

PROPOSIÇÃO DO JOGO DIDÁTICO BARASITA PARA ESTUDANTES DO ENSINO MÉDIO SOBRE PARASITAS HUMANOS

Jailson Rodrigues de Oliveira ¹
Ricardo Ferreira das Neves ²

RESUMO

Parasitas humanos representam um importante tema no Ensino de Biologia, dada sua relevância para a saúde pública e o impacto social que causam. Compreender esses organismos é fundamental para promover hábitos saudáveis e prevenir doenças relacionadas a parasitose. Este estudo teve como objetivo propor o jogo didático Barasita para estudantes do Ensino Médio sobre parasitas humanos. A pesquisa de abordagem qualitativa utilizou como o Círculo Hermenêutico-Dialético para coleta das concepções prévias de estudantes da educação básica que serviram de base para a elaboração do jogo. Com base nas dificuldades conceituais evidenciadas foi desenvolvido o Barasita, um jogo composto por 25 cartas organizadas em cinco conjuntos, cada um representando um parasita humano. O jogo pôde despertar o interesse e a participação ativa dos estudantes, e contribuir com melhor fixação dos conteúdos de forma dinâmica. Conclui-se que o Barasita pode ser uma estratégia didática eficaz, capaz de transformar o ensino de conteúdos escolares em experiências de aprendizagem envolventes e colaborativas, recomendando-se sua utilização em propostas pedagógicas inovadoras no Ensino Médio.

Palavras-chave: Ensino de Biologia, Jogo didático, Parasitas humanos, Círculo Hermenêutico-Dialético, Concepções prévias.

INTRODUÇÃO

A parasitologia humana é um campo da biologia que busca compreender as interações entre parasitos e seres humanos, abordando os mecanismos de infecção, os efeitos desencadeados no hospedeiro e as medidas de prevenção e tratamento disponíveis. Nesse contexto, o parasito é compreendido como o agente invasor, que supre suas necessidades vitais às custas do organismo hospedeiro, o qual, por sua vez, sofre prejuízos decorrentes dessa relação (Pinto et al., 2011; Neves et al., 2016).

Os parasitas humanos constituem um tema de grande relevância no Ensino de Biologia, sobretudo devido à sua importância para a saúde pública e ao significativo impacto social que podem gerar. De acordo com Pinto (2011) as doenças parasitárias continuam representando um problema muito grave nos países em desenvolvimento, sendo responsáveis por altos índices de morbidade e mortalidade. Neste sentido,

¹ Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Ensino das Ciências da Universidade Federal Rural de Pernambuco- UFRPE, jailson.rodrigueso@ufrpe.br;

² Doutor pelo Programa de Pós-Graduação em Ensino das Ciências da Universidade Federal Rural de Pernambuco - UFRPE, ricardo.fneves2@ufrpe.br;



Compreender esses organismos é fundamental para promover hábitos saudáveis e prevenir doenças relacionadas a parasitose.

Nesse viés, a parasitologia é uma temática de grande relevância para a saúde coletiva, o bem-estar e o equilíbrio dos ecossistemas (Nascimento, 2024). Assim, a compreensão desses organismos é essencial não apenas para o aprendizado teórico, mas também para a promoção de hábitos de vida saudáveis e para a implementação de estratégias eficazes de prevenção das doenças associadas às parasitoses.

Nesse sentido, trabalhar esse tema possibilita que os estudantes desenvolvam a seguinte habilidade prevista na Base Nacional Comum Curricular (BNCC):

Investigar e analisar os efeitos de programas de infraestrutura e demais serviços básicos (saneamento, energia elétrica, transporte, telecomunicações, cobertura vacinal, atendimento primário à saúde e produção de alimentos, entre outros) e identificar necessidades locais e/ou regionais em relação a esses serviços, a fim de avaliar e/ou promover ações que contribuam para a melhoria na qualidade de vida e nas condições de saúde da população. (Brasil, 2016, p.560).

Nesse viés, estudar esses parasitas permite aos estudantes investigar e analisar como práticas de higiene, condições ambientais e serviços básicos de saneamento influenciam a saúde da população, ampliando a compreensão sobre a prevenção de infecções e sobre ações que promovam a melhoria da qualidade de vida na comunidade.

