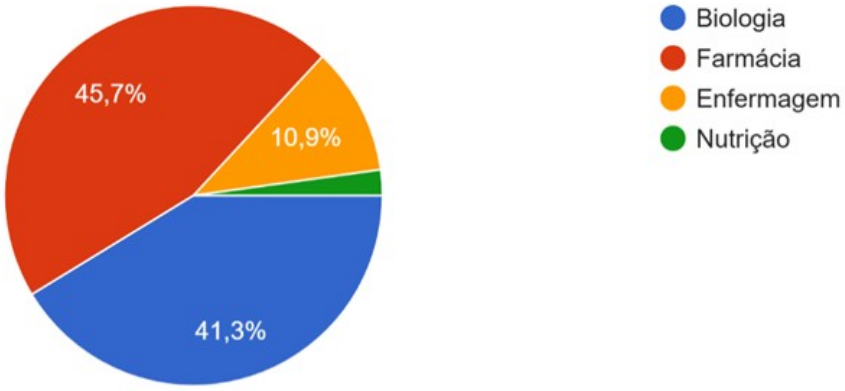
A dinâmica foi avaliada por 46 alunos dos cursos de Ciências Biológicas, Farmácia, Enfermagem e Nutrição (Figura 3) e os resultados foram satisfatórios, visto que, os alunos participantes concordaram, de acordo com a média da resposta classificativa de 4,8, que o uso de ferramentas dinâmicas lúdicos pedagógicas auxiliam na fixação e assimilação dos conteúdos. Além disso foi avaliado positivamente com concordo (4) e concordo totalmente (5) que os monitores demonstraram domínio e auxiliaram no processo de aprendizagem acerca do tema giardíase e que a experiência e aprendizagem com a dinâmica foi positiva. Assim como 95,7% dos alunos consentiram que a atividade foi interativa e sentiram-se estimulados e a vontade para tirar dúvidas e participar (Figura 4).

Em relação a metodologia utilizada a partir da dinâmica em grupo, perguntas por nível de dificuldade, uso de penalidades, seguida de produção textual, 35 participantes (76,1%) concordaram totalmente e 8 (17,4%) concordaram, apenas 3 discentes (6,5%) não discordaram e nem concordaram. Assim como, 76,1 % (35 alunos) concordaram totalmente que a dinâmica contribuiu para a compreensão da morfologia, ciclo, transmissão e sintomas da giardíase. Por fim, 97,8% (45 alunos) concordaram em algum grau que a estratégia ativa de aplicação de seminário seguida de dinâmica é eficaz na aprendizagem e com a aplicação da dinâmica nos próximos períodos letivos para o referido componente curricular (Figura 4).

Um estudo realizado por Pereira (2015) também avaliou a efetividade de ferramentas lúdicas por meio do jogo denominado “Perfil Parasitológico”, aplicado nas disciplinas de Parasitologia e Microbiologia, voltadas aos cursos de graduação em Enfermagem, Odontologia e Ciências Biológicas. Os resultados foram satisfatórios, visto que, dos 87 alunos da disciplina de Parasitologia, 72 avaliaram que o uso dessa estratégia facilita a fixação do conteúdo. Além disso, quanto à percepção dos alunos sobre o ensino, a maioria considerou a atividade enriquecedora, estimulante e agradável, e nenhum deles escolheu alternativas que apontassem aspectos

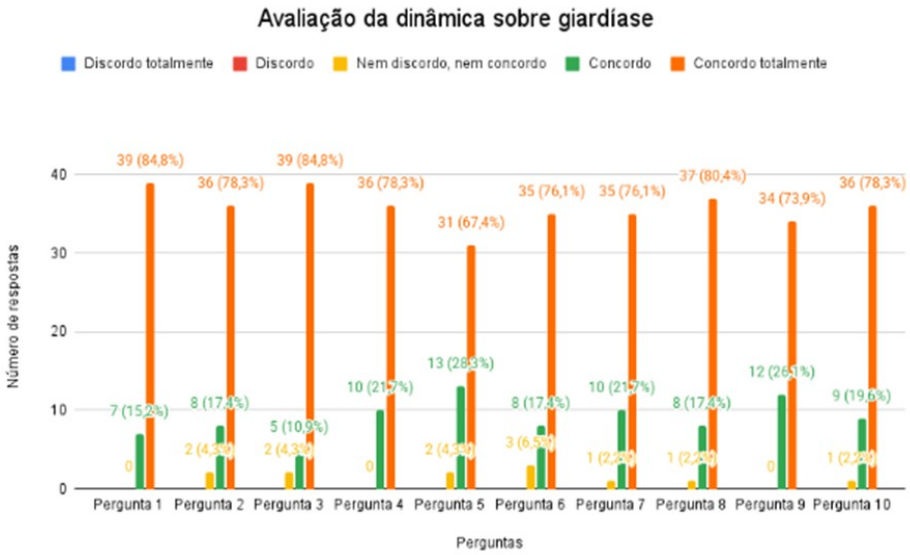
negativos.

Figura 3 - Distribuição percentual de alunos por curso.



Fonte: Autoria própria, 2025.

Figura 4 - Frequência absoluta e relativa da avaliação dos participantes da dinâmica sobre giardíase.



