

COMBATE ÀS LEISHMANIOSES POR MEIO DE UM TABULEIRO EDUCATIVO

Bruna Ravena De Oliveira Assis ¹
Mikelly Lourrany Sousa Oliveira ²
Amanda Maria da Rocha Alves ³
Solranny Carla Cavalcante Costa e Silva ⁴

INTRODUÇÃO

As leishmanioses são um conjunto de doenças causadas por protozoários do gênero *Leishmania* que são transmitidos ao homem através da picada de insetos vetores, os flebotomíneos fêmeas infectadas (OMG, 2023). Em média, são registrados anualmente cerca de 21 mil casos, com taxa de incidência de 8,6 pessoas diagnosticadas, em média, para cada 100 mil habitantes do país nos últimos 5 anos (Brasil, 2023).

Em São Raimundo Nonato, a região onde foi desenvolvido esse estudo, a Leishmaniose é endêmica. Entre 2015 e 2017 a cidade registrou 10 casos de Leishmaniose visceral, ocupando posição de destaque no estado, e entre 2018 a 2022, segundo o Departamento de Informática do SUS, foram notificados 17 casos de Leishmaniose visceral e tegumentar na cidade (Lemos *et al.*, 2019; DATASUS, 2024).

Considerando o impacto epidemiológico das leishmanioses no Brasil, torna-se essencial buscar formas inovadoras de prevenção e educação em saúde. Diante desse cenário, o presente trabalho trata do desenvolvimento de um jogo de tabuleiro voltado para o combate das leishmanioses.

Os jogos didáticos, além de estimularem o aprendizado e o pensamento crítico, promovem maior interação entre professor e aluno, e tornam o processo de ensino mais dinâmico (Marques, 2023). Essa abordagem lúdica busca facilitar a compreensão sobre as doenças e contribuir para que os estudantes multipliquem esses conhecimentos junto às suas famílias e à comunidade.

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Estadual do Piauí - UESPI, brunaassis@aluno.uespi.br ;

² Graduada pelo Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Estadual do Piauí - UESPI, mikellylourrany@gmail.com ;

³ Graduanda pelo Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Estadual do Piauí - UESPI, amandamalves@aluno.uespi.br ;

⁴ Docente do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Estadual do Piauí - UESPI, Doutora em Biotecnologia pela Universidade Federal do Piauí - UFPI, solranny.silva@srn.uespi.br.



METODOLOGIA

O recurso didático, produzido pelas discentes do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Campus Ariston Dias Lima em São Raimundo Nonato-PI, intitulado “Combate às Leishmanioses”, é voltado para alunos da Educação Básica e utiliza uma metodologia de aprendizado lúdico, por meio de jogo educativo, para reforçar conceitos sobre a prevenção das Leishmanioses. O material foi aplicado, apresentado e disponibilizado para professores da Educação Básica durante uma capacitação realizada na ação extensionista do projeto “Recursos Didáticos em Parasitologia como Instrumentos para a Promoção da Saúde em São Raimundo Nonato-PI” (Edital UESPI/PREX/PIBEU Nº 057/2023).

O objetivo foi disseminar para os jogadores conhecimentos sobre as leishmanioses, suas causas, prevenção e tratamento, enquanto eles se divertiam. Os jogadores devem avançar no tabuleiro respondendo perguntas e cumprindo ações, ganhando conhecimento sobre a doença. O kit do jogo contém 4 peões, 1 dado, 1 tabuleiro, 30 cartas “Pergunta” e 30 cartas “Ação” (15 para avançar e 15 para voltar casas), produzidos no Canva.

Para jogar, a turma foi dividida em 3 grupos e o tabuleiro foi colocado no centro da mesa. As cartas “Pergunta” foram embaralhadas e colocadas em um monte virado para baixo sobre o tabuleiro. O mesmo foi feito com as cartas “Desafio”. Cada grupo escolheu um peão e o colocou sobre o tabuleiro, na casa de início do jogo.

Cada grupo escolheu um representante para lançar o dado a fim de determinar quem iniciaria o jogo. O grupo que tirou o maior número no dado começou, seguido pelo grupo que tirou o segundo maior número e assim por diante.