Outrossim, a educação em saúde constitui uma ferramenta essencial para a prevenção e o controle das doenças parasitárias. Nesse processo, o professor desempenha papel fundamental, pois cabe a ele promover ações pedagógicas que envolvam temas como higiene, saúde ambiental e medidas preventivas, favorecendo a formação de uma sociedade mais consciente e saudável. Entre as estratégias possíveis, os jogos educativos se destacam por favorecerem a participação ativa dos estudantes, estimulando o aprendizado de forma lúdica e significativa. (Campos Júnior, 2023).

O jogo didático deve ser utilizado como forma de deixar o conteúdo trabalhado mais acessível ou até mesmo para aproximar o que o aluno já aprendeu em sala de aula com algo mais concreto, visual, prático e que seja atrativo aos alunos. Podendo suprir lacunas de conteúdos que não foram vivenciados na íntegra, com entusiasmo, dinamismo e interação em grupo (Santos, 2023).

Por meio do uso de jogos, o professor pode propor situações diversas e contextualizadas, contribuindo para enriquecimento do ensino de Biologia. E por serem atividades lúdicas, facilitam a aprendizagem dos conteúdos, se conectando à realidade. (Santos, 2023). Possibilita o desenvolvimento da personalidade, da criatividade, da



socialização e da autoestima. (Miranda, 2002). Esse engajamento e a contextualização proporcionados pelas atividades lúdicas são essenciais em áreas pouco abordadas no ensino, como a parasitologia humana.

Conforme aponta Campos Júnior (2023), a parasitologia humana ainda recebe pouca atenção no ensino de Ciências, uma vez que o conteúdo é muitas vezes tratado de maneira superficial nos livros didáticos, sem ênfase nas parasitoses regionais. Isso compromete a compreensão dos estudantes sobre a relevância do tema em suas vidas. De acordo com Lima (2021):

O livro didático é uma ferramenta didática limitada, então o uso de recursos adicionais torna-se indispensável para a complementação do conteúdo, e o uso de jogos e indicação de sites podem facilitar na compreensão de conteúdos acerca de parasitoses e trazer informações importantes acerca dessas doenças (Lima, 2021, p.59).

Dessa forma, é necessário investir em práticas pedagógicas que vão além do uso exclusivo do livro didático, valorizando metodologias que contextualizem a realidade dos alunos e ofereçam uma abordagem mais ampla e significativa sobre as doenças infecciosas e parasitárias.

Portanto, esse trabalho teve como objetivo principal propor e aplicar o jogo didático *Barasita*, elaborado a partir da análise das concepções prévias dos alunos sobre parasitas humanos, visando contribuir para o ensino e a aprendizagem desse conteúdo no ambiente escolar. Os objetivos específicos foram: analisar as concepções prévias dos alunos sobre parasitas humanos utilizando o Círculo Hermenêutico-Dialético; elaborar o jogo didático *Barasita* com base nas dificuldades identificadas nas concepções prévias dos alunos; aplicar o jogo didático *Barasita* e avaliar a aceitação e percepção dos alunos sobre o jogo didático após sua aplicação.

METODOLOGIA

O presente trabalho caracteriza-se como um relato de experiência de caráter qualitativo, uma vez que buscou compreender e interpretar o processo de ensino-aprendizagem a partir da aplicação do jogo didático *Barasita* sobre parasitas humanos no Ensino Médio, mantendo um contato direto com a realidade estudada, ambiente este que é a fonte dos dados da pesquisa (Prodanov; Freitas, 2013).

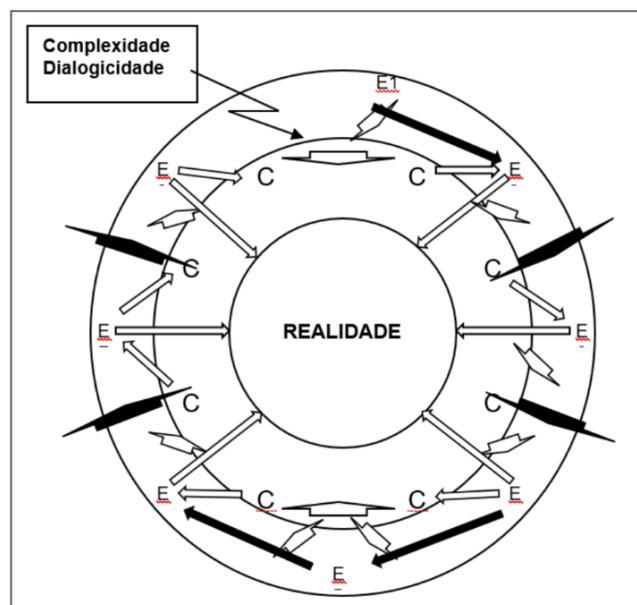
A experiência pedagógica foi vivenciada numa escola Estadual de Pernambuco, numa turma do 2º ano do Ensino Médio, composta por 40 alunos. Foi selecionada essa turma, pois, os alunos tinham estudado recentemente os conteúdos sobre parasitas



