Revista Científica Interdisciplinar. ISSN: 2526-4036
Nº 2, volume 4, artigo nº 04, Julho/Dezembro 2019
D.O.I: http://dx.doi.org/xx.xxxxx/xxxx-xxxx/v1n1a1

A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATÉGIA NO ENSINO/APRENDIZAGEM DA PEDICULOSE

Alessandra Jordão Bicalho

Especialista em Ciências Biológicas pela Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora-MG. Email: ajbgava@hotmail.com

Kelly Pinheiro dos Santos

Doutoranda em Ciências Ambientais e Conservação pela Universidade Federal do Rio de Janeiro, RJ, Email: kellypinheiros@yahoo.com.br

Resumo

Este trabalho relata a aplicação de um jogo de tabuleiro como estratégia de ensino da pediculose, doença causada pelo piolho de cabeça (*Pediculus humanus capitis)* que parasita os seres humanos. A aplicação do jogo foi direcionada para alunos do 8º ano do ensino fundamental da escola EEEFM “Fraternidade e Luz”, escola pública de perímetro urbano. O objetivo do jogo de tabuleiro foi promover o conhecimento sobre a pediculose e seus malefícios, contribuindo para o controle dessa doença nessa unidade de ensino. Foram adotadas as seguintes estratégias: 1) Roda de conversa para levantamento do conhecimento prévio; 2) Apresentação da doença através de slides; 3) Aplicação do jogo de tabuleiro Mitos e Verdades; 4) Roda de conversa para levantamento da aprendizagem e o índice de satisfação na aplicação do jogo como estratégia de ensino. Estas estratégias oportunizaram a realização de ações que contribuíram para a aquisição de conhecimento da doença, como preveni-la, como trata-la, promovendo saúde a esse alunado.

Palavras-chave: Pediculoses; Ensino; Jogos didáticos.

Abstract

This work reports the application of a board game as a teaching strategy for pediculosis, a disease caused by the head louse (*Pediculus humanus capitis*) that parasites humans. The application of the game was directed to students of the 8th year of elementary school at the EEEFM school “Fraternidade e Luz”, a public school with an urban perimeter. The objective of the board game was to promote knowledge about pediculosis and its harm, contributing to

the control of this disease in this teaching unit. The following strategies were adopted: 1) Conversation wheel to survey prior knowledge; 2) Presentation of the disease through slides; 3) Application of the board game Myths and Truths; 4) Conversation wheel to survey learning and the satisfaction index in the application of the game as a teaching strategy. These strategies made it possible to carry out actions that contributed to the acquisition of knowledge about the disease, how to prevent it, how to treat it, promoting health to these students.

Keywords: Pediculosis; Teaching; Educational games.

INTRODUÇÃO

A pediculose é a infestação por piolhos que acomete a cabeça (*Pediculus humanus capitis*), o corpo (*Pediculus humanus corporis*), ou a área genital (*Phitiris pubis*), sendo o piolho da cabeça a doença parasitária mais comum entre os seres humano (HEUKELBACH; OLIVEIRA; FELDMEIER, 2005). Essa atinge todas as classes sociais, afetando principalmente crianças em idade escolar e mulheres, sendo descrita desde os tempos mais remotos até os dias de hoje, sendo considerado um sério problema de Saúde Pública em todas as Américas.

Estima-se que mais de 100 milhões de pessoas estejam infestadas por piolho em todo mundo (MUMCUOGLU *et al*., 1990) e no Brasil estima-se que a pediculose atinge cerca de 30% das crianças em fase escolar.

Os piolhos são uma ordem de insetos Phtiraptera, sem asas, ectoparasitos de aves e mamíferos, que inclui cerca de 3.250 espécies. Diariamente a fêmea deposita nos fios de cabelos em média de 7 a 10 ovos, e durante todo o seu ciclo de vida pode depositar cerca de 300 ovos (BARBOSA; PINTO, 2003). Geralmente seus ovos são encontrados nas regiões preferenciais da cabeça: occipital (na nuca) e retro auricular (atrás das orelhas), por apresentarem condições favoráveis de temperatura (mais quente), umidade e PH do hospedeiro. Esses locais, funcionam como verdadeiros berçários para eclosão dos ovos que ocorre em torno de 10 dias, atingindo a fase adulta entre 9 e 10 dias (LEUNG *et al*., 2005).

