

PROPOSTA DE MATERIAIS DIDÁTICOS SOBRE COVID-19 E AÇÕES PREVENTIVAS: ANÁLISES E PERSPECTIVAS PARA SALA DE AULA NO ENSINO DE BIOLOGIA

SOARES, Gleidson Silva¹; PEREIRA, Jefferson Rodrigues²

¹Estudante do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas a Distância - UFPA, campus de Breves-PA; email: gleidsonsilva205@gmail.com

²Tutor presencial do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas a Distância - UFPA, campus de Breves-PA; email: jeffersonrodrigues567@gmail.com

PALAVRAS CHAVE: Materiais Didáticos; Aprendizagem; Ações Preventivas; COVID-19; Ensino de Biologia.

1. Introdução e Justificativa

Ainda hoje, a educação apresenta inúmeras características de um ensino tradicional [...] (NICOLA & PANIZ, 2016). O uso de estratégias inovadoras amplia os recursos e permeia as gerações mais novas [...] (FERREIRA & PEREIRA, 2017).

Atualmente o novo coronavírus é um dos assuntos mais debatidos na sociedade. Isso suscita muitas dúvidas e questionamentos, em virtude disso, pensar como discorrer este tema nas escolas se torna relevante. Nesse contexto, é necessário buscar novas abordagens que auxiliem pedagogicamente os docentes.

Diante disso, precisa-se refletir sobre os materiais didáticos voltados ao ensino sobre o novo coronavírus. Contudo, acreditamos ser fundamental uma análise detalhada das concepções presentes nos materiais didáticos antes da elaboração de quaisquer propostas de atividades que pretende-se incorporar no currículo escolar (AMORIM, 1998).

Sendo assim, nesta conjuntura de proposições de materiais didáticos relacionados ao COVID-19, é essencial a análise sobre os conceitos, informações e legitimidade desses trabalhos, para que se possa utilizá-los no ensino de biologia.

2. Objetivos

A pesquisa visará avaliar as propostas de materiais didáticos que tratam sobre o COVID-19 e as ações preventivas trabalhadas no ensino de biologia. A partir disso, apresentar uma proposta de material didático voltado ao novo coronavírus e sua utilização em sala de aula no ensino de biologia.

3. Metodologia

O estudo é de natureza documental e exploratória. “Parte da pesquisa é análise bibliográfica” (ZAYAS, 2019). A pesquisa baseou-se na procura e avaliação de materiais didáticos relacionado ao assunto covid-19: cartilha, vídeo, desenho, jogos, paródias, histórias em quadrinhos, palestras e projetos.

Para tratamento de dados utilizou-se abordagem qualitativa, tendo como alicerces: veracidade das informações, didática aplicada, linguagem clara e objetiva, criatividade e uso prático para fins educacionais. Após processo exposto, realizou-se pesquisa bibliográfica em artigos disponíveis no google acadêmico para fundamentar o trabalho.

A elaboração da proposta didática baseou-se na pesquisa documental e bibliográfica, no qual pesquisou o novo coronavírus: ações preventivas e informações do mesmo. Com base nisso, criou-se o jogo digital através do Power Point 2019 com associação de conceitos.

4. Resultados e discussões

Os resultados demonstram que dentre os materiais didáticos avaliados, as cartilhas como material pedagógico atendem os critérios estipulados em totalidade, podendo ser aplicados no ensino de biologia. A maioria sendo elaboradas por entidades universitárias e de saúde.

A respeito dos outros objetos de estudo, como vídeos, desenhos, jogos, etc. averiguou-se a possível conciliação entre esses, tendo em vista um planejamento de aula adequado.

As pesquisas bibliográfica e documental foram importantes na elaboração da proposta didática intitulada: Gameificação Novo Coronavírus! Trata-se de um jogo digital educativo em formato de quiz de perguntas que elucida conceitos. A perspectiva é aplicá-lo no ensino de biologia no retorno das aulas em uma escola selecionada.

5. Considerações finais

Em suma, a pesquisa desenvolvida demonstrou-se satisfatória, pois, conheceu diversificados materiais que futuramente poderá utilizar em sala de aula pelo docente ao trabalhar o tema Covid-19, cabendo a este discernir qual contribuirá melhor para seus objetivos traçados. Ressaltando que os materiais pedagógicos

são complementares, logo, o professor precisa refletir sobre planejamento de aula afim de proporcionar aprendizagem construtiva e significativa aos alunos no ensino de biologia.

6. Referências

AMORIM, Antonio Carlos Rodrigues de. **Biologia, tecnologia e inovação no currículo do ensino médio**. Investigações em Ensino de Ciências – V3(1), pp. 61-80, 1998.

