

Dengue

***"Você e a água não
podem ficar parados!"***

CAPÍTULO II

Rosângela Borba Zollim

Dengue:

"Você e a água não podem ficar parados!"

Introdução:

A oficina utilizando Objetos Virtuais de Aprendizagem (OVA), desenvolveu-se na E.M.E.F. Padre Léo Seidel, com alunos do 5º ano. O tema justifica-se por encontrar-se em destaque na mídia, estar relacionado a saúde da população e ter sido comprovado a existência do vírus em um município próximo a cidade de Alvorada. Para a execução da oficina foi utilizado projetor multimídia, telão e um notebook, pois não haviam computadores para uso individual de todos. Também, a turma foi dividida em equipes, a fim de que seus membros utilizassem os equipamentos de forma alternada, dando oportunidade de participação a todos, nos diferentes momentos: observação de larvas, visualização de vídeos, escrita de conhecimentos prévios sobre o assunto, audição da fala do Ministério da Saúde (Web rádio saúde), utilização de OVAs (jogos educativos interativos) e confecção de cartazes.

Desenvolvimento

A introdução do assunto foi a observação de um recipiente contendo larvas de mosquito em diferentes estágios, pelos alunos. Ao questioná-los do que se tratava, responderam: "mosquito", "girino". Após, conversarmos sobre o que havia no recipiente e todos assistiram uma reportagem que abordava a existência do mosquito da Dengue em um bairro da cidade vizinha do município onde moram (Alvorada). A seguir, dispostos em grupos (equipes), fizeram anotações dos seus conhecimentos anteriores sobre o tema. Com o objetivo de enfatizar o assunto, todos ouviram um áudio do Ministério da Saúde (Web rádio saúde), que tratava de ações que a população poderia fazer em combate ao mosquito.



Em seguida, assistiram um vídeo explicativo sobre as diferentes fases de desenvolvimento do mosquito *Aedes Aegypti* e como ocorre o contágio. Após, dúvidas e questões que chamaram a atenção dos alunos, foram discutidas em grande grupo e feito os devidos esclarecimentos.

Atividades interativas e explicativas utilizando OVAs :

1-Encontre os focos da Dengue!

Localize na imagem 29 focos. A cada foco uma explicação.

2-Jogo da Dengue - O que fazer? Clicar nas atitudes corretas para evitar a proliferação da doença.

3-Não dê asas à Dengue!

Eliminar os lugares onde o mosquito se esconde.

4-Memória da Dengue: Conferir pequenas ações que ajudam a evitar que a doença se espalhe.

5-Kill mosquito: Acabe com os mosquitos da dengue!

6-Quiz sobre a dengue: 13 perguntas para testar conhecimentos.

7-Guerra de mosquito: Eliminar focos de mosquito

8-Vídeo de revisão: Ciclo de vida do *Aedes Aegypti*

9-Cruzadinha da Dengue: Ficar atento as dicas e preencher a cruzadinha.



Avaliação

Retomei as anotações feitas pelos grupos no início da aula e fizeram cartazes: "Cuidados para prevenir a dengue".



Reflexões

Para realizar a oficina enfrentei algumas dificuldades: a inexistência de computadores que pudessem ser utilizados por todos os alunos e falhas de conexão da internet. por isso tive que realizá-la em duas etapas e em locais diferentes da escola. Apesar destes desafios, creio que os objetivos foram atingidos: os alunos conheceram mais um pouco sobre o mosquito *Aedes Aegypti*, assim como, algumas ações para combatê-lo; percebi nos alunos entusiasmo, curiosidade, interesse, interatividade, senso de colaboração (ajudaram-se no grupo e entre grupos) e houve aprendizagem, demonstrada quando questionados e ao desenvolver algumas atividades propostas.

Os alunos ao relatarem sobre a oficina a outros colegas, demonstraram satisfação em ter participado e "gostaram muito". Para (GALLO;PINTO,2010,p.3):

O objeto virtual de aprendizagem (OVA) é "um recurso virtual, (...), que pode ser usado e reutilizado com intuito de apoiar e favorecer a aprendizagem, por meio de atividade interativa, na forma de animação e simulação, com aspecto lúdico."

Ainda destaco realizar antes da oficina um planejamento prévio (tempo para pesquisa de OVAs, exercitá-los, ver a adequação aos objetivos propostos) e utilizar diferentes estratégias para proporcionar aprendizagem. Também, verificar os equipamentos, recursos e o melhor local à realização da atividade.

Referências

GALLO, P.; PINTO, M. G. Professor, esse é o objeto virtual de aprendizagem. Revista Tecnologias na Educação- ano 2- número 1- Julho 2010. Disponível em: Acesso em: 07 abril 2019.

<http://www.atividadeseducativas.com.br/index.php>

<http://www.escolagames.com.br/jogos/>

www.youtube.com/watch?v=rFFfntijlME

www.youtube.com/watch?v=rz7keCZo648

<http://portalms.saude.gov.br/>