Várias pesquisas e estudos foram concluídos em várias partes do mundo e foi constatado que dentre as formas de contágio as que mais favorecem a disseminação e proliferação do *P. humanus capitis* são: o contato cabeça com cabeça (LEUNG *et al.,* 2005) e o compartilhamento de objetos pessoais (fômites - qualquer objeto ou utensílio que transporta organismos patogênicos), tais como: boné, chapéu, escovas e pente de cabelo, roupas, presilhas, celulares e outros aparelhos eletrônicos portáteis contaminados, entre

outros (BARBOSA et al., 1998; BURKART; BURKART, 1999; HEUKELBACH; FELDMEIRE, 2004).

A PEDICULOSE NO AMBIENTE ESCOLAR

A pediculose é um problema que acontece em toda a população mundial, com prevalência maior em crianças em idade escolar (HEUKELBACH et al., 2005; LEUNG et al., 2005). Um problema de saúde antigo onde há relatos do *P. humanus capitis* encontrado em múmias séculos atrás (BARBOSA; PINTO, 2003).

A forma de transmissão é pelo contato direto, em brincadeiras e atividades em grupo, em que o parasito passa de uma criança a outra. No Brasil as crianças do Ensino Fundamental são as mais afetadas tornando-se um problema de saúde pública (MENDES, BORGES 2002).

Sua manifestação é comum em grupos jovens de 3 a 12 anos de idade (FRANKOWSKI e WEINER, 2002) e em crianças de idade escolar (HEUKELBACH *et al.,* 2005; LEUNG et al., 2005). Pode ocasionar baixo rendimento e diminuir a concentração durante as aulas (PIQUERO-CASALS *et al.,* 2004).

Mas como trabalhar este assunto que muitas vezes está associado à falta de higiene? Promover aulas interativas e jogos interativos/instrutivos configuram uma boa estratégia de aprendizagem, que torna possível ensinar o ciclo de vida desses insetos, bem como fazer a mudança de postura pessoal no trato dessa parasitose seja no ambiente escolar, seja no ambiente doméstico.

O JOGO COMO ESTRATÉGIA NO ENSINO DA PEDICULOSE

O jogo didático tem a função de facilitar a compreensão dos estudantes e segundo (CUNHA, 1988) é aquele fabricado com o objetivo de proporcionar determinadas aprendizagens, diferenciando-se do material pedagógico, por conter o aspecto lúdico.

Utilizar jogos como estratégia de ensino permite a assimilação significativa de conhecimentos é facilitada quando transmitida de forma lúdica, visto que os alunos ficam entusiasmados quando recebem a proposta de aprender de uma forma mais interativa e divertida (CAMPOS; FELICIO; BORTOLOTO, 2003).

> A educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão superficial. Ela é uma ação inerente na criança, no adolescente, no jovem e no adulto e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações com o pensamento coletivo. As vantagens da utilização de jogos educativos não advêm apenas para os alunos, os educadores se beneficiam da aplicação dos mesmos, pois os jogos facilitam a compreensão de conteúdos que porventura possam ser de difícil assimilação pelo aluno, auxiliando o educador em seu ofício. Um professor ao confeccionar e/ou escolher um jogo para aplicar em suas turmas necessita de um objetivo principal e tempo para pesquisar, de modo que interligue o ensino lúdico ao conhecimento pedagógico; desta forma, a utilização de um jogo proporciona ao docente mais conhecimento e enriquecimento de suas diretrizes pedagógicas (ALMEIDA,1998, p.13).

Além disso, o jogo promove momentos de interação e aprendizagem, auxiliando professores e alunos no processo de ensino/aprendizagem (PEREIRA *et al*., 2013). No caso da abordagem sobre a pediculose o jogo se torna uma importante ferramenta para o seu ensino.

> "A organização dos conteúdos de educação para a Saúde deve ser encarada como um roteiro geral de possibilidades de instrumentalização dos alunos para práticas favoráveis à saúde, levando em conta seu grau de desenvolvimento de capacidades cognitivas, afetivas e psicomotoras". (BRASIL 1998, p.83).

Para atender essa demanda, o ensino de ciência e de saúde deve apresentar seus conteúdos de modo contextualizado com o cotidiano e a realidade do aluno, permitindo a vivência de problemas reais do ambiente escolar e da vida familiar (MORTIMER, 2002).

Cabe salientar que trabalhar o lúdico, a sociabilidade e os aspectos afetivos, contribui para tornar a sua utilização mais interessante, já que desta forma proporciona ir além da aprendizagem meramente conceitual.

METODOLOGIA

Este trabalho foi realizado com 70 alunos do 8º ano do Ensino Fundamental da EEEFM "Fraternidade e Luz", escola pública de perímetro urbano no município de Cachoeiro de Itapemirim-ES. Foi dividido em três etapas: roda de conversa, apresentação de vídeo e aplicação de um jogo.

