O USO DE JOGOS LÚDICO-AFETIVOS COMO METODOLOGIA ATIVA DE APRENDIZAGEM EM PARASITOLOGIA VETERINÁRIA

Autores: Gustavo Henrique Alves Ramos, Isabella Vilhena Freire Martins, Felipe Berbari Neto, Joana Rocha Uliana, Gabrielly de Oliveira Pereira, Karoline Abreu Inacio, Ana Alicia da Silva Campos.

Universidade Federal do Espírito Santo, Alto Universitário, S/N, Guararema - 29500-000 – Alegre - ES, Brasil,
ghalvesramos@gmail.com, isabella.martins@ufes.br, felipe.berbari@ufes.br, joanauliana@gmail.com, GabriellyOliveira.p002@gmail.com, karolineabreuinacio@gmail.com, anaaliciasilvacampos@gmail.com

Resumo
O presente trabalho tem como intuito avaliar ferramentas lúdicas como jogos e brincadeiras como metodologia-ativa com fins didáticos para o ensino-aprendizagem de parasitologia veterinária no ensino universitário. Trata-se de uma pesquisa qualitativa e descritiva que aborda a elaboração, desenvolvimento e aplicação de jogos didáticos como estratégia de ensino-aprendizagem. Por meio da gamificação, foram adaptados os jogos Jogo das Três Pistas, Mico Parasitológico e Trava-Parasitos, aplicados aos alunos do terceiro período de parasitologia veterinária da UFES. Os resultados demonstram que os jogos lúdico-afetivos promoveram maior envolvimento socioemocional, estimularam o raciocínio dinâmico e favoreceram a fluidez cognitiva dos participantes, contribuindo para a assimilação e consolidação dos conteúdos teóricos e práticos abordados. As metodologias lúdico-afetivas favoreceram a aprendizagem e a interação entre alunos e professor, mostrando-se uma estratégia complementar às aulas teóricas. Novos estudos são necessários para ampliar e comparar seus resultados.
Palavras-chave: Tecnologias da aprendizagem. Ferramentas didáticas. Gamificação. Jogos pedagógicos. Métodos educacionais.

Área do Conhecimento: Ciências da Saúde. Medicina Veterinária.

Introdução

Nos últimos anos, tem se discutido amplamente, em todo mundo, a necessidade de repensar a forma como os profissionais da área da saúde são formados. O modelo tradicional de ensino-aprendizagem muitas vezes não consegue acompanhar as transformações sociais e as novas demandas que surgem na prática profissional. Diante desse cenário, as instituições de ensino superior vêm sendo incentivadas a promover mudanças que priorizem não apenas o conhecimento técnico, como também valores como equidade, a qualidade da assistência e a relevância do trabalho em saúde (CYRINO; TORALLES-PEREIRA, 2004).

No contexto universitário, na relação entre professor e estudante torna-se fundamental a criação do vínculo de confiança, cooperatividade e construção social do conhecimento (BORGES; ALENCAR, 2014). Nos últimos anos, as estratégias de ensino-aprendizagem no ensino superior têm passado por transformações significativas, principalmente com a incorporação de metodologias ativas e recursos tecnológicos que buscam tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico, participativo e eficiente (COVOS et al., 2018). Ao alinharmos a ciência da saúde e a ciência da educação, ampliamos a compreensão sobre os avanços tecnológicos e as constantes atualizações do conteúdo científico.

No campo da Medicina Veterinária, essa integração torna-se ainda mais evidente, pois se trata de uma área ampla e multidisciplinar, que reúne saberes biológicos, sociais, epidemiológicos e ambientais, contribuindo de forma direta para saúde pública e segurança da população (NARDI E GOMIERO, 2025). O curso de Medicina Veterinária da Universidade Federal do Espírito Santo (UFES), campus Alegre-ES, em seu ementário, possui a disciplina de Parasitologia Veterinária que propõe conceitos

como características, morfologias e ciclos biológicos de parasitos, hospedeiros e suas particularidades os quais podem se tornar um obstáculo para o aluno ao demonstrar conhecimento e compreensão do conteúdo.

Portanto, o presente trabalho tem como intuito utilizar ferramentas lúdicas como jogos e brincadeiras como forma de metodologia-ativa com fins didáticos para ensino-aprendizagem do conteúdo de parasitologia veterinária no ensino universitário, visto que esses jogos contribuem para aprimorar competências como habilidade de análise crítica, postura de liderança e a comunicação.

