INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RIO DE JANEIRO
Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* em Ensino de Ciências – PROPEC
Mestrado Profissional em Ensino de Ciências
Campus Nilópolis

Júlia Aparecida Carneiro

PRODUTO FINAL DA DISSERTAÇÃO

***AEDES AEGYPTI* EM JOGO:**
UMA *WEBQUEST* PARA APERFEIÇOAR CONHECIMENTOS

Nilópolis - RJ
2017

I. APRESENTAÇÃO

A *webquest* “Aedes em jogo” é o produto final da pesquisa “*Aedes aegypti* em jogo: uma *webquest* para aperfeiçoar conhecimentos” que pode ser aplicada em até seis aulas de 50 minutos cada, variando de acordo com o planejamento a ser seguido e faixa etária de seus utilizadores.

Ela consiste numa sequência de atividades em torno de um tema, que podem ser realizadas com o auxílio de pesquisa, popularmente chamada de navegação na rede internet, através de *World Wide Web* (WWW), tendo o professor como mediador e o gerenciador das fontes que podem ser utilizadas como pesquisa.

Essa *webquest* foi elaborada na plataforma do *google sites*[1] e disponibilizada através de um servidor de Internet (*web server*), onde os alunos acessam a partir de computadores, no laboratório de informática da escola ou fora da mesma. Encontra-se disponível em: <https://sites.google.com/site/webquest1aedesem jogo/>.

As atividades na *webquest* foram organizadas na seguinte ordem: **introdução, tarefa, investigação (pesquisa), avaliação e conclusão.**

Na **introdução**, texto e imagens fornecem informações de fundo, como preparação de um cenário, uma simulação de um “palco” onde a história acontece (Figura 1.1). Seu principal objetivo é de orientar o aluno sobre o que será feito na *webquest*.

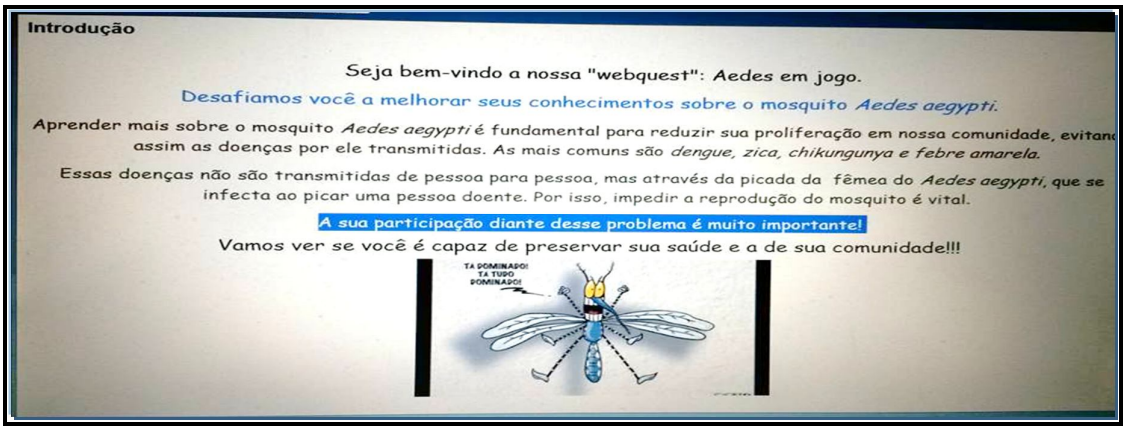
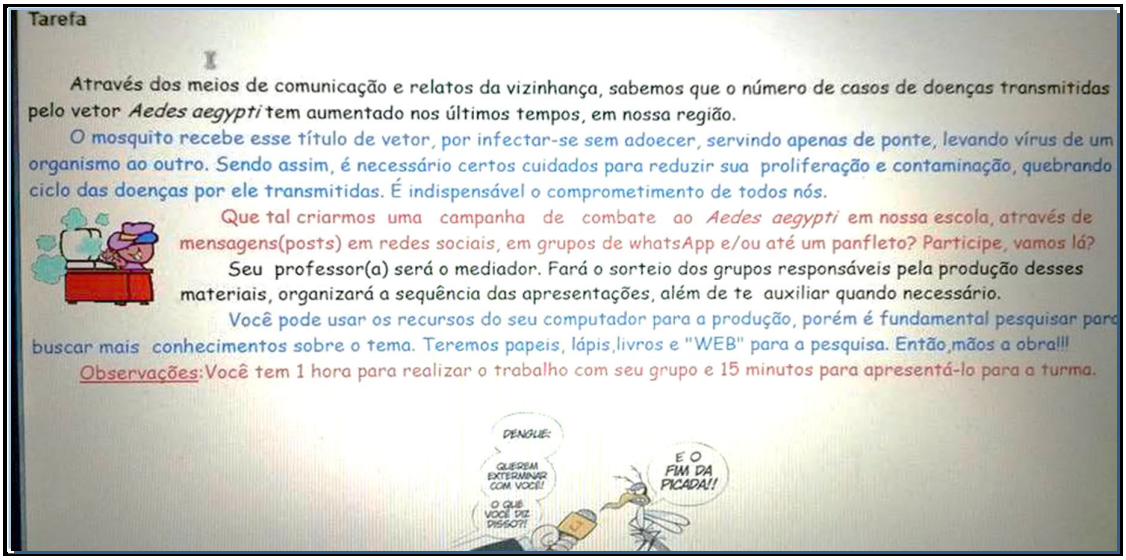


Figura 1.1: Página de introdução da *webquest*.