Na sua vez, cada grupo jogou o dado e avançou o número de casas correspondentes. Se o jogador caísse em uma casa ímpar, ele pegaria uma carta “Pergunta”. Se caísse em uma casa par, pegaria uma carta “Ação”.

Caso tivesse tirado uma carta de perguntas, o jogador lia a pergunta em voz alta e tentaria respondê-la. Se a resposta estivesse correta, ele avançaria mais uma casa. Se estivesse errada, permaneceria onde estava. Supondo que tivesse tirado uma carta de ação, o jogador lia a ação em voz alta e deveria cumprir o que se pedia.

As casas amarelas são casas “Especiais”. Caso o jogador caísse em uma delas, o(a) professor(a) lia as seguintes instruções:



- Se cair na casa 10: Você está em um evento de conscientização com sua comunidade sobre a prevenção da leishmaniose! Avance 2 casas.
- Se cair na Casa 20: Você denunciou terrenos baldios e locais com acúmulo de lixo à prefeitura para limpeza! Avance 3 casas.

E, por fim, o primeiro grupo a chegar ao “Fim” do Tabuleiro venceria o jogo.

Após a aplicação do jogo, dialogou-se a respeito do jogo com os professores participantes da capacitação. Ao final, eles responderam um feedback, de forma anônima e voluntária.

REFERENCIAL TEÓRICO

As leishmanioses são um conjunto de doenças causadas por protozoários do gênero *Leishmania* que são transmitidos ao homem através da picada de insetos vetores, os flebotomíneos. Antes, as leishmanioses eram mais comuns em ambientes silvestres e rurais, mas elas vêm se tornando cada vez mais urbanas, o que faz com que seja necessário aumentar os cuidados para se evitar a picada dos flebotomíneos (Alonso *et al.*, 2024; OMS, 2023).

Os meios de proteção contra estas doenças envolvem, portanto, o combate a estes insetos. O uso de repelentes e de telas mosquiteiras ajudam a manter os flebotomíneos afastados, enquanto a limpeza de quintais e a correta eliminação do lixo diminuem seu local de criadouro. Deve-se dar atenção também aos cães e gatos, tomando o cuidado para não serem picados e não desenvolvam a doença, já que, adquirindo as *Leishmanias*, servem como reservatórios destes protozoários (OMS, 2023; Soares, 2023).

A disseminação das informações necessárias à prevenção das leishmanioses pode e deve acontecer nas escolas, onde, a partir dos estudantes, possa chegar ao restante da população, seus familiares e amigos. A partir da escola pode-se multiplicar, portanto, o poder de combate à doença. Identificar os sintomas das leishmanioses também é importante para se iniciar um tratamento que seja eficaz. Estudos demonstram que as escolas, por meio de intervenções educativas, podem formar multiplicadores de conhecimento sobre essas doenças (Teixeira, 2021) e que abordagens lúdicas no ensino de doenças parasitárias favorecem a compreensão e a propagação da informação (Siqueira; Delgado, 2021).



Com isso, se faz necessário utilizar metodologias de ensino que facilitem a transmissão desses conhecimentos, e assim se destacam os jogos didáticos, que além de estimularem o aprendizado e o pensamento crítico, promovem maior interação entre professor e aluno, e tornam o processo de ensino mais dinâmico (Marques, 2023).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Professores da Educação Básica da região foram convidados para participar de uma capacitação sobre recursos didáticos em parasitologia, promovendo a familiarização com o jogo e estimulando sua utilização em diferentes contextos escolares.

Com a realização da capacitação, onde foi realizada a execução do jogo e considerações dos professores participantes da ação extensionista, constatou-se uma avaliação positiva do recurso, destacando que ele pode contribuir significativamente para a aprendizagem, permitindo que seus alunos apresentem maior interesse pelo assunto e pela prevenção das leishmanioses, proporcionando um ensino mais interativo e envolvente. Corroborando com o estudo de Souza (2024), que também obteve afirmações de professor no qual destacaram que os jogos educativos em parasitologia promovem maior fixação de conteúdos, estimula à interação entre os alunos, aumento da motivação para aprender e que eles funcionam como facilitadores da aprendizagem.