Metodologia

O presente trabalho advém da utilização de jogos por meio da elaboração, desenvolvimento e aplicação dos mesmos, tratando-se de uma pesquisa com abordagem qualitativa, de caráter descritivo, fundamentada em reflexões e discussões advindas da literatura acerca de práticas de ensino-aprendizagem, metodologias-ativas, ludicidade e jogos didáticos. Utilizando a gamificação como metodologia ativa de aprendizagem, foram realizadas adaptações de jogos já existentes para a construção do lúdico, com intuito de ensinar, motivar e promover diversão aos estudantes da disciplina de Parasitologia Veterinária do terceiro período da Universidade Federal do Espírito Santo (UFES).

Os jogos Jogo das Três Pistas (Figura 1), Mico-Parasitológico (Figura 2) e Trava-Parasitos (Figura 3), foram aplicados ao decorrer da disciplina, ao término de cada unidade temática abordada em sala de aula. Essa estratégia foi adotada com o objetivo de reforçar a fixação dos conteúdos, avaliar o nível de compreensão dos estudantes sobre os assuntos estudados e estimular a revisão contínua dos conceitos relacionados aos parasitos. Além disso, a aplicação das atividades após cada conteúdo possibilitou identificar o grau de preparação dos discentes e favorecer a consolidação da aprendizagem de forma dinâmica e participativa.

Figura 1 -Jogo das Três Pistas.



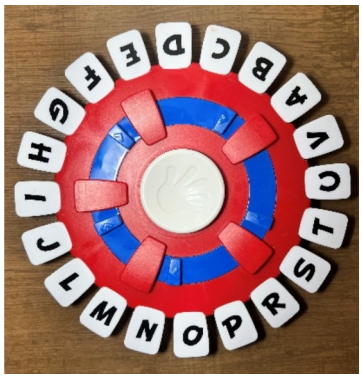
Fonte: Os autores (2026).

Figura 2 – Mico Parasitológico.



Fonte: Os autores (2026).

Figura 3 – Trava Parasitos



Fonte: Os autores (2026).

A avaliação dos jogos educacionais considerou critérios qualitativos relacionados ao processo de aprendizagem dos discentes, buscando identificar suas contribuições para a construção e consolidação do conhecimento. Foram analisados os seguintes aspectos: compreensão dos conteúdos abordados; associação entre conceitos teóricos e características dos parasitos, considerando a capacidade dos estudantes em relacionar informações como morfologia, ciclos biológicos e aspectos parasitológicos; estímulo ao raciocínio; participação ativa e interação entre os estudantes; e percepção dos estudantes quanto ao uso dos jogos como ferramenta complementar ao ensino tradicional, considerando sua contribuição para a revisão, fixação e aprofundamento dos conteúdos.

O “Jogo das Três Pistas®” foi inspirado no formato de um jogo televisionado por emissora aberta, com adaptações para atender aos estudantes da disciplina. O objetivo do jogo é adivinhar a palavra-resposta utilizando o menor número possível de pistas. Para sua realização, foram confeccionadas cartas contendo descrições relacionadas ao parasito, como características gerais, morfologia, hospedeiros e frases curtas que remetam ou indiquem a resposta, sendo a resposta correspondente ao nome de um parasito.

A dinâmica contou com dois jogadores e um juiz, responsável por realizar a leitura das pistas enquanto os jogadores refletiam sobre a possível resposta. Após a definição de quem iniciaria a partida, a rodada era iniciada. A primeira pista valia dez pontos, a segunda nove pontos e a terceira oito pontos. O primeiro jogador poderia responder após o juiz realizar a leitura da primeira pista. Caso acertasse, a pontuação correspondente era atribuída a ele. Caso errasse, o juiz apresentava a segunda pista, permitindo que o segundo jogador respondesse e, caso acertasse, recebesse a pontuação correspondente.

Caso não houvesse acerto, a terceira pista era lida para o primeiro jogador, que poderia tentar novamente. Se, após a terceira pista, o primeiro jogador acertasse, o ponto era atribuído a ele; caso não acertasse, não havia atribuição de pontos. Ao final da dinâmica, foi considerado vencedor o jogador que acumulou o maior número de pontos.

O jogo “Mico Parasitológico” foi baseado e adaptado do jogo comercial “Mico” da Copag®. Para sua aplicação, foram confeccionadas fichas em folha de papel sulfite de 200 g/m², no tamanho 6 × 10 cm, posteriormente plastificadas. As fichas continham imagens dos endoparasitos selecionadas aleatoriamente, cada uma acompanhada de outra carta contendo seu respectivo nome científico.