humanos e apresentado baixos índices nas avaliações iniciais sobre o tema. Assim, os autores desse trabalho decidiram intervir de alguma maneira para que a aprendizagem sobre a temática fosse vivenciada pelos estudantes de forma lúdica, e para que os alunos conhecessem alguns parasitas humanos e suas características de forma divertida, possibilitando a construção do conhecimento sobre um tema essencial para a educação em saúde.

Inicialmente, para compreender o que os alunos já sabiam sobre parasitas humanos, foi utilizado para coleta de dados o Círculo Hermenêutico-Dialético (CHD) de Guba e Lincoln (2011), reorganizado por Oliveira (2025) (figura 1), possibilitando compreender as concepções iniciais dos estudantes sobre parasitas humanos, servindo de base para a elaboração do jogo. Nesta etapa inicial foram selecionados 6 alunos da turma de forma aleatória para aplicação do CHD. Toda dinâmica do CHD foi realizada conforme os parâmetros metodológicos descritos a seguir.

Figura 1. Círculo Hermenêutico-Dialético.



Fonte: Oliveira, 2025.

De acordo com Oliveira (2025), o Círculo Hermenêutico-Dialético organiza-se em três momentos principais. No primeiro momento, identificam-se os entrevistados, representados pela letra E. No segundo, desenvolve-se a dinâmica de construções e reconstruções da realidade investigada a partir das entrevistas, cujas sínteses são indicadas pela letra C.



A cada entrevista subsequente, o próximo participante recebe a síntese da etapa anterior, podendo acrescentar comentários, observações ou novos elementos. Esse processo se repete sucessivamente até alcançar o último entrevistado. No terceiro momento, realiza-se um encontro coletivo com todos os participantes, durante o qual a síntese geral das entrevistas é apresentada e debatida, possibilitando a inclusão de contribuições adicionais e concluindo a pré-análise dos dados, preservando o caráter dinâmico e dialógico da realidade investigada. (Oliveira, 2025).

Elaboração do jogo

O jogo foi elaborado no computador, no programa Microsoft Word. O manual foi impresso em papel ofício, já as cartas, em papel cartão.

A seleção dos seis parasitas incluídos no jogo didático *Barasita* foram: *Taenia saginata* e *T. solium*, *Pediculus humanus*, *Trypanosoma cruzi*, *Schistosoma mansoni* e *Ascaris lumbricoides*. Esses organismos foram escolhidos por representarem diferentes tipos de parasitoses de grande impacto na saúde pública, abrangendo helmintos intestinais, ectoparasitas e protozoários.

Após a aplicação do jogo didático, os alunos foram questionados se gostaram do jogo e se auxiliou na aprendizagem do conteúdo, sendo anotadas algumas das respostas obtidas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Análise das concepções prévias

Neste tópico apresentamos as concepções prévias individuais e a síntese final dos estudantes sobre a compreensão dos parasitas humanos. No geral, observa-se que os estudantes não apresentaram conceitos aprofundados nem alinhados ao conhecimento científico (Quadro 1), apesar que em alguns trechos das concepções há uma pequena aproximação. As respostas trazem explicações simples, com pouca argumentação e sem considerar aspectos importantes relacionados aos parasitas, como formas de prevenção, implicações para a saúde pública e processos específicos de contaminação. Além disso, nenhum exemplo de parasita humano foi mencionado. Percebe-se também um conhecimento limitado sobre os sintomas que essas infecções podem causar e sobre a diversidade de parasitas, como helmintos, protozoários e outros animais parasitas. Também, nenhum aluno argumentou se já teve contato com algum parasita ou da



importância da educação em saúde sobre a temática, que impacta diretamente a saúde das pessoas.

Quadro 1. Concepções dos estudantes sobre parasitas humanos em que A= aluno e S=síntese.

