



ISSAPEC

I SIMPÓSIO SUL-AMERICANO DE PESQUISA EM
ENSINO DE CIÊNCIAS – SSAPEC

28 A 30 DE OUTUBRO DE 2020

Mestrado
em Ensino
de Ciências



A UTILIZAÇÃO DE FERRAMENTA DIGITAL PARA CRIAÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COM O TEMA DIABETES

Ronaldo Adriano Ribeiro da Silva ¹
Ricardo Ferreira Vale ²
Matheus Henriques de Oliveira ³
Francisco Willas Rodrigues da Silva ⁴

Resumo: Atualmente o diabetes configura-se como uma patologia mundial, tornando-se um grande desafio para os sistemas de saúde no que tange ao seu cuidado e tratamento. Os maus hábitos alimentares, estilos de vida pouco saudáveis, obesidade, uso de bebidas alcoólicas, tabagismo, sedentarismo e a crescente urbanização são os grandes responsáveis pela potencialização dessa doença. As atividades pedagógicas e orientações tornam-se instrumentos facilitadores que podem minimizar o surgimento do diabetes. O presente trabalho tem por objetivo relatar uma prática educativa com o uso de uma ferramenta digital para o ensino de diabetes por meio da criação de histórias em quadrinhos (QH). A pesquisa de cunho qualitativo ocorreu com a participação de 59 alunos de duas turmas do 9º ano do Ensino Fundamental II de uma escola do município de Sete Lagoas/ MG. Foram utilizadas quatro aulas para a realização da atividade. Na primeira aula, o docente realizou um *brainstorming* (tempestade de ideias) acerca da temática e posteriormente uma aula expositiva utilizando a ferramenta *Google Classroom*. Na segunda aula foi solicitado aos alunos que se organizassem em grupos de 07 componentes e criassem uma HQ envolvendo as seguintes orientações: a) definição da doença, b) órgão de ocorrência, c) função do hormônio insulina, d) tipos de diabetes, e) sintomas do diabetes tipo I e II, f) sintomas mais comuns, g) o medicamento para o controle, h) testes para diagnosticar e; i) tratamento e orientações profiláticas. Os alunos foram orientados a utilizar o programa Pixton (ferramenta online para criação de HQs) tendo a liberdade de criação desde que abordassem os tópicos acima propostos. Na terceira aula, os alunos enviaram as HQs para correção acerca de conteúdo e ortografia. Na quarta e última aula ocorreram as apresentações das HQs produzidas através do *Google Classroom*. Como produções obtivemos oito HQs que abordaram os seguintes contextos: cinco enfatizaram o diálogo entre médico e paciente em consultório; uma abrangeu um diálogo entre professor e aluna no ambiente escolar, uma envolveu um diálogo entre três amigos em uma lanchonete e uma entre avô e neto na biblioteca da casa. Evidenciou-se nas produções o predomínio que os estudantes têm concepções que as orientações referentes a patologia devem ser realizadas por especialistas da área da saúde. Consideramos que todas as histórias abrangeram

¹ Doutor em Ensino de Ciências. UFPA/CALTA. ronaldobiologiaufpa@gmail.com

² Doutorando em Educação. UFOP. falecomric@hotmail.com

³ Licenciatura em Ciências Biológicas. UFPA/CALTA. matholiver24@gmail.com

⁴ Licenciatura em Educação do Campo. UFPA/CALTA. franciscowillas10@gmail.com



ISSAPEC

I SIMPÓSIO SUL-AMERICANO DE PESQUISA EM
ENSINO DE CIÊNCIAS – SSAPEC

28 A 30 DE OUTUBRO DE 2020

**Mestrado
em Ensino
de Ciências**



as informações sugeridas nas orientações para a criação das mesmas. Ao término das apresentações foi solicitado aos membros do grupo que relatassem a experiência da atividade. Eles consideram a atividade realizada diferente e motivadora para o aprendizado acerca dos conceitos relacionados a temática, desenvolvimento da escrita e criatividade. A realização da atividade com o uso da ferramenta digital facilitou o processo de criação da HQs ensinando como lidar e cuidar dessa patologia, sendo o dialogo e as informações essenciais para a busca de decisões e medidas preventivas corretas.

Palavras-chave: Estratégia de aprendizagem, Patologia, Saúde, Interdisciplinaridade