[1] Utilizamos os procedimentos ilustrados no vídeo “Como criar uma w*ebquest* usando o Google Sites”, disponível em:<https://youtu.be/LyOhGsoBFng>.

Em seguida, a **tarefa** é a parte mais importante e propõe desafios que exploram e exigem novas aquisições de informações sobre o tema proposto, de forma colaborativa pelos participantes. O aluno poderá buscar essas informações, também pelo acesso da *WEB* para solucionar a situação-problema (Figura 1.2). E essa tarefa será usada posteriormente como um dos instrumentos de avaliação, que consiste na elaboração de um “post”, com mensagens de combate aos mosquitos, a ser publicada nas redes sociais.


Tarefa

Através dos meios de comunicação e relatos da vizinhança, sabemos que o número de casos de doenças transmitidas pelo vetor *Aedes aegypti* tem aumentado nos últimos tempos, em nossa região.

O mosquito recebe esse título de vetor, por infectar-se sem adoecer, servindo apenas de ponte, levando vírus de um organismo ao outro. Sendo assim, é necessário certos cuidados para reduzir sua proliferação e contaminação, quebrando ciclo das doenças por ele transmitidas. É indispensável o comprometimento de todos nós.

Que tal criarmos uma campanha de combate ao *Aedes aegypti* em nossa escola, através de mensagens(posts) em redes sociais, em grupos de whatsApp e/ou até um panfleto? Participe, vamos lá?

Seu professor(a) será o mediador. Fará o sorteio dos grupos responsáveis pela produção desses materiais, organizará a sequência das apresentações, além de te auxiliar quando necessário.

Você pode usar os recursos do seu computador para a produção, porém é fundamental pesquisar para buscar mais conhecimentos sobre o tema. Teremos papeis, lápis,livros e "WEB" para a pesquisa. Então,mãos a obra!!!

Observações:Você tem 1 hora para realizar o trabalho com seu grupo e 15 minutos para apresentá-lo para a turma.

Figura 1.2: Setor tarefa*,* orientando qual atividade final pretendida pela *webquest.*

A *webquest* em si, funciona semelhante a uma sequência didática, com internet disponível para pesquisar e com a mediação do professor, possibilitando acesso a uma quantidade significativa de informações a serem discutidas.

As fontes de **pesquisa** através de *World Wide Web* (WWW), foram previamente selecionadas e disponibilizadas na própria *webquest*, onde o aluno realiza uma visitação ao mundo virtual ou analisar uma polêmica sobre o tema, confrontando-a com seu cotidiano, com sua própria realidade, sempre sob o olhar do professor (figuras 1.3 a 1.5).

Na tela da pesquisa, ficam disponíveis links ("endereço" de um documento, um recurso na web) que direcionam o aluno para jogos, textos interativos, paródias, documentários e notícias sobre a temática, na qual o aluno vai construindo seus conhecimentos com acesso aos conteúdos de diferentes graus de complexidade.