Ao todo, foram confeccionadas 55 cartas, sendo 27 cartas apresentando uma foto da espécie de parasito, 27 apresentando o nome científico de cada parasito e uma carta contendo o mico. A turma foi dividida em grupos de no máximo seis participantes. As 55 cartas foram embaralhadas e distribuídas entre os participantes. A quantidade de cartas não precisava ser exatamente igual para todos, como no caso de menos jogadores, não havendo comprometimento da dinâmica do jogo.

Após a distribuição, cada jogador deveria identificar e descartar os pares existentes em sua mão, correspondentes à imagem do parasito em uma carta e ao seu respectivo nome científico em outra carta. Os pares formados eram dispostos sobre a mesa. Caso as cartas do participante não formassem pares, ele aguardava os outros jogadores conferirem suas cartas.

Em seguida, era disponibilizado um dado, e o jogador que tirasse a pedra maior iniciava a partida, retirando uma carta do jogador à sua esquerda, com o objetivo de formar novos pares. Caso conseguisse formar um par, as cartas eram imediatamente descartadas; caso contrário, a carta

permanecia em sua posse para as próximas jogadas. A dinâmica prosseguia sucessivamente até que todos os pares fossem formados, restando ao final o jogador que permanecesse com a carta do “mico”.

A última atividade realizada foi o “Trava-Parasitos”, baseado no jogo comercial da Estrela® “Trava-Letras” e adaptado para a disciplina de Parasitologia Veterinária. A atividade lúdica foi realizada com os estudantes organizados em grupos de dez participantes.

O primeiro jogador iniciava a rodada escolhendo aleatoriamente uma letra, enquanto os demais participantes também selecionavam letras de sua preferência. Em seguida, todos os jogadores mencionavam, de forma simultânea, o nome de um parasito correspondente à letra escolhida, sem que houvesse repetição. Os parasitos pertenciam às categorias de ectoparasitos, helmintos ou protozoários, sendo aceitos tanto nomes de gêneros quanto de espécies de parasitos.

O jogador perdia a jogada caso não conseguisse citar o nome de um parasito dentro do tempo máximo de dez segundos. Também era eliminado caso repetisse o nome de um parasito já mencionado por outro participante. O jogador era ainda desclassificado quando, ao escolher determinada letra, citasse o nome de um parasito iniciado por letra diferente da selecionada, bem como quando inventasse nomes de parasitos inexistentes ou utilizasse palavras que não correspondessem a parasitos reconhecidos. Ao final da dinâmica, o jogo apresentava um vencedor. O número de rodadas não influenciou a aplicabilidade, uma vez que o número de parasitos é limitado.

Após a elaboração das atividades lúdicas propostas, foi realizada análise de suas potencialidades como ferramentas de apoio ao ensino-aprendizagem do conteúdo programado da disciplina. Os resultados foram apresentados individualmente para cada jogo, considerando seus objetivos pedagógicos, sua aplicabilidade e suas possíveis contribuições para a aprendizagem. Após cada aplicação, foi realizada uma pesquisa por meio de formulário on-line para o registro das percepções dos participantes, sendo os dados utilizados exclusivamente com finalidade descritiva.

Resultados

Os jogos foram aplicados com intuito de contribuir com a metodologia ativa de aprendizagem em parasitologia veterinária. O primeiro jogo aplicado foi o Jogo das Três Pistas (Figura 1), que abordou parte do conteúdo de ectoparasitos ministrado pela docente da disciplina, sendo aplicado no horário das turmas práticas, compostas por 13 alunos. Para possibilitar a participação de toda a turma, a dinâmica foi adaptada, com os estudantes divididos em grupos de seis integrantes e o jogo realizado em duas rodadas. Na primeira rodada, composta por 15 cartas, os grupos competiam entre si, com os integrantes organizados em duplas, formadas por um representante de cada grupo. Na segunda rodada, também composta por 15 cartas, um novo participante assumiu a função de juiz, enquanto o juiz da rodada anterior passou a integrar as disputas como jogador. Ao término, os pontos obtidos pelos integrantes de cada equipe foram somados, sendo considerada vencedora a equipe que alcançou a maior pontuação total.

No início da aplicação, observou-se que os alunos apresentaram dificuldades em relacionar algumas características dos parasitos estudados. Algumas cartas exigiam apenas a identificação de características mais evidentes, enquanto outras demandavam maior capacidade de associação e diferenciação, especialmente em relação a aspectos morfológicos, hábitos de vida e hospedeiros semelhantes.

