

CHARADAS DA ASCARIDÍASE: UMA ESTRATÉGIA LÚDICA PARA EDUCAÇÃO EM SAÚDE

Amanda Maria da Rocha Alves¹

Bruna Ravena de Oliveira Assis²

Mikaelly Lourrany Sousa Oliveira³

Solranny Carla Cavalcante Costa e Silva⁴

INTRODUÇÃO

A ascaridíase é uma infecção intestinal causada pelo nematódeo *Ascaris lumbricoides*, transmitida principalmente pela ingestão de alimentos e água contaminados com ovos do parasito (Neves *et al.*, 2016). Na maioria dos casos, a infecção por *Ascaris lumbricoides* não causa sintomas ou manifesta apenas desconfortos leves, mas quando há um grande número de vermes, especialmente em crianças, podem surgir complicações intestinais graves, caracterizada por dor abdominal intensa, náuseas, vômitos, distensão abdominal, perda de peso e comprometimento do crescimento (Siviero *et al.*, 2024).

A ocorrência da doença é mais frequente em regiões com saneamento básico deficiente, o que reforça a necessidade de estratégias educativas para prevenção e conscientização sobre medidas de higiene e saúde (Pacheco *et al.*, 2025).

Diante desse cenário, o jogo “Charadas da Ascaridíase” foi desenvolvido como uma ferramenta lúdica para educação em saúde, com o objetivo de facilitar a compreensão do ciclo de vida do parasito, os principais sintomas da doença e as medidas profiláticas essenciais. O trabalho teve como objetivo principal fornecer aos professores da Educação Básica um recurso pedagógico que pudesse ser facilmente aplicado em sala de aula, permitindo que os estudantes compreendessem conceitos de parasitologia de maneira prática e envolvente.

METODOLOGIA

A pesquisa foi desenvolvida durante uma ação do projeto de extensão “Recursos Didáticos em Parasitologia como Instrumentos para a Promoção da Saúde em São Raimundo Nonato-PI” (Edital PREX/PIBEU nº 057/2023).



O jogo foi elaborado por discentes do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas, do *Campus* Prof. Ariston Dias Lima em São Raimundo Nonato-PI, para alunos do Ensino Fundamental e Médio, sendo composto por dois conjuntos de cartões ilustrando o ciclo de vida do *Ascaris lumbricoides*, uma lista de charadas educativas e um sino. O espaço de aplicação foi organizado de forma que ficasse um corredor onde os participantes pudessem se movimentar. A turma foi dividida em duas equipes, e cada equipe escolhia um participante para responder às charadas por rodada. A cada rodada, após a leitura de uma das charadas, os dois representantes de cada equipe corriam até o sino, que se encontrava sobre uma mesa no lado oposto às equipes. O participante que tocasse o sino primeiro respondia à charada. Em caso de acerto, a equipe recebia uma peça do ciclo de vida; caso errasse, a vez era passada ao grupo adversário. Vencia a equipe que montasse corretamente o ciclo completo do parasito.

A atividade foi aplicada com professores da Educação Básica, visando avaliar seu potencial educativo. A duração média da dinâmica foi de 30 a 40 minutos. Ao final, dialogou-se com os participantes sobre o jogo e deixou-se à disposição dos mesmos formulários de feedback, que poderiam ser respondidos de forma anônima e voluntária, no qual os participantes poderiam registrar suas concepções, considerações e contribuições sobre o jogo em questão.

REFERENCIAL TEÓRICO

O uso de jogos didáticos transforma a aprendizagem em uma experiência mais dinâmica e participativa, estimulando a curiosidade, o raciocínio e o trabalho em grupo. Essa metodologia favorece a construção do conhecimento de forma prazerosa, aproximando os conteúdos da realidade dos alunos e promovendo maior envolvimento nas aulas (Alencar *et al.*, 2019). O recurso lúdico estimula a curiosidade e o interesse dos alunos, tornando o aprendizado mais dinâmico e prazeroso. A ludicidade favorece a compreensão dos conteúdos científicos e promove uma aprendizagem significativa por meio da interação e da participação ativa (Nascimento *et al.*, 2013). Esses métodos contribuem para que o aprendizado se torne mais dinâmico e interativo.

Os jogos didáticos estimulam habilidades cognitivas essenciais, como a criatividade, a percepção e a capacidade de resolver problemas, tornando o aprendizado mais significativo e interativo. Ao vivenciar situações desafiadoras de forma lúdica, os alunos desenvolvem autonomia intelectual, raciocínio crítico e cooperação, o que



contribui para a formação de indivíduos mais preparados para enfrentar novos contextos de aprendizagem e desafios futuros (Coutinho *et al.*, 2022). A utilização de jogos em ambientes educacionais permite que os alunos aprendam de forma prazerosa (Silva, 2024). Nesse contexto, ao participar de atividades lúdicas, o estudante envolve-se ativamente no processo de aprendizagem, construindo o próprio conhecimento por meio da interação, da experimentação e da reflexão coletiva, o que torna o ensino mais significativo e prazeroso (Possatto, 2018).

