

ARTIGO CIENTÍFICO

USO DO APLICATIVO “VETPARASITOQUIZ” COMO FERRAMENTA METODOLÓGICA PARA ENSINO DA PARASITOLOGIA VETERINÁRIA

Larissa Claudino Ferreira*¹, Juliana Trajano da Silva¹, Mikaelly Mangueira Fernandes¹, Jânio Pereira Virgínio¹, Vinícius Longo Ribeiro Vilela²

Resumo: A parasitologia é uma das diversas áreas da biologia responsável por estudar os parasitos e o parasitismo no geral. Devido a utilização de métodos tradicionais no ensino, geralmente há dificuldade na fixação do conteúdo ministrado ao decorrer da disciplina de parasitologia. Numa tentativa de diferenciação no ensino, procuraram-se formas alternativas para auxiliar no processo ensino-aprendizagem, através do desenvolvimento de um aplicativo em forma de “quiz” voltado para a parasitologia veterinária. O “VetParasitoQuiz” foi desenvolvido e disponibilizado na loja virtual de Google para downloads em dispositivos *Android*. Em seguida, foi testado e avaliado pelos discentes matriculados na disciplina de parasitologia veterinária (2018.1) e da disciplina de Doenças Parasitárias (2018.2) do curso de Medicina Veterinária do Instituto Federal da Paraíba (IFPB) campus Sousa, onde os mesmos avaliaram a eficácia de métodos alternativos no ensino-aprendizagem. A avaliação desse método foi dividida em três fases, tendo resultados positivos em todas as fases com base na avaliação dos alunos, e assim comprovando a eficácia e eficiência na utilização de métodos alternativos no ensino da parasitologia veterinária.

Palavras-chave: lúdico; parasito; celular.

USE OF THE APPLICATION "VETPARASITOQUIZ" AS A METHODOLOGICAL TOOL FOR THE TEACHING OF VETERINARY PARASITOLOGY

Abstract: Parasitology is one of several areas of biology responsible for studying parasites and parasitism in general. Due to the use of traditional methods in teaching, there is usually difficulty in fixing the content taught during the discipline of parasitology. In an attempt to differentiate in teaching, alternative ways were sought to assist in the teaching-learning process, through the development of an application in the form of a "quiz" aimed at veterinary parasitology. The "Vet Parasito Quiz" was developed and made available in the Google online store for downloads on Android devices. Next, it was tested and evaluated by the students enrolled in the discipline of veterinary parasitology (2018.1) and the discipline of Parasitic Diseases (2018.2) of the Veterinary Medicine course of the Federal Institute of Paraíba (IFPB) Sousa campus, where they evaluated the effectiveness of alternative methods in teaching-learning. The evaluation of this method was divided into three phases, having positive results in all phases based on the evaluation of the students, and thus proving the efficacy and efficiency in the use of alternative methods in the teaching of veterinary parasitology.

Keywords: playful; parasitus; Cell phone.

*Autor para correspondência

Recebido para publicação em 22/08/2019; aprovado em 28/04/2020

¹Discente, Medicina Veterinária, Instituto Federal da Paraíba – Campus Sousa

²Docente, Médico Veterinário, Instituto Federal da Paraíba – Campus Sousa

INTRODUÇÃO

A parasitologia pode ser definida como um ramo da biologia que estuda os parasitas e o parasitismo no geral. Na Parasitologia Veterinária destacam-se os estudos da helmintologia, protozoologia e ectoparasitologia, áreas que tem mais importância na medicina veterinária. A partir dessas áreas são estudadas um grande número de parasitos, seus nomes científicos, ciclos de vida e as doenças parasitárias, incluindo as zoonoses, que são de grande importância para a saúde pública, por isso, é comum a dificuldade de aprendizado no estudo desse ramo da ciência.

A implantação de novas tecnologias nas diversas áreas de ensino está cada vez mais frequente, seja pela praticidade, bem como na facilitação do aprendizado. O acesso à informação de forma eletrônica é fácil, por isso, muitas vezes é preferível utilizar desses meios para incentivar o processo educacional (RODRIGUES, 2015).

A forma lúdica de ensino possibilita um aprendizado mais dinâmico e atrativo, pois pode ser feito até mesmo através de jogos para dispositivos móveis, tendo em vista a atual disponibilidade e a participação dessas tecnologias na vida dos estudantes, incentivando o aprendizado por tornar mais frequente e prazerosa a rotina de estudos quando comparado aos métodos convencionais (CORREA, 2012).

Diante do exposto, o propósito foi utilizar a tecnologia em prol do enriquecimento educacional, e dessa forma, elaborar um aplicativo em forma de “quiz” voltado para a parasitologia veterinária, desenvolvido para o sistema operacional *android*, e o mesmo foi disponibilizado no *Google Play Store* para download em dispositivos móveis, com o intuito de contribuir para o estímulo de forma dinâmica para o aprendizado dos graduandos em Medicina Veterinária.

MATERIAL E MÉTODOS

Foi realizada uma pesquisa para coletar informações sobre os principais helmintos, protozoários, ácaros, insetos e sua relação com os bovinos, caprinos, ovinos, suínos, caninos, lagomorfos, felinos e aves domésticas, tendo como intuito a elaboração dos questionamentos sobre os principais parasitas dos animais domésticos, considerando informações como: taxonomia, morfologia, ciclo evolutivo, sinais clínicos e diagnósticos, que, ao final, foram dispostos no aplicativo. Pela necessidade de envolver seres humanos em seus testes, o presente trabalho foi submetido a Plataforma Brasil, sendo aprovado pelo CAAE nº 91227418.4.0000.5185.