Os professores salientaram ainda que as regras foram claras e adequadas tanto para o Ensino Fundamental (anos finais) quanto para o Ensino Médio e que o recurso é prático e de fácil aplicação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir dos resultados do desenvolvimento, aplicação do tabuleiro e feedback dos professores, constatou-se que o jogo pode ser uma estratégia eficiente para promover o aprendizado sobre as leishmanioses. Os professores consideraram o recurso como sendo prático e de fácil aplicação, o que favorece a implementação do seu uso em sala de aula. Além disso, a confecção desse recurso didático pelas licenciandas proporcionou a oportunidade de aprimorar seu conhecimento sobre o tema e desenvolver habilidades na produção de metodologias para o ensino de Ciências e Biologia.



Palavras-chave: Material didático, Parasitologia, Prevenção.

REFERÊNCIAS

ALONSO C. *et al.* Entomological aspects of leishmaniasis transmission in the urban area of Teófilo Otoni, a municipality endemic for the disease in the Brazilian state of Minas Gerais. **Journal of Vector Ecology**, v. 49, n. 2, p. 1-11, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.52707/1081-1710-49.2.R1>. Acesso em: 26 out. 2025.

BRASIL. Ministério da Saúde. Leishmaniose Tegumentar - Situação Epidemiológica. Brasília: Ministério da Saúde, 2023. Disponível em: <https://www.gov.br/saude/pt-br/assuntos/saude-de-a-a-z/l/lt/situacao-epidemiologica>. Acesso em: 6 set. 2025.

DATASUS (Departamento de Informática do SUS). 2024. Disponível em: <https://datasus.saude.gov.br/informacoes-de-saude-tabnet/>. Acesso em: 10 de

MARQUES, L. R. O. **Jogos como ferramenta lúdica no processo de aprendizagem.** Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Química). Instituto Federal Goiano, Campus Rio Verde, Rio Verde, 2023. Disponível em. Disponível em: <https://repositorio.ifgoiano.edu.br/handle/prefix/4519> . Acesso em: 6 set. 2025.

LEMOS *et. al.* Epidemiologia das leishmanioses no estado do Piauí. **Brazilian Journal of Surgery and Clinical Research**, v. 25, n. 2, p. 53-57, 2019.

OMS. Organização Mundial da Saúde. Leishmaniasis. 2023. Disponível em: <https://www.who.int/home/search-results?indexCatalogue=genericsearchindex1&q=leishmanioses&wordsMode=AnyWord#gsc.tab=0&gsc.q=leishmanioses&gsc.page=1>. Acesso em: 26 out. 2025.

SIQUEIRA, D. R.; DELGADO, L. M. G. **Do lúdico ao conhecimento: ensino de doenças parasitárias e infecciosas por meio de jogo didático para alunos do ensino fundamental.** Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Ciências Biológicas). Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP), São José do Rio Preto, 2021. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/215908> Acesso em: 26 out. 2025.

SOARES, M. E. H. S. **Leishmaniose Visceral Canina: Aspectos clínicos, imunológicos e terapêuticos: Uma revisão bibliográfica.** Trabalho de Conclusão de Curso (Biomedicina). Universidade Federal de Pernambuco, 2023. Disponível em: https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/53185/1/TCC%20-%20Maria%20Eduarda%20Henrique%20da%20Silva%20Soares.pdf?utm_source. Acesso em: 26 out. 2025

SOUZA, M. L. **Percepção dos docentes sobre uso de jogos didáticos de parasitologia no ensino técnico.** Monografia (Aperfeiçoamento/Especialização em Práticas Pedagógicas para EPT) - Instituto Federal do Espírito Santo, Campus Colatina, Colatina, 2024. Disponível em: <https://repositorio.ifes.edu.br/handle/123456789/6781>. Acesso em: 26 out. 2025.



TEIXEIRA, C. R. R. **Jogo como recurso didático para o ensino de leishmaniose na educação básica. 2021.** Dissertação (Mestrado em Ensino em Ciências da Saúde e do Meio Ambiente) - Centro Universitário de Volta Redonda (UniFOA), Volta Redonda, 2021. Disponível em:
https://sites.unifoa.edu.br/portal_ensino/mestrado/mecsma/arquivos/2021/Carlos-Roberto-Rodrigues.pdf. Acesso em: 26 out. 2025.