Pergunta 1: O uso de estratégias como dinâmicas lúdicos pedagógicas auxilia na fixação e assimilação da temática.
Pergunta 2: A dinâmica foi apresentada de forma clara e compreensível.
Pergunta 3: O conteúdo abordado foi relevante para meu aprendizado e revisão.
Pergunta 4: Os monitores demonstraram domínio e auxiliaram no processo de aprendizagem sobre o tema giardíase.
Pergunta 5: A atividade foi interativa e estimulou minha participação e senti-me à vontade para tirar dúvidas e participar da dinâmica.
Pergunta 6: Os recursos utilizados (dinâmica em grupo, perguntas por nível de dificuldade, penalidades e produção textual) foram adequados para facilitar o entendimento.
Pergunta 7: A dinâmica contribuiu para minha compreensão acerca da morfologia, ciclo, transmissão e sintomas da giardíase.
Pergunta 8: Eu recomendaria a aplicação dessa dinâmica para os próximos semestres acadêmicos da disciplina de parasitologia humana.
Pergunta 9: Minha experiência geral e aprendizagem com a dinâmica foi positiva.
Pergunta 10: A estratégia ativa de aplicação de seminário seguida de dinâmica foi eficaz na aprendizagem

Fonte: Autoria própria, 2025.

O projeto de Ferreira *et al*. (2020), que avaliou o uso da gamificação por meio de um quiz para o ensino de Parasitologia Veterinária, também investigou a percepção dos alunos quanto ao uso de metodologias ativas, como os jogos. Os 23 participantes concordaram que o recurso utilizado estimulava e auxiliava no aprendizado. Resultados semelhantes foram observados no

relato de experiência de monitoria de Costa, Alencar e Adami (2022), que aplicaram estratégias lúdicas com jogos na disciplina de Parasitologia Clínica para discentes de Biomedicina. Esses achados estão em consonância com os dados obtidos na avaliação da dinâmica sobre giardíase, reforçando a efetividade das metodologias ativas por meio de dinâmicas lúdico-pedagógicas.

Observou-se, portanto, que a aprendizagem lúdica favorece o fortalecimento do processo de ensino-aprendizagem, auxiliando na assimilação de conceitos e no aprofundamento de lacunas de forma estimulante, além de promover a participação e a socialização entre os discentes (Mendes *et al.*, 2025). A partir das estratégias aplicadas, foi possível ao monitor atuar como mediador do ensino e como canal para o esclarecimento de dúvidas.

Durante a aplicação da dinâmica, foram observadas algumas limitações, como o tempo reduzido, que dificultou aos alunos processarem adequadamente as respostas e elaborarem a avaliação textual; a abordagem restrita a apenas um tema; e a ausência de aplicação da atividade em outros cursos da área da saúde, o que impossibilitou verificar se os mesmos resultados poderiam ser replicados.

Diante disso, considera-se eficaz a continuidade da aplicação da dinâmica nos próximos semestres, abrangendo outros temas relacionados a protozoários e helmintos de relevância médica, estendendo-se às turmas de diferentes cursos da área da saúde e com uma duração ampliada para a execução da metodologia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que, para os monitores, as experiências vivenciadas possibilitaram a testagem de novas metodologias de avaliação ativa, favorecendo a participação, socialização e vínculo com a turma, a revisão e o desenvolvimento do domínio da docência. Para os discentes que cursaram a disciplina, observou-se que dinâmicas lúdico pedagógicas e o acompanhamento dos monitores auxiliam na compreensão e fixação dos conceitos, contribuindo para a formação profissional.

Por fim, recomenda-se a aplicação de dinâmicas lúdicas pedagógicas nas monitorias dos próximos períodos letivos, com ampliação do tempo destinado à atividade e sua aplicação em outras turmas. Sugere-se, ainda, a interação entre equipes e a produção textual abrangendo os demais assuntos do plano de ensino da disciplina Parasitologia II, com o objetivo de fortalecer a compreensão e o aprimoramento dos conceitos básicos por parte dos discentes.

REFERÊNCIAS

CELESTINO, Ariel Oliveira *et al*. Prevalence of intestinal parasitic infections in Brazil: a systematic review. **Revista da Sociedade Brasileira de Medicina Tropical**, v. 54, p. e0033-2021, 2021.

COSTA, João Victor Barreto; ALENCAR, Alba Cristina Miranda de Barros; ADAMI, Yara Leite. Utilização de atividades lúdicas como ferramenta auxiliar no processo de ensino-aprendizagem na disciplina de parasitologia clínica: um relato de experiência. **Conjecturas**, v. 22, n. 16, p. 276–286, 22 nov. 2022.

FERREIRA, Larissa Claudino *et al*. Desenvolvimento e utilização do jogo VetParasitoQuiz como estratégia de ensino gamificada para o ensino de Parasitologia Veterinária. **Revista Principia**, n. 49, p. 114–121, 2 jun. 2020.

MENDES, Michely Aparecida Polido *et al*. O uso de metodologias ativas e jogos didáticos no processo ensino-aprendizagem em Parasitologia com enfoque no ensino superior: uma revisão integrativa da literatura. **Revista Sustinere**, v. 13, n. 1, p. 66–82, 16 jul. 2025.

PEREIRA, Camila. Jogos educativos na saúde: avaliação da aplicação dos jogos "perfil parasitológico" e "perfil microbiano". **Saúde.com**, v. 11, n. 1, p. 2–9, 22 abr. 2015.

PEREIRA, Daniel Tarciso Martins *et al*. Metodologias ativas de ensino aprendizagem na educação superior em saúde. **Revista Acervo Educacional**, v. 7, p. e20029–e20029, 25 abr. 2025.

SILVA, Teodoro Marcelino *et al*. Vivência de monitoria acadêmica na disciplina de parasitologia

humana. **Revista Eletrônica Acervo Saúde**, v. 13, n. 7, p. e8289, 3 jul. 2021.