Após a fase de coleta dos materiais, foi iniciado o desenvolvimento da aplicação, que ocorreu por meio do software *on-line AppsGeyser*, que permite a criação de perguntas em forma de “quiz” de múltipla

escolha para dispositivos móveis que utilizem o sistema operacional *android*. A aplicação foi projetada para operar com as funcionalidades básicas de um game de perguntas e respostas (VetParasitoQuiz).

O acervo de parasitos dos Laboratórios de Parasitologia Veterinária/ IFPB e Doenças Parasitárias dos Animais Domésticos/UFCEG foram fotografados e catalogados, para a inclusão de fotos autorais no aplicativo.

Livros e artigos científicos foram consultados na busca de informações para a elaboração dos questionários que foram disponibilizados no aplicativo. Após o levantamento de informações, elaboração dos questionários e registro fotográfico, foi iniciada a fase de construção do aplicativo, onde as perguntas começaram a serem dispostas.

Depois da fase de construção do aplicativo, teve início a fase de testes, onde foram utilizados para a primeira e segunda fase, respectivamente, questionários sobre a jogabilidade do aplicativo, assim como avaliação qualitativa e aplicabilidade como ferramenta metodológica de ensino na turma de Parasitologia Veterinária (2018.1), enquanto que o outro continha perguntas do aplicativo, sendo direcionado para avaliação dos conhecimentos da turma de Doenças Parasitárias (2018.2).

Na terceira fase de teste, os alunos foram convidados a baixar pela plataforma de downloads Google Play o aplicativo “VetParasitoQuiz” e responder as questões no mesmo, de acordo com sua agilidade e capacidade de resposta.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após a primeira fase de avaliação e tendo como base as respostas dos alunos, percebeu-se que 91,3%(21/23) concordaram que o aplicativo é de fácil manuseio; 78,2% (18/23) gostaram da forma de exercício; 95.6%(22/23) concordaram e acharam o conteúdo de fácil compreensão; 8.6%(2/23) acharam as perguntas complexas; 100%(23/23) acharam que o aplicativo ajudou a memorizar melhor o conteúdo; 100%(23/23) assentiram que as imagens facilitam a compreensão; 100%(23/23) acharam que o aplicativo estimula busca por bibliografia complementar, ficando 26%(6/23) indecisos sobre isto; 100%(23/23) gostaram da forma de exercício e recomendariam para um amigo.

Na segunda fase do teste de aplicabilidade e jogabilidade alunos da disciplina de Doenças Parasitárias (2018.2) foram convidados a responderem as questões de múltipla escolha do aplicativo, mas não no mesmo, e sim de forma impressa. Ao aplicar este tipo de avaliação, observou-se que os 18 alunos da turma não conseguiram responder todas as perguntas de forma correta, tendo em média os acertos de 25 perguntas do total de 46, variando de 17 acertos, no mínimo e 35 no máximo.

Já na terceira fase do teste, os mesmos participantes foram convidados a baixarem o aplicativo e responderem as questões, onde observou-se que 100% dos participantes conseguiram responder de forma correta todas as questões e assim “zerar” o jogo no período máximo de 2 horas.

A partir dos resultados obtidos por meio da implantação do aplicativo, pode-se observar que houve um melhor aproveitamento do conteúdo de Parasitologia Veterinária. Esses resultados tornam-se claros quando se observam os dados obtidos, pois na primeira fase de testes, na turma de Parasitologia Veterinária (2018.1) todos os participantes conseguiram responder 100% das perguntas do aplicativo, e de acordo com os dados da primeira fase de teste, todos os participantes concordam que o aplicativo estimula e auxilia no aprendizado. Pode-se notar, também, que houve bom rendimento com a implantação do aplicativo na segunda e terceira fase de testes, pois enquanto que as mesmas perguntas presentes no aplicativo foram aplicadas de forma impressa, o desempenho dos participantes foi inferior ao obtido após a instalação do aplicativo, pois a média de acertos foi de 25 perguntas do total de 46, e após a instalação do mesmo, as mesmas pessoas que responderam às perguntas conseguiram zerar o aplicativo em até duas horas com o total de 100% de acertos das perguntas.

Por isso, concordando com Rego (2000), é evidente que o uso dos jogos proporciona “ambientes desafiadores, capazes de estimular o intelecto proporcionando a conquista de estágios mais elevados do raciocínio”. Neste raciocínio, o uso de jogos em sala de aula proporciona um riquíssimo instrumento pedagógico, visto que precisa ser praticado, na maioria das vezes em grupos onde a troca de conhecimentos ocorre naturalmente, e a mediação do professor entre o conhecimento e o aluno também se constitui verdadeira promotora de aprendizado.

CONCLUSÃO

A utilização do aplicativo “VetParasitoQuiz” apresentou-se como mais um auxílio no ensino de parasitologia veterinária, sendo uma ótima alternativa como ferramenta de ensino/aprendizagem de maneira não convencional, onde o mesmo possibilita testar seus conhecimentos e ao mesmo tempo memorizar o conteúdo existente nas perguntas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CORREA, M. D.C.; **Tecnologia e Práticas Educativas: O Projeto Mundo do Saber**. Dissertação de Mestrado defendida no Programa de Pós-Graduação em Educação Sociocomunitária. Americana, 2012. Disponível em: http://unisal.br/wp-content/uploads/2013/03/Disserta%C3%A7%C3%A3o_Maria-Dorothea-Chagas-Correa.pdf

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

RODRIGUES, D. M. S.A.: **O Uso do Celular Como Ferramenta Pedagógica**. Trabalho de Dissertação. Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (CINTED/UFRGS). Porto Alegre, Rio Grande do Sul, 2015.