Roda de conversa

Como forma de verificar o conhecimento prévio sobre a pediculose a estratégia metodológica se iniciou com uma roda de conversa, fazendo a investigação através de perguntas como: Vocês conhecem o termo pediculose? Quem já teve piolho? Que tipo de inseto é esse? Como é o ciclo de vida desse inseto? Ser parasitado por esses insetos causa algum risco para a saúde humana?

Apresentação de vídeo

Para melhor esclarecimento sobre a doença, o ciclo de vida do piolho, as consequências desse ectoparasito no organismo humano bem como os mitos e verdades sobre essa doença, foi exibido um vídeo informativo da Fundação Osvaldo Cruz- RJ, após a aula dialogada, com auxílio de um aparelho multimídia. Elaborado pelo biólogo Júlio Vianna Barbosa, pesquisador do Laboratório de Educação em Ambiente e Saúde do Instituto, o vídeo mostrou a classificação biológica do piolho e o seu ciclo de vida, explicando em seguida os Mitos e Verdades.

Aplicação do Jogo

Para fixar o conhecimento discutido e aprendido, foi aplicado um jogo de tabuleiro (Anexo A). Esse se apresentou como uma ferramenta para fixar de forma dinâmica e divertida todas as informações trabalhadas nas ações anteriores.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Participaram da metodologia proposta 70 alunos do 8º ano do ensino fundamental II, sendo 34 alunos do 8º ano V1 e 36 alunos do 8º ano V2. Pediculose é um tema complexo, pois carrega uma série de mitos, como, por exemplo, os acerca do inseto, “o piolho voa”, “a lêndea é a filha do piolho”,” o piolho dá caspa”. Carrega, também, ideias discriminatórias e preconceituosas da sociedade que são reproduzidas por meio de associações com falta de cuidado e sujeira, e com tipos de cabelos, como o de etnia negra, que por ser mais crespo e difícil de desembaraçar é visto como mais sujeito ao contágio.

Durante a 1ª etapa, na roda de conversa, após primeiro questionamento sobre o que é a pediculose, no 8º V1 apenas 2 alunos manifestaram conhecimento e no 8º V2 todos desconheciam a doença por esse nome. Isso mostrou que durante toda a formação escolar

esses alunos tiveram pouca ou quase nenhuma informação sobre a doença provocada pelo piolho.

Durante a roda de conversa os alunos se mostraram ora acanhados ora curiosos e surpresos com as trocas de informações que foram acontecendo ao passo que o professor mediava com as perguntas e provocações. Em relação a infestações de piolhos, todos os alunos de ambas as turmas, disseram que pegaram piolho pelo menos uma vez, durante a vida escolar e quando questionados em relação ao tratamento, a maioria falou que tinham vergonha de falar para os familiares que a cabeça estava coçando.

Quanto ao conhecimento sobre esse animal, a maioria não sabia que o piolho é um inseto, desconhecendo total ou parcial o ciclo de vida desses animais insetos.

As rodas de conversa, também nomeadas por Paulo Freire: “Círculos de Cultura”, proporcionam momentos de fala e de escuta. Para Freire (1983) os Círculos de Cultura são o diálogo, é a pronúncia do mundo, ou seja, é o processo de ler o mundo, problematizá-lo, compreendê-lo e transformá-lo.

Na 2ª etapa (Figura 1), durante a exibição do documentário foi possível perceber em ambas as turmas pequenos comentários e risos quando apareciam imagens de crianças e adolescentes infestados pelo piolho. Isso mostrou uma identidade de reconhecimento das infestações individuais passadas por cada um e a surpresa quando era esclarecido um mito que eles consideravam verdade.

Figura 1 – Alunos participando da exibição do documentário. Fonte: autoria própria.

A presença do vídeo na escola guarda uma série de possibilidades como elemento de atração ou de reforço do interesse do aluno, despertando a sua curiosidade e motivando-o (FERRÉS, 1996).

Na 3ª etapa (Figura 2) os alunos dos 8º anos foram divididos em grupos de 5 a 6 alunos para o início do jogo. Cada grupo recebeu um tabuleiro, um dado, pinos e as cartas Mitos e Verdades. Os alunos receberam as instruções do jogo do professor e cada grupo escolheu o seu aluno mediador, assim os grupos iniciaram a partida.