CONCEPÇÕES DOS ALUNOS SOBRE PARASITAS HUMANOS	
A1	<i>“Parasita humano é um bicho que fica dentro da pessoa, as vezes da enjojo e as vezes nada”</i>
A2	<i>“É uns bicho que entra no corpo da gente dominando tudo, se num cuidar pode até matar”</i>
A3	<i>“São uns vermes grandão que entra dentro do corpo e faz mal, acho que eles podem rasgar por dentro”</i>
A4	<i>“É um tipo de bicho que gruda na pele e pica pra beber o sangue, igual o mosquito da dengue faz”</i>
A5	<i>“São seres que não dá pra ver, e devemos tomar cuidado pra não entrar em contato com ele, se encostar dá doença”</i>
A6	<i>“São animais que vem na comida ou nas verduras, ai a gente come e da dor de barriga no homem quando come essa comida, saindo nas feze, tem que tomar remédio no posto pra matar”.</i>
S	<i>“Parasita humanos são animais que entra no corpo da gente, podendo ficar por dentro ou grudar na pele, e faz a pessoa passar mal. Às vezes podem causar enjojo, dor de barriga ou até uma doença mais séria se não cuidar. Tem uns que bebem sangue igual o mosquito da dengue, outros vêm na comida ou nas verduras e vão para o intestino. Tem também uns tão pequenos que nem dá pra ver, e é bom tomar cuidado e remédio no posto para matar eles.”</i>

Fonte: Os autores.

Nas concepções individuais observa-se que os alunos A1, A2 e A4 usam o termo “bicho” paara se referir as parasitas humanos, como se todos, protozoários, helmintos e artrópodes, fossem a mesma coisa, por exemplo, o que ignora as diferenças biológicas importantes, sendo um termo informal e sem uma conotação clara do que se quer referenciar. Já o aluno A6, diz que são animais, o que podemos inferir que esse aluno acredita erroneamente que todos os parasitas humanos são apenas do reino animal, não tendo a concepção que há vários que podem comprometer a saúde humana e que fazem parte do reino protista. O A3 enfatiza que são vermes, o que representa uma generalização inadequada.

Com relação aos sintomas os alunos A1, A3 e A6 citam alguns, o A1 diz que vezes “da enjojo e as vezes nada”, já o A6 disse: “e da dor de barriga no homem”, o que se aproxima do que consta na literatura científica, exceto o A3 que exagera na argumentação e diz: “faz mal, acho que eles podem rasgar por dentro”, pois, não rasgam como uma faca, por exemplo, mas podem destruir, inflamar e perfurar tecidos. O A3 diz que “se num



cuidar pode até matar”, o que evidencia que ele reconhece que as doenças causadas por parasitas pode ter sérias consequências, quando o tratamento é negligenciado.

O aluno A6 afirma que “tem que tomar remédio no posto pra matar”, e, apesar de sua resposta ser breve, demonstra compreender a importância de procurar o serviço de saúde para o tratamento adequado de doenças, como as parasitoses.

Os alunos A1, A2 e A3 mencionam que os parasitas entram no corpo, o que nos faz acreditar que têm a concepção que os parasitas são apenas internos (endoparasitas), demonstrando desconhecimento dos ectoparasitas, que vivem externamente, como o *Pediculus humanus*, popularmente conhecido como piolho.

O A6 comenta que os parasitas humanos “vem das verduras e da comida”, não mencionando que isso ocorre apenas quando os alimentos estão contaminados, pois, pelo seu comentário, dá a impressão que todas as verduras e comidas que consumimos são fontes de parasitas, o que é incorreto.

O aluno A4 apresenta uma concepção equivocada ao afirmar que “pica pra beber o sangue, igual o mosquito da dengue faz”, o que generaliza a ideia de que todos os parasitas necessariamente picam e se alimentam de sangue.

O aluno A3 descreve os parasitas como “vermes grandão”, enquanto o A5 afirma que “são seres que não dá pra ver”, o que revela um certo desconhecimento sobre a morfologia dos parasitas. De fato, alguns são microscópicos, como os protozoários, mas outros podem atingir tamanhos consideráveis, como a *Taenia*; contudo, nem todos são grandes nem invisíveis a olho nu, variando conforme a espécie.