As impressões registradas pelos participantes no Google Forms sugerem que a estratégia foi bem aceita. Os estudantes relataram facilidade na compreensão das regras e percepção de que a atividade contribuiu para a revisão e retomada dos conteúdos abordados em sala de aula. Foram enfatizados o caráter dinâmico da proposta, a interação entre os colegas e a abordagem mais descontraída do conteúdo. Também foram apontadas sugestões relacionadas ao estabelecimento de tempo limite para as respostas, à ampliação do número de cartas e à organização das perguntas por níveis de dificuldade.

O Mico Parasitológico (Figura 2) foi aplicado durante a aula teórica, com toda a turma reunida em sala. Considerando o limite de participantes por rodada, a primeira fase contou com a seleção de seis estudantes de cada turma prática, enquanto os demais acompanharam a atividade como observadores. Após a finalização da primeira rodada, outros seis integrantes de cada turma prática assumiram a função de jogadores, possibilitando a participação efetiva dos demais estudantes.

O resultado da aplicação demonstrou aumento de engajamento, participação, interesse e compreensão dos discentes acerca do conteúdo estudado. Durante a aplicação, os estudantes apresentaram dificuldade em associar algumas cartas contendo imagens dos parasitos, sendo possível

sanar as dúvidas quanto à constituição dos pares. As impressões registradas após a aplicação sugerem boa aceitação da estratégia. Os estudantes relataram facilidade para compreender a dinâmica e destacaram que a associação entre imagens e nomes dos parasitos favoreceu a revisão dos conteúdos e o exercício da memória.

Os comentários também enfatizaram a interação entre os participantes, o trabalho em grupo e o caráter lúdico da atividade. Foram apontadas sugestões de aprimoramento, como a ampliação do número de cartas, ajustes em algumas imagens e a realização da atividade em momento anterior à avaliação da disciplina.

O Trava-Parasitos (Figura 3) foi o último jogo aplicado aos estudantes, durante a aula prática no laboratório. A atividade possibilitou maior aproveitamento dos estudantes em virtude do tempo ampliado para realização e da menor quantidade de discentes por turma.

A atividade envolveu a identificação de diferentes parasitos a partir das letras selecionadas pelos participantes, promovendo participação, engajamento e mobilização dos conhecimentos previamente construídos nas aulas teóricas. Observou-se também um espaço potencial colaborativo de troca de conhecimentos, no qual os discentes mobilizaram saberes previamente construídos e ampliaram sua compreensão acerca dos conteúdos parasitológicos.

As impressões adquiridas após a aplicação foram utilizadas com caráter descritivo, visando ao aperfeiçoamento das aplicações. Os registros dos estudantes abordaram aspectos relacionados à organização da dinâmica, à clareza das regras e à pertinência dos conteúdos trabalhados, além de apontarem a atividade como um momento de revisão e interação entre os colegas. O jogo foi incorporado à aula como estratégia complementar de retomada dos conteúdos de parasitologia veterinária, sendo as sugestões dos participantes utilizadas para orientar ajustes em futuras aplicações.

Discussão

Os resultados obtidos com o Jogo das Três Pistas (Figura 1) demonstraram que a atividade possibilitou aos estudantes assumir papel de protagonista na construção do conhecimento. A dificuldade inicialmente observada em relacionar algumas características dos parasitos esteve associada à complexidade do conteúdo abordado, enquanto a variação no nível de desafio das cartas estimulou o raciocínio de forma progressiva, favorecendo a construção e a consolidação do conhecimento ao longo da atividade. A competição afetiva entre os alunos favoreceu o envolvimento, a motivação e a acomodação dos conteúdos abordados na disciplina. Os estudantes demonstraram domínio sobre a temática, além de agilidade no raciocínio e facilidade em elaborar respostas corretas. Segundo Barbosa et al. (2012), a utilização de jogos como estratégia de ensino possibilita o desenvolvimento de diversas habilidades, como raciocínio lógico, memória e percepção visual, além de favorecer a aprendizagem de conteúdos específicos previamente definidos.