No contexto do ensino de parasitologia, os jogos educativos assumem papel relevante na assimilação de conteúdos relacionados às doenças parasitárias (Silva; Freitas, 2023). O uso de atividades lúdicas em sala de aula favorece o aprendizado da Parasitologia ao tornar o conteúdo mais dinâmico e significativo. Por meio dos jogos, os alunos participam ativamente do processo de ensino, desenvolvem o raciocínio crítico e compreendem, de forma prática e contextualizada, como ocorrem as infecções parasitárias e quais atitudes contribuem para a prevenção e a promoção da saúde (Sousa; Chupil, 2019).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após a aplicação do jogo, ocorreu um diálogo com os participantes, onde os mesmos puderam apontar o que consideraram importante em relação ao jogo. Os participantes também se manifestaram quanto à adequação do recurso ao Ensino Fundamental e Médio, e um formulário de feedback foi deixado à disposição para ser preenchido de forma voluntária e anônima, contendo as seguintes perguntas:

1. O que você achou mais interessante? Por quê?
2. Vocês identificaram alguma lacuna ou ponto que poderia ser explorado com mais profundidade nas capacitações futuras?
3. Que sugestões ou modificações vocês fariam para adaptar esse modelo às necessidades específicas dos seus alunos?

O diálogo e os feedbacks indicaram que a atividade se mostrou eficiente na aproximação do conteúdo científico à realidade escolar, favorecendo a compreensão do ciclo da ascaridíase, suas consequências e formas de prevenção. Os participantes destacaram o caráter interativo e dinâmico do jogo, considerando-o de fácil adaptação para o cotidiano escolar e útil para estimular hábitos de higiene e práticas preventivas entre os alunos.



O jogo despertou interesse e motivação, promovendo interação entre os grupos e incentivando os participantes a resolverem os desafios das charadas de forma colaborativa. Portanto, esse tipo de abordagem proporciona um ambiente mais dinâmico e motivador, no qual o aluno aprende de forma envolvente e construtiva, estimulando habilidades que vão além da simples repetição de informações (Soares *et al.*, 2016).

Os participantes relataram que o jogo facilitou a memorização e o entendimento do ciclo de vida do *Ascaris lumbricoides*, associando conceitos teóricos à prática de forma clara e divertida. Além disso, a atividade favoreceu o desenvolvimento de competências cognitivas e de resolução de problemas, fortalecendo a capacidade de análise crítica sobre a doença e suas implicações para a saúde (Forneli, 2024). O jogo evidenciou também o potencial de promover atitudes preventivas e cuidados com a higiene, incentivando os participantes a se tornarem agentes multiplicadores de informações de saúde em suas comunidades. Desse modo, a experiência também reforça a importância da educação em saúde como ferramenta de transformação social e de promoção do bem-estar coletivo (Silva; Freitas, 2023).

Os resultados corroboram a ideia de que atividades lúdicas podem ser estratégias pedagógicas eficazes para a educação em saúde, aproximando o conhecimento científico do cotidiano escolar e estimulando o interesse dos participantes (Maia, 2023). O formato do jogo, baseado em charadas e montagem do ciclo do parasita, favoreceu tanto o aprendizado conceitual quanto o desenvolvimento de habilidades sociais, como cooperação e comunicação. Apesar de a aplicação ter sido realizada com professores, os achados indicam que a estratégia pode ser expandida para estudantes, ampliando o impacto educativo e social, além de fortalecer a conscientização sobre prevenção de doenças parasitárias.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo “Charadas da Ascaridíase” demonstrou ser uma ferramenta pedagógica eficiente para o ensino e a promoção da saúde, ao unir conhecimento científico, ludicidade e a cooperação entre os participantes. A atividade favoreceu a conscientização sobre medidas de prevenção e higiene, podendo, assim, contribuir para a redução da ascaridíase e a formação de cidadãos mais atentos à saúde pública. Os resultados obtidos durante a aplicação do jogo evidenciaram o potencial dos recursos



didáticos interativos como ferramentas que favorecem o engajamento e a compreensão prática dos conteúdos.

Considera-se, portanto, essencial a realização de novas aplicações do jogo junto ao público-alvo, para avaliar seu impacto sobre o processo de aprendizagem e sua eficácia em diferentes situações de ensino. Assim, este estudo contribui para o avanço das práticas educativas em saúde e abre espaço para novas investigações voltadas ao uso de metodologias ativas no ensino de parasitologia.

Palavras-chave: jogo didático; educação em saúde; ascaridíase; educação científica; ações extensionistas.

REFERÊNCIAS

ALENCAR, Gabriela Maciel; RODRIGUES, Juliana Viana; GOMES, Márcia de Castro; ARAÚJO, Cleusa Suzana Oliveira de. Utilização de jogos didáticos no processo de ensino-aprendizagem em Biologia. **Areté Revista Amazônica de Ensino de Ciências, Manaus**, v. 12, n. 25, p. 216–226, jan./jun. 2019. Disponível em: <https://ri.uea.edu.br/server/api/core/bitstreams/92de26a4-2422-4246-9604-9049ce10e66c/content>. Acesso em: 10 Nov. 2025.