A síntese final do grupo não apresentou novos elementos em relação às concepções individuais, evidenciando apenas a junção das ideias iniciais. Destacam-se, entretanto, alguns trechos, como “tem também uns tão pequenos que nem dá pra ver”, que indicam que, em conjunto, os alunos agora reconhecem a existência de parasitas tanto microscópicos quanto macroscópicos. Permanecem também expressões como “é bom tomar cuidado e remédio no posto pra matar eles”, que revelam a preocupação com o cuidado da saúde e a busca por tratamento.

O jogo didático barasita

A partir dos resultados iniciais do CHD e das dificuldades evidenciadas nas concepções dos alunos, foram apresentados à gestão escolar os dados obtidos nesse diagnóstico. Em seguida, foi elaborado o jogo didático intitulado “Barasita”, proposto



com o objetivo de possibilitar que os alunos conhecessem alguns parasitas humanos de forma lúdica e divertida.

Essa atividade buscou favorecer a recomposição do tema e de determinados conceitos, uma vez que, durante a aplicação, os autores esclareciam dúvidas dos alunos sobre os parasitas e as cartas, realizando uma mediação contínua até o final do jogo. Nesse viés, concordamos com Santos (2023) sobre a importância dos jogos para auxiliar na aprendizagem e possibilitar o preenchimento de lacunas dos conteúdos de forma divertida.

No quadro 2, apresentamos o manual do jogo. Nele estão descritos os objetivos e o modo de jogar. O manual foi apresentado aos alunos antes do início do jogo, em que houve um debate inicial sobre os parasitas trabalhados.

Quadro 2. Manual do jogo Barasita.

MANUAL DO JOGO BARASITA	
Objetivos	<p>O BARASITA tem a finalidade de facilitar o estudo de alguns parasitas mais comuns na nossa vida, permitindo a interação dos alunos com o conhecimento, por meio de uma maneira divertida, que garanta aos alunos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • O reconhecimento de um parasita em um contexto de aprendizagem significativo. • O relacionamento sobre a descrição de características e as imagens dos animais. • O desenvolvimento de um pensamento estratégico de seleção de informações próprias de um parasita, reunindo os dados relevantes e descartando aqueles não relacionados.
Componentes	<p>Possui 25 cartas, divididas em 5 conjuntos de cinco cartas, sendo um dos conjuntos representado pelos parasitas <i>Taenia saginata</i> e <i>T. solium</i> e os outros quatro pelos parasitas: <i>Pediculus humanus</i>, <i>Trypanosoma cruzi</i>, <i>Schistosoma mansoni</i> e <i>Ascaris lumbricoides</i></p>
Número de Jogadores	<p>Deve ser aplicado a grupos de 2 ou 3 alunos</p>
Modo de Jogar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Embaralhar as cartas e jogar o dado, quem tirar o número maior começa o jogo. 2. Distribuir para cada jogador 4 cartas. Cada jogador deve manter as cartas na sua mão de forma a ocultá-la dos adversários. 3. Em cada rodada, na sua vez, o jogador: <ul style="list-style-type: none"> • Pega uma carta da pilha central (viradas para baixo) • Descartar uma carta da mão sobre a mesa (pilha virada para baixo), podendo ser a mesma carta tirada da pilha central. 4. O jogo continua, no sentido horário, até que alguém consiga 4 cartas de um mesmo parasita.