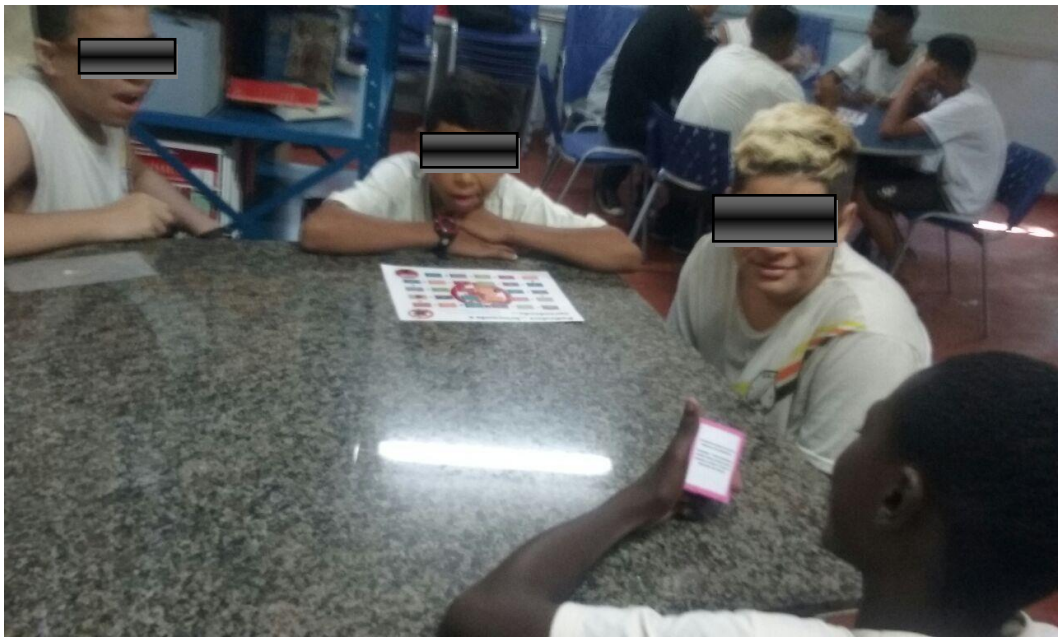

Figura 2 - Alunos Participando do jogo. Fonte: autoria própria

Durante a aplicação do jogo procurou-se observar a interação entre os alunos e a participação durante as rodadas. Foi possível perceber que as cartas Mitos ou Verdades foram esclarecendo e desmistificando o senso comum de informações passadas pela família e colegas em relação e esses insetos.

Acompanhando o desenrolar do jogo, em ambas as turmas, foi possível perceber, uma sensível diferença na participação dos alunos. O 8º ano V1participou ativamente, empenhados e alegres. Já o 8º ano V2 mostrou-se menos entusiasmados, porém participantes. Uma justificativa observável para tal diferença entre as turmas está na faixa etária dos alunos, onde os alunos do 8º ano V2 se encontram em idade/série defasados.

Após o jogo, a análise do conhecimento adquirido sobre a pediculose foi realizada através de uma roda de conversa entre o professor e os alunos. O professor foi conduzindo a conversa de modo que pudesse obter informações como: o índice de satisfação da metodologia aplicada, nível de assimilação das informações passadas e se as informações absorvidas possivelmente irão promover mudança de comportamento para um melhor controle dessa parasitose no ambiente escolar.

Assim, foi possível perceber que o lúdico no processo de ensino aprendizagem é de grande relevância, uma vez que, traz leveza aos conteúdos estudados proporcionando ao aluno um ambiente mais prazeroso e motivador, o que está de acordo com Vygotsky (1997), ao dizer que a motivação é um dos fatores principais para o sucesso da aprendizagem e também um facilitador desta aprendizagem (AZEVEDO, NEVES, 2009).

Na roda de conversa a maioria dos alunos disse ter sido interessante a utilização desse jogo, seja para facilitar o entendimento ou para auxiliar a assimilação e memorização do conteúdo ensinado, promovendo um melhor entendimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme os resultados observados, foi possível verificar que os jogos educativos são importantes ferramentas para trabalhar de forma lúdica assuntos ou conteúdos que geram um desconforto como a pediculose.

A utilização de jogos educativos como atividade lúdica permite o desenvolvimento do raciocínio e o aprendizado do jovem, possibilitando a interação dos alunos entre si e com o professor, que através desta tática pode aprimorar sua própria prática pedagógica. Deve-se salientar que um jogo educativo não irá substituir o método de ensino tradicional, porém será uma alternativa para reforçar os conceitos ensinados ou mesmo introduzir um novo conceito.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P.L.; **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 5ª ed. São Paulo: Loyola, 1998.