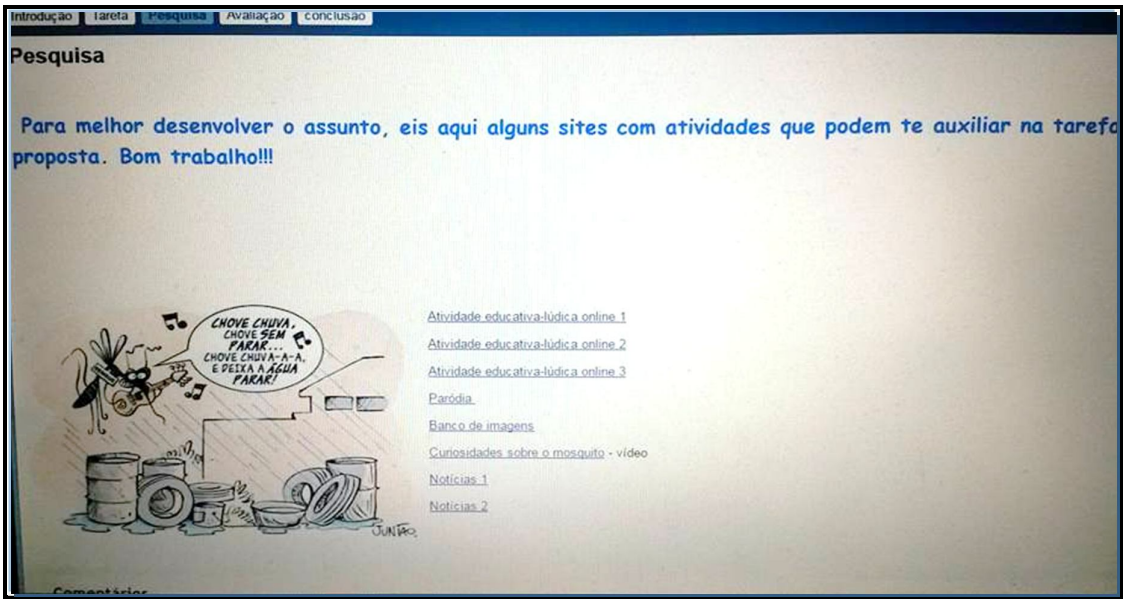


Figura 1.3: Página setor tarefa da *webquest* “Aedes em jogo”.

Figura 1.4: Atividade da *webquest*, também disponível em: <http://www.redescola. com. br/ software /uacf1008/uacf1008.swf>.

Nessa atividade da figura 1.4, ao passar o mouse sobre os desenhos, novas janelas são abertas contendo textos, informações sobre a temática. Semelhante ao da figura 1.5, onde ao passar o mouse os criadouros de mosquitos vão sendo destacados e surgem orientações na tela.

Figura 1.5: Atividade da *webquest*, disponível em:<www.cambito.com.br/dengue/dengue.html>.

Posteriormente, o aluno realiza as demais atividades sugeridas pela *webquest*, como participação de jogos educativos on-line (Figura 1.5), audição de paródias, leitura de textos informativos, assistiu a documentários sobre o tema proposto e realiza uma **avaliação** para levantarmos os conhecimentos adquiridos com a *webquest*.

Para tanto, essa avaliação foi apresentada aos alunos ainda no formato lúdico, por um *quiz* (jogo de questionários que podem avaliar conhecimentos sobre determinado assunto) ilustrado na figura 1.6. Também, pela produção de um post (publicação online), com os recursos do computador, no *word* por exemplo, alertando sobre as causas e consequências da propagação do vetor *Aedes aegypti*, sendo possível a sua divulgação também pelas redes sociais.

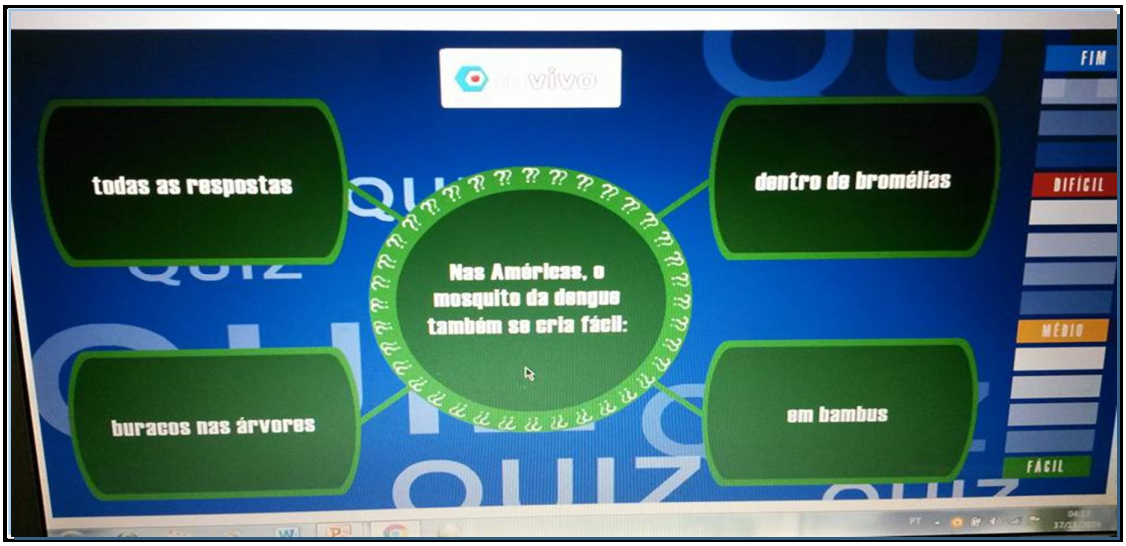


Figura 1.6: *Quiz* da *webquest.* Disponível em: <http://www.invivo.fiocruz.br/quiz.html>.

Na **conclusão** apresentou-se um breve resumo sobre a temática e comentários com citações motivacionais, de encorajamento, pelo sujeito chegar até aquele ponto da atividade. Além disso, é destacada a importância do compartilhamento dos conhecimentos que ele