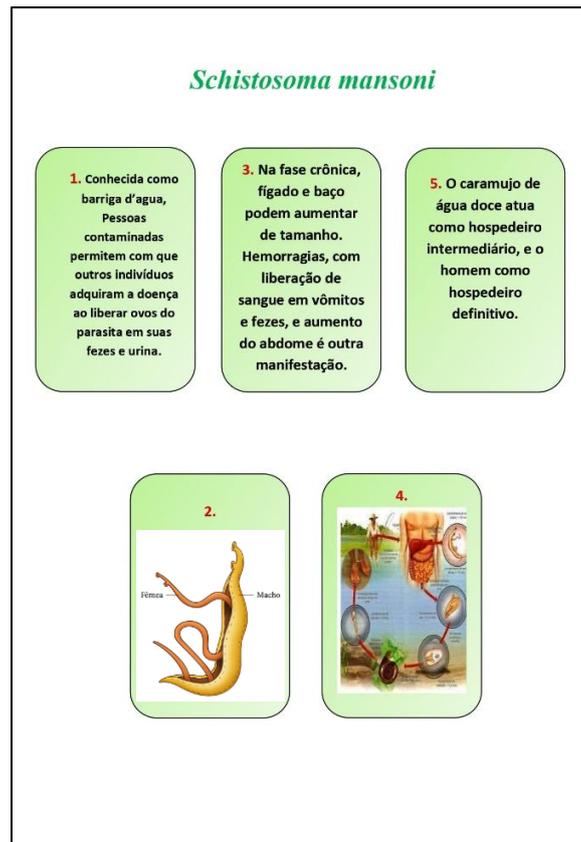
	<p>5. Quando não houver mais cartas na pilha central, as cartas que foram descartadas pelos jogadores formam a nova pilha central.</p> <p>6. Essa nova pilha deve ser embaralhada antes de ser usada.</p> <p>7. O jogo continua normalmente, até que algum jogador consiga 4 cartas de um mesmo parasita.</p> <p>8. Ao ter certeza de que reuniu as 4 cartas, deve falar a palavra “barasita” em voz alta e levantar a mão. Nesse momento, o jogo será pausado para o mediador/professor verificar se o jogador venceu ou não.</p> <p>9. Caso o jogador tenha se enganado, o jogo continua.</p> <p>10. Atenção: Cada jogador só pode falar a palavra “barasita” duas vezes durante toda a partida.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se, ao falar pela segunda vez, o jogador errar e as cartas não pertencerem a um determinado parasita, ele é eliminado do jogo. • As cartas do jogador eliminado devem ser colocadas na pilha central e essa pilha deve ser embaralhada antes de continuar o jogo. <p>11. Finalização do jogo com dois jogadores: Se restarem apenas 2 jogadores e um deles for eliminado ao falar “barasita” pela segunda vez:</p> <ul style="list-style-type: none"> • O jogador restante será considerado vencedor, desde que tenha pelo menos 3 cartas de um mesmo parasita em sua mão. • O jogador deve indicar quais são essas 3 cartas ao mediador/professor/responsável, para confirmar que realmente pertencem ao mesmo parasita. • Caso contrário, o jogo deve ser reiniciado
<p>Quem ganha o jogo?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vitória normal: Primeiro jogador a reunir 4 cartas do mesmo parasita e falar “barasita”. • Com dois jogadores restantes: Se o outro jogador for eliminado por falar “barasita” pela segunda vez e errar as cartas do parasita, o jogador restante vence se tiver pelo menos 3 cartas do mesmo parasita, indicando quais são para validação.
<p>Desafio e enigma do Jogo</p>	<p>O desafio colocado ao jogador é de conseguir reunir, antes dos demais participantes, ao menos 4 cartas do conjunto de 5 cartas relacionada a um determinado parasita de sua própria escolha.</p> <p>O enigma está no fato dos jogadores não terem conhecimento da escolha do parasita feita pelo adversário.</p>

Fonte: Os autores.

A seguir (figura 2) apresentamos um dos conjuntos de cartas do jogo, elaborada com características do protozoário *Schistosoma mansoni*. Os demais conjuntos de cartas seguem um padrão semelhante.



Figura 2. Carta do jogo sobre *Schistosoma mansoni*.



Fonte: Os autores.

Durante a apresentação e aplicação do jogo os alunos ficaram bastante animados, ficando evidente que o jogo despertou o interesse e a participação ativa dos estudantes, contribuindo para fixação dos conteúdos de forma dinâmica. Verificamos que os alunos se divertiram com as regras, e constatamos o esforço deles para vencerem o jogo. Como os alunos jogaram mais de uma vez, a cada rodada foram incentivados a escolherem um novo parasita para encontrar e agrupar as cartas correspondente.

Análise do jogo pelos alunos após aplicação

A experiência vivenciada foi bastante gratificante, pois pudemos perceber o quanto os alunos se dedicaram durante o jogo. Muitos gostaram das regras e da dinâmica, principalmente da necessidade de gritar a palavra “barasita” ao encontrar as cartas correspondentes ao mesmo parasita. No geral, podemos dizer que os alunos ficaram entusiasmados e que o jogo os motivou a se empenhar para vencer.