No Mico Parasitológico (Figura 2), a associação entre imagens e nomes dos parasitos favoreceu a revisão dos conteúdos e o exercício da memória. A dificuldade apresentada por alguns estudantes na associação das imagens não influenciou a dinâmica do jogo, uma vez que possibilitou sanar dúvidas e promoveu a construção do conhecimento de forma ativa e colaborativa. De acordo com Rego (2000), os jogos criam situações desafiadoras capazes de estimular o desenvolvimento intelectual dos estudantes. Nesse sentido, a utilização dos jogos em sala de aula constituiu uma estratégia lúdico-pedagógica eficaz, especialmente por favorecer o trabalho em grupo e a troca de conhecimentos entre os participantes, mostrando-se também importante como recurso de mediação no processo de ensino-aprendizagem.

No Trava-Parasitos (Figura 3), a dinâmica exigiu maior domínio acerca dos parasitos estudados e favoreceu o desenvolvimento do raciocínio crítico, da fluidez cognitiva, do raciocínio dinâmico e da inteligência fluida. A atividade também possibilitou um espaço colaborativo de troca de conhecimentos, no qual os discentes mobilizaram saberes previamente construídos e ampliaram sua compreensão acerca dos conteúdos parasitológicos. Winnicott (1995) declara que, para promovermos o espaço potencial, o sujeito depende da confiança básica e da continuidade do cuidado ambiental, onde o objetivo principal do mediador é promover autonomia na construção do conhecimento. Dessa forma, a atividade contribuiu para a maturação e consolidação dos conteúdos abordados durante o período letivo, estimulando a associação entre conceitos teóricos e a aplicação prática do conhecimento de maneira dinâmica, interativa e significativa.

De forma conjunta, os jogos apresentaram características e dinâmicas distintas, mas compartilharam aspectos relacionados ao uso da ludicidade, à interação entre os participantes e ao potencial de favorecer o processo de ensino-aprendizagem. As percepções registradas após as aplicações também evidenciaram a aceitação das atividades, destacando aspectos como interação, trabalho em grupo, revisão dos conteúdos e caráter lúdico. As estratégias mostraram-se importantes para o diálogo, a interação e a troca de conhecimentos entre os estudantes, fortalecendo a participação ativa durante as atividades. Corroborando com resultados semelhantes, Ramos et al. (2017) descreve em seu estudo que a utilização de jogos e atividades lúdicas contribuiu de forma significativa para o processo de ensino-aprendizagem.

Conclusão

As metodologias ativas aplicadas através de jogos lúdico-afetivos demonstraram-se eficazes, favorecendo a evolução do conhecimento, a consolidação da aprendizagem e a interação entre estudantes e professor. Essas metodologias representam uma ferramenta alternativa aos métodos tradicionais, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, significativo e atrativo, sem substituir as aulas teóricas, essenciais para a construção das bases conceituais e científicas da formação acadêmica. As ferramentas lúdicas utilizadas podem ser adaptadas e aplicadas em outras disciplinas e cursos, sendo necessários estudos futuros que avaliem seu impacto em turmas maiores ou por meio de estudos comparativos com métodos tradicionais.

Referências

BARBOSA, C. P. et al. A utilização de jogos como metodologia de ensino da matemática: uma experiência com alunos do 6o ano do ensino fundamental. **Revista Científica IFMG**, Formiga, v. 3, n. 1, p. 70-86, jan./jun. 2015.

BORGES, T. S.; ALENCAR, G. Metodologias ativas na promoção da formação crítica do estudante: o uso das metodologias ativas como recurso didático na formação crítica do estudante do ensino superior. **Cairu em Revista**, Salvador, ano 3, n. 4, p. 119-143, jul./ago. 2014.

COVOS, J. S. D. et al. O novo perfil de alunos no ensino superior, e a utilização de jogos lúdicos para facilitação do ensino aprendizagem. **Revista Saúde em Foco**, Amparo, n. 10, p. 62-74, 2018.

CYRINO, E. G.; TORALLES-PEREIRA, M. L. Trabalhando com estratégias de ensino-aprendizado por descoberta na área da saúde: a problematização e a aprendizagem baseada em problemas. **Cadernos de Saúde Pública**, Rio de Janeiro, v. 20, n. 3, p. 780-788, 2004.

NARDI, M. G.; GOMIERO, R. L. S. Zoonoses e a importância da Medicina Veterinária na Saúde Única. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação– REASE**, São Paulo, v. 11, n. 10, p. 3654-3670, out. 2025.

RAMOS, E. S. et al. O uso da ludicidade como ferramenta para o Ensino de Química Orgânica: o que pensam os alunos. **ACTIO**, Curitiba, v. 2, n. 2, p. 119-136, jul./set. 2017.

REGO, T. C. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação**. 10. ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1995.