

MATERIAL LÚDICO ALTERNATIVO PARA MEDICINA VETERINÁRIA

ANDREZA BERNARDI DA SILVA¹; MARIA EDUARDA BICCA DODE²; EDENARA ANASTÁCIO³; EUGÊNIA BARWALDT⁴; ANDREIA NOBRE ANCUITI⁵; CARINE DAHL CORCINE⁶

¹ Universidade Federal de Pelotas – bernardianeza@gmail.com

² Universidade Federal de Pelotas – dudadode@hotmail.com

³ Universidade Federal de Pelotas – edenara_anastacio@hotmail.com

⁴ Universidade Federal de Pelotas – vet.andreia@gmail.com

⁵ Universidade Federal de Pelotas – tbeugenia@gmail.com

⁶ Universidade Federal de Pelotas – corcinicd@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Questões éticas sobre o uso dos animais em experimento e recursos didáticos, vem sendo discutidas nos últimos anos (GAUTHIER e GRIFFIN, 2005), onde, normalmente, estes são utilizados para o conhecimento, demonstração e aprendizado da dinâmica da vida, anatômica e fisiologicamente, com o propósito científico e educacional, tendo intenção de repassar informações já adquiridas. Todavia, a aplicação destes como modelos no ensino vem sendo questionada como alternativa didática (RICKES, 2016).

Tanto para o bem-estar animal quanto para a comunidade científica mundial, a efetiva aplicação da filosofia dos 3Rs (*Replacement, Reduction e Refinement*) que implica na redução do uso de animais, refinamento das técnicas para execução de atividades com animais e a busca de outras alternativas já são uma realidade, exigindo alternativas para que o processo ensino-aprendizagem possa ocorrer de forma plena (ZANETTI, 2010). O sistema clássico vem sendo substituído pela utilização de métodos alternativos, como criação manequins, simuladores mecânicos, modelos informatizados virtuais (em 3D), além de materiais virtuais como vídeos, simuladores e cartas, dentre outros métodos (MORAES, 2005).

É destacado por Trivelato & Silva (2011) a facilidade de reconhecer, fora da sala de aula, quanto jogos e outras atividades lúdicas motivam e interessam os jovens, como games, jogos de cartas e de tabuleiros sendo atividades que envolvem o prazer e empolgação do participante, acarretando em um envolvimento maior, devido ao interesse que os jogos recebem, procurando buscar o desenvolvimento de propósitos educacionais, uma vez que o ato de aprender Ciências, de modo geral, exige motivação.

O presente trabalho tem como objetivo discorrer sobre atividade do projeto de ensino que visa desenvolver métodos alternativos para a integração entre alunos, tanto de ensino superior quanto ensino médio, utilizando jogos de cartas que apresentam a diversidade de espermatozoides de diferentes espécies, bem como suas principais semelhanças e diferenças.

2. METODOLOGIA

Para produção das cartas, foram realizadas pesquisas sobre cada espermatozoide do determinado animal, como avestruz (*Struthio camelus*), bovino (*Bos Taurus*), bugio (*Alouatta guariba clamitans*), canino (*Canis familiaris*), capivara

(*Hydrochoerus hydrochaeris*), caprino (*Capra hircus*), equino (*Equus ferus caballus*), galo (*Gallus gallus*), humano (*Homo sapiens*), leão (*Panthera leo*), mico-leão-dourado (*Leontopithecus chrysomelas*), suíno (*Sus scrofa domesticus*), rato (*Rattus norvegicus*), peixe (*Oreochromis niloticus*) e onça pintada (*Panthera onca*), sendo analisadas diferenças anatômicas, de volume, densidade, pH e morfologia normal do espermatozóide, e, motilidade, aspecto, concentração e quantidade total do esperma ejaculado. Após pesquisa realizadas, principalmente em artigos, foram utilizadas cartas do jogo Magic: The Gathering (MTG) como base para montagem das mesmas. O jogo pode ser praticado como jogo da memória ou ainda, pode ser jogado como um tipo de atividade de detetive, podendo ser inspirado no jogo Cara a Cara.

FIGURA 1. Modelo de carta do jogo MTG



Fonte: <http://www.um.es/grupo-fisiovet/lm-espermatozoides.htm>

FIGURA 2. Modelo pronto de carta.



Fonte: arquivo pessoal.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O jogo será aplicado em atividades da disciplina de Fisiopatologia da Reprodução do curso de Medicina Veterinária da Universidade Federal de Pelotas e apresentado a comunidade ao participar do V Desafio e IV Espaço Ciência. Espera-se obter como resultado um maior interesse no tema, despertando a curiosidade

sobre aspectos científicos e técnicos implicados nos processos reprodutivos e de conservação de gametas.

Alguns autores como Trivelato & Silva (2011) destacam a facilidade de reconhecer, fora da sala de aula, quanto jogos e outras atividades lúdicas motivam e interessam os jovens, como games, jogos de cartas e de tabuleiros sendo atividades que envolvem o prazer e empolgação do participante, acarretando em um envolvimento maior, devido ao interesse que os jogos recebem, procurando buscar o desenvolvimento de propósitos educacionais, uma vez que o ato de aprender Ciências, de modo geral, exige motivação.

Múltiplos procedimentos práticos das aulas, não precisam obrigatoriamente de peças oriundas de animais, podendo ser substituído por peças alternativas, que não diminuem o ensino-aprendizagem dos discentes (SILVA et al., 2012). Estes resultados apresentados são os esperados, onde se dará seguimento com o projeto, tanto com as cartas, como outros tipos de materiais. Todavia as limitações ainda existem, no uso destes métodos alternativos, como a conscientização do docente para empregar essas alternativas (VALK et al., 1999).

4. CONCLUSÕES

Conclui-se que é possível desenvolver recursos didáticos alternativos viáveis economicamente que substituam à utilização de animais em aulas práticas de disciplinas do curso de Medicina |Veterinária, promovendo interação entre os alunos e garantindo aprendizado.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

GAUTHIER, C.; GRIFFIN, G. **Using animals in research, testing and teaching.** Revue scientifi que et technique de l'Offi ce international des épizooties, v. 24, n. 2, p. 735-745, 2005.

MORAES, G.C., **O uso didático de animais vivos e os métodos alternativos em Medicina Veterinária.** Dissertação de Mestrado: Universidade Anhembi Morumbi. São Paulo, 2005.

RICKES R.N., SILVA E.A., JUNIOR F.A.A.C., LEVIN N.G., CORCINE C.D. **Produção de recursos didáticos alternativos para o curso de medicina veterinária.** 2ª semana integrada de ensino, pesquisa e extensão. Universidade Federal de Pelotas. 2016.

SILVA, M. de S. L.; MACHADO, H. A.; BIAZUSSI, H. M. **Produção de material didático alternativo para aula prática de anatomia humana.** VII CONGRESSO NORTE E NORDESTE DE PESQUISA E INOVAÇÃO, Palmas- Tocantins, 2012.

TRIVELATO, S. L. F. & SILVA, R. L. F. **Ensino de ciências.** 1. ed. São Paulo: Cen- gage Learning. v. 1. 134 p. 2011.

VALK, J. et al. **Alternatives to the use of animals in higher education.** Alternatives to Laboratory Animals, v. 27, n. 1, p. 39-52. 1999.



ZANETTI, M. B.F.; **Os animais como recurso didático nas aulas de medicina veterinária.** Acervo digital da UFPR. Curitiba, Paraná. 2010.