No final do jogo, o aluno 1 disse: “Eu gostei muito do jogo, porque ficou bem legal de entender sobre as doenças que os parasitas podem causar”. Já o aluno 2 falou: “O jogo ajudou a entender mais; foi bom porque deu para jogar com os colegas e aprender junto, foi divertido”. E o aluno 3 disse: “Amei o jogo, porque a gente aprendeu várias doenças



que podemos evitar; deu vontade de estudar mais o assunto”. Isso revela que o jogo despertou a curiosidade dos alunos, que gostaram e que foi eficaz na aprendizagem, o que ajudou a compreenderem de forma lúdica características de algumas doenças parasitárias humanas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Inicialmente, a metodologia do CHD foi essencial para verificar as concepções prévias dos alunos e, a partir disso, propor o jogo “Barasita”. Com ela, foi possível identificar as lacunas conceituais sobre os parasitas e intervir de forma mais efetiva durante a aplicação do jogo, mostrando-se uma excelente metodologia para a obtenção de dados qualitativos de forma dinâmica, permitindo compreender a realidade em questão, confirmando sua eficácia como metodologia já consolidada por diversos pesquisadores da área de ensino.

A experiência vivenciada com os estudantes na aplicação do jogo “Barasita” mostrou-se bastante enriquecedora, uma vez que despertou o interesse dos alunos pela temática, promoveu a participação ativa durante a vivência do jogo e contribuiu para a promoção da educação em saúde, além de proporcionar uma melhor fixação dos conteúdos de forma dinâmica.

O *feedback* positivo dos alunos mostra o quando o jogo auxiliou na aprendizagem das doenças parasitárias trabalhadas e como atividades lúdicas são essenciais para a construção do conhecimento.

Dessa forma, a partir da experiência vivenciada, concluímos que o “Barasita” pode ser uma estratégia didática eficaz, capaz de transformar o ensino de conteúdos escolares em experiências de aprendizagem envolventes e colaborativas, recomendando-se sua utilização em propostas pedagógicas inovadoras no Ensino Médio.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos à CAPES pelo apoio e incentivo à pesquisa, que tornaram possível a realização deste trabalho.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2016. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 19 out. 2025.



CAMPOS JÚNIOR, Willer do Carmo. **EDUCAÇÃO PROBLEMATIZADORA NO ENSINO DE BIOLOGIA**: estudo das doenças infecciosas e parasitárias em uma turma do ensino médio. 2023. 167 f. Dissertação (Doutorado) - Curso de Mestrado Profissional em Educação e Docência, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2023.

GUBA, Egon G.; LINCOLN, Yvonna S. **Avaliação de quarta geração**. Campinas: Unicamp, 2011.

LIMA, Claudia Dias de. **O ENSINO DE PARASITOLOGIA NOS LIVROS DIDÁTICOS DE BIOLOGIA: UM ESTUDO SOBRE O CONTEÚDO DAS DOENÇAS PARASITÁRIAS**. 2021. 70 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Ensino de Ciências e Matemática, Universidade Federal do Tocantins, Araguaína, 2021.

MIRANDA, Simão de. No Fascínio do jogo, a alegria de aprender. **Linhas Críticas**, [S. l.], v. 8, n. 14, p. 21–34, 2002. DOI: 10.26512/lc.v8i14.2989. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/linhascriticas/article/view/2989>. Acesso em: 19 out. 2025.

NASCIMENTO, Lucas Passos. **Dispositivo lúdico de doenças negligenciadas: um recurso didático para o ensino de ciências e biologia**. 2024. 31 f. TCC (Graduação) - Curso de Ciências Biológicas, Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2024.

NEVES, David Pereira. **Parasitologia humana**. 13. ed. São Paulo: Atheneu, 2016.

OLIVEIRA, M. M. D. Buscando maior visibilidade acadêmica quanto às propostas inovadoras da Metodologia Interativa e da Sequência Didática Interativa. **Revista Brasileira de Pós-Graduação**, [S. l.], v. 20, n. 41, p. 1–25, 2025. DOI: 10.21713/rbpg.v20i41.1933. Disponível em: <https://rbpg.capes.gov.br/rbpg/article/view/1933>. Acesso em: 3 jun. 2025.

PINTO, Carlos José Carvalho; GRISARD, Edmundo Carlos; ISHIDA, Maria Márcia Imenes. **Parasitologia**. Florianópolis: CCB/EAD/UFSC, 2011. 136 p. ISBN 978-85-61485-46-7.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico**: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013. 277 p.

SANTOS, Kelly Pinheiro dos. Elaboração de jogos como recursos didáticos para o ensino de Biologia. **Bio-Grafia**, [S.L.], v. 16, n. 31, p. 109-116, 10 jul. 2023. Universidad Pedagógica Nacional. <http://dx.doi.org/10.17227/bio-grafia.vol.16.num31-19849>.

