



ISSAPEC

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

28 A 30 DE OUTUBRO DE 2020

**Mestrado
em Ensino
de Ciências**



EDUCOVID-19: CONTRIBUIÇÃO DE UM PROJETO DE EXTENSÃO PARA OS PROCESSOS DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Diego Alves Simão¹
Karen Helen Batista de Sozua²
Marisa Cristina Fonseca Casteluber³
Silvia Quintão Sarvegnini⁴
Fernanda de Jesus Costa⁵

Resumo: Vivemos em uma sociedade fortemente marcada pela presença das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC). De uma maneira geral, estas tecnologias encontram-se presentes nos mais variados contextos de nossa sociedade. No ambiente escolar, não deveria ser diferente, as TDIC podem ser consideradas ferramentas efetivas para os processos de ensino e aprendizagem de diversos conteúdos. No ano de 2020, verificou-se uma necessidade do uso das tecnologias para favorecer os processos de ensino e aprendizagem no ensino remoto emergencial. Desta forma, o presente projeto de extensão buscou desenvolver um material didático auxiliar para os processos de ensino e aprendizagem sobre o coronavírus. Foi elaborado um jogo de perguntas e respostas para estudantes do ensino fundamental I. O jogo desenvolvido possui 13 questões relacionadas à temática do coronavírus, foi desenvolvido - d em uma linguagem de programação HTML tendo o design usado em forma de template e o código sendo adaptado de acordo com as necessidades de formação de um jogo em formato de Quiz, além de destacar-se por apresentar um feedback em todas as questões, contribuindo para o ensino remoto desta temática tão atual e relevante. Esse jogo foi disponibilizado para 56 estudantes do ensino fundamental de uma escola particular e os participantes foram convidados a responder um questionário relacionado ao material desenvolvido. O jogo e o questionário foram disponibilizados em tarefas para os estudantes, além deste material foi disponibilizado também um folder explicativo sobre o jogo e seus objetivos. Até o momento, 10 estudantes participaram da avaliação. Os dados obtidos demonstraram que o jogo contribuiu

¹ Estudante de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade do Estado de Minas Gerais – Unidade Ibirité - diego.1310979@discente.uemg.br

² Estudante de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade do Estado de Minas Gerais – Unidade Ibirité karen.1394402@discente.uemg.br

³ Professora da Universidade do Estado de Minas Gerais – Unidade Ibirité - marisa.casteluber@uemg.br

⁴ Professora da Universidade do Estado de Minas Gerais – Unidade Ibirité - silvia.sarvegnini@uemg.br

⁵ Doutora em Educação, Mestre em Ensino. Professora da Universidade do Estado de Minas Gerais – fernanda.costa@uemg.br



ISSAPEC

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

28 A 30 DE OUTUBRO DE 2020

**Mestrado
em Ensino
de Ciências**



para a aprendizagem dos participantes, já que a maioria 4 estudantes (44,4%) acertou 12 questões, o que sugere que existe um conhecimento prévio sobre aspectos relacionados com a temática da COVID-19, porém que algumas dúvidas ainda existem sobre a pandemia. Os estudantes foram questionados sobre a avaliação final do jogo, tivemos o seguinte resultado: Para 40% foi ótimo, 20% muito bom, 30% muito bom, mas necessita de reformulações e 10% avaliou como bom, nenhum dos participantes avaliou como ruim ou péssimo, demonstrando que o material apresenta relevância na concepção dos estudantes e deve ser utilizado dentro do ambiente escolar. Com base nestes dados, é possível perceber que, apesar do tema ser bem discutido, ainda existem muitas questões relacionadas com esta temática que não foram assimiladas de forma efetiva. Desta forma, acredita-se que seja preciso discutir de forma mais efetiva aspectos relacionados com a COVID no ambiente escolar. Com base nestes dados iniciais, verifica-se que o material elaborado é relevante para o ensino de Ciências e Biologia e que a divulgação desse jogo precisa ser difundida nas escolas a fim de contribuir com a solução das dúvidas mais frequentes sobre a COVID-19.

Palavras-chave: Jogos, Tecnologia, Educação, Biologia, Ciências, COVID-19