COUTINHO, Maria Clara Coelho *et al.* Uso de jogos didáticos como ferramenta de ensino de doenças parasitárias. **Brazilian Journal of Health Review**, v. 5, n. 5, p. 19343-19360, 2022. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BJHR/article/download/52400/39151>. Acesso em: 10 Nov. 2025.

FORNELI, Patricia Marques. Jogos educativos no ensino fundamental. **Revista SL Educacional**, v. 6, n. 02, p. 244, 2024. Disponível em: https://www.sleditora.com/_files/ugd/235dad_d0e6952cf78c45f681aba0fe537e783b.pdf#page=244. Acesso em: 26 out. 2025.

MAIA, Oliveira Frederico. Jogos educativos como estratégia pedagógica para a promoção da saúde. **Revista Educação, Pesquisa e Inclusão**, v. 4, n. 1, 2023. Disponível em: <https://revista.ufr.br/rep/article/download/7899/3884>. Acesso em: 26 out. 2025.

NASCIMENTO, Ana Mércia Dias *et al.* Parasitologia lúdica: o jogo como agente facilitador na aprendizagem das parasitoses. **Scientia plena**, v. 9, n. 7 (a), 2013. Disponível em: <https://www.scientiaplenu.org.br/sp/article/download/1380/785>. Acesso em: 10 nov. 2025.

NEVES, David Pereira *et al.* Parasitologia humana. 13. ed. Rio de Janeiro: Atheneu, 2016.



PACHECO, Adonias *et al.* Parasitoses intestinais: a enfermagem frente à promoção da saúde e prevenção das infecções causadas por enteroparasitos. **Revista Acadêmica Online**, v. 11, n. 57, p. e1499-e1499, 2025. Disponível em: <https://www.revistaacademicaonline.com/index.php/rao/article/download/1499/1478>. Acesso em 25 out. 2025.

POSSATTO, Lourdes Bernadete. A contribuição dos jogos no processo ensino/aprendizagem. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**. Ano 03, Ed. 11, vol. 01, pp. 144-165, 2018. Disponível em: <https://pdfs.semanticscholar.org/7331/eb77d7dfde9af9100da37274473ac089e1c5.pdf>. Acesso em: 10 Nov. 2025.

SILVA, Josélia dos Santos Rios. Jogos educativos no ensino fundamental. **Revista SL Educacional**, v. 6, n. 11, p. 264, 2024. Disponível em: https://www.sleditora.com/_files/ugd/235dad_510d51830bba481390d44ce357f47345.pdf#page=265. Acesso em: 10 Nov. 2025.

SILVA, Maria Juliana Bezerra; FREITAS, Vera Lúcia Chalegre. Jogos educativos em saúde no ensino-aprendizagem: olhares para conhecimentos de parasitologia. **Sala 8 - Revista Internacional em Políticas, Currículo, Práticas e Gestão da Educação**, v. 1, n. 5, 2023. Disponível em: <https://periodicos.upe.br/index.php/revistasalaoito/article/download/683/567>. Acesso em: 26 out. 2025.

SIVIERO, Ivonete *et al.* Complicações abdominais da ascaridíase na infância. **Jornal de Pediatria** (Rio de Janeiro), Rio de Janeiro, v. 100, n. 5, p. e1-e10, 2024. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/jped/a/vqhMMDBwsYGzjBnBjXcJb6R/?format=pdf&lang=en>. Acesso em: 10 nov. 2025.

SOARES, Vanessa Fernandes *et al.* A relevância dos jogos didáticos como ferramenta para auxílio do processo de ensino-aprendizagem de Biologia. **Diversitas Journal**, v. 1, n. 1, p. 64-67, 2016. Disponível em: https://www.diversitasjournal.com.br/diversitas_journal/article/view/295. Acesso em: 10 Nov. 2025.

SOUSA, Tatiane Neves de; CHUPIL, Henrique. A contribuição dos jogos lúdicos na aprendizagem de ensino da parasitologia em Ciências e Biologia. **Revista Uningá**, Maringá, v. 56, n. 1, p. 47-57, jan./mar. 2019. Disponível em: <https://revista.uninga.br/index.php/uninga/article/download/2127/1881>. Acesso em: 10 Nov. 2025.

¹Graduanda do Curso de Biologia da Universidade Estadual- PI, amandamalves@aluno.uespi.br;

²Graduanda do Curso de Biologia da Universidade Estadual - PI, brunaassis@aluno.uespi.br.

³Graduada pelo Curso de Biologia da Universidade Estadual - PI, mikellyoliveira@aluno.uespi.br.

⁴Doutora em Biotecnologia, Professora Adjunta da UESPI Campus Prof. Ariston Dias Lima, São Raimundo Nonato-PI, solranny.silva@srn.uespi.br.