FREITAS, Sara de; MAHARG, Paul. **INTRODUCTION: DIGITAL GAMES AND LEARNING**. In: Digital Games and Learning. Computer Science, published 2011. Disponível:
https://pdfs.semanticscholar.org/1d68/05a5a1e22c17c52f198d2692b8a92293345f.pdf?_ga=2.197578095.1122098403.1590764519-1717349072.1590764519

FERREIRA, Graça Regina Armond Matias; PEREIRA, Sandra Lúcia Pita de Oliveira. **Atividade gamificada em saúde: entendo as viroses e seus métodos de transmissão e prevenção como atividade lúdica no ensino de ciências e biologia**. In: Proceedings Congresso internacional ABED de educação a Distância, 2017. Disponível em: <http://www.abed.org.br/congresso2017/trabalhos/pdf/170.pdf>

IACOVIDES, Ioanna; ACZEL, James; SCANLON, Eileen; TAYLOR, Josie and Woods, William (2011). **Motivation, engagement and learning through digital games**. International Journal of Virtual and Personal Learning Environments, 2(2) pp. 1–16. Disponível em: <http://dx.doi.org/doi:10.4018/jvple.2011040101>

KIRRIEMUIR, John. **Video Gaming, Education and Digital Learning Technologies: Relevance and Opportunities**. In: Revista D-lib 8 (2), 7, 2002. Disponível em: www.dlib.org/february02/kirriemuir/02kirriemuir.html

LIU, Ying; GAYLE, Albert A.; WILDER-SMITH, Annelies; ROCKLÖV, Joacim. **The reproductive number of COVID-19 is higher compared to SARS coronavirus**. Journal of Travel Medicine, Volume 27, Issue 2, March 2020, taaa021. Disponível em: <https://doi.org/10.1093/jtm/taaa021>

NICOLA, Jéssica Anese; PANIZ, Catiane Mazocco. **A importância da utilização de diferentes recursos didáticos no ensino de ciências e biologia**. Infor, Inov. Form., Rev. NEaD-Unesp, São Paulo, v. 2, n. 1, p.355-381, 2016. Disponível em: ISSN 2525-3476.

PEDROSO, Carla Vargas. **Jogos didáticos no ensino de biologia: uma proposta metodológica baseada em módulo didático**. Anales de Ix Congresso Nacional de Educação (Educere) & III Encontro Sul Brasileiro de Psicopedagogia, 3182-3190, 2009. Disponível em: https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2009/2944_1408.pdf

SILVA, Tatiane Fonseca da. **Jogando que se aprende: gamificação de conteúdos didáticos no ensino de biologia**. In: Revista Vivências em Ensino de Ciências, 4ª Edição Especial. Centro de Educação da Universidade Federal de

Pernambuco (www.vivenciasemciencias.com.br) Pernambuco, 2019. Disponível em: ISSN 2595 – 7597 / <https://periodicos.ufpe.br/revistas/vivencias>

SILVA, Mavíael Lucas da. **A gamificação como ferramenta no processo de ensino e aprendizagem contemporâneo em aulas de biologia no ensino médio.** Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Alagoas, Instituto de Ciências Biológicas e da Saúde em Rede Nacional: Maceió, 2019.

SOARES-LEITE, Werlayne Stuart; NASCIMENTO-RIBEIRO, Carlos Augusto do. **A inclusão das TICs na educação brasileira: problemas e desafios** Magis. Revista Internacional de Investigación en Educación, vol. 5, núm. 10, julio-diciembre, 2012, pp. 173-187. Pontificia Universidad Javeriana Bogotá, Colombia. Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=281024896010>

VENTURA, Deisy de Freitas Lima; RIBEIRO, Helena; GIULIO, Gabriela Marques di; JAIME, Patrícia Constante; NUNES, João; ANTUNES, José Leopoldo Ferreira; WALDMAN, Eliseu Alves. **Desafios da pandemia de COVID-19: por uma agenda brasileira de pesquisa em saúde global e sustentabilidade.** In: Cad. Saúde Pública 2020; espaço temático: covid-19 – contribuições da saúde coletiva. Disponível em: <https://www.scielosp.org/article/csp/2020.v36n4/e00040620/>
<https://doi.org/10.1590/0102-311X00040620>

WORLD HEALTH ORGANIZATION. **Coronavirus disease 2019 (COVID-19): Situation Report – 72.** Disponível em: <https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/331685/nCoVsitrep01Apr2020-eng.pdf>

ZAYAS, Juliana de Almeida Canoff. **Gamificação de experiência de aprendizagem em biologia: desafios e possibilidades no ensino médio.** Dissertação de Mestrado. Universidade Metodista de São Paulo: São Bernardo do Campo, 2019. Disponível em: <http://tede.metodista.br/jspui/handle/tede/1986>