AZEVEDO, R. O. M. NEVES, C.. O lúdico contribuindo na formação de professores da educação infantil e dos anos iniciais do ensino fundamental -**Revista ARETÉ – Revista Amazônica de Ensino de Ciências**– N.3 – 2009.

BARBOSA, J.V. & PINTO, Z.T., 2003. Pediculose no Brasil. **Entomología y Vectores** 10(4): 579-586.

BARBOSA, J.V.; PINTO, Z.T.; DOS SANTOS, G.C. & TELLES, S.S.A, 1998. **Estudo da Pediculose no Estado do Rio de Janeiro**. I Bienal de Pesquisa da Fundação Oswaldo Cruz. p. 200.

BURKHART, C.N.; BURKHART, C.G. Odds and ends of head lice: characteristics, risk of fomite transmission, and treatment. **J. Clin. Dermatol**., v.2, p.15-18, 1999.

CAMPOS, L. M. L.; FELICIO, A. K. C.; BORTOLOTO, T. M. A Produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. **Cadernos dos Núcleos de Ensino**, São Paulo, p. 35-48, 2003.

CUNHA, M. A. A. C. **Literatura Infantil: teoria e prática**.6 ed.São Paulo: Ática, 1988.

FERRÉS, J. **Vídeo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

FRANKOWSKI, B.L.; WEINER, L.B. Head lice. **Pediatrics**, v.110, n.3, p.638-643, 2002.

FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido**. 18 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.

GOMES, R. R.; FRIEDRICH, M. **A Contribuição dos jogos didáticos na aprendizagem de conteúdos de Ciências e Biologia**. In: EREBIO,1, Rio de Janeiro, 2001, Anais., Rio de Janeiro, 2001, p.389-92.

HEUKELBACH, J.; WILCKE, T.; WINTER, B.; FELDMEIER, H. Epidemiology and morbidity of scabies and pediculosis capitis in resource- poor communities in Brazil. **Br. J. Dermatol.,** v.153, p.15 -156, 2005.

LEUNG, A.K.C.; FONG, J.H.S.; PINTO-ROJAS, A. Pediculosis capitis. **J. Pediatr. Health** Care, v.19, n. 6, p.369-373, 2005.

MUMCUOGLU, K.Y.J.; Miller, R.; Gofin, B.; Adler, F.; Benishai, R.; Almog, D.K. e S. Klaus. Epidemiologic studies on head lice in Israel parasitological examination of children. **International Journal of Dermatology** 29, 7, 502-506., 1990.

MENDES, A. M., BORGES, L. O. & FERREIRA, M. C. (Orgs.. **Trabalho em transição, saúde em risco. Brasília**: Editora UnB, 2002.

MORATORI, P.B. Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem? .2003. 33f. **Trabalho conclusão disciplina** (Mestrado de Informática aplicado a educação) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2003.

MORTIMER, E. F. Atividade discursiva nas salas de aula de Ciências: uma ferramenta sociocultural para analisar e planejar o ensino. Investigações em Ensino de Ciências, 2002.

PEREIRA, M. L. et al. A Contribuição do Lúdico no Processo Ensino-aprendizagem nas Séries Iniciais. Revista Querubim – **Revista Eletrônica de Trabalhos Científicos nas Áreas de Letras, Ciências Humanas e Ciências Sociais**, v. 9, n. 20, p. 33-39. 2013.

PIOLHO [Pediculose]. Direção: Rafael Figueiredo. Produção: Christovão Paiva. Roteiro: Marcela Morato. Rio de Janeiro: Canal Saúde Fiocruz, 2017, 1 vídeo, MPEG-4, (26min47s), son., color. (Ligado em Saúde).

PIQUERO-CASALS J.; PIQUERO-CASALS, V.; PÉREZ, M.; QUINTERO, I.; RAMIREZ, B.; PIQUERO-MARTÍN, J. Epidemiología de la Pediculosis capitis en escolares del Distrito Sanitario Nº 3 en Caracas, Venezuela. **Dermatol. Venez**., v.42, n.2, p.19 -22, 2004.

VYGOTSKY. L. S. **Obras escogidas V. Madrid**: Centro de Publicaciones Del MEC y Visor Distribuciones, 1997.

SOBRE OS AUTORES

AUTOR 1: Especialista em Ciências Biológicas pela Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora-MG. Email: ajbgava@hotmail.com

AUTOR 2: Doutoranda em Ciências Ambientais e Conservação pela Universidade Federal do Rio de Janeiro, RJ, Email: kellypinheiros@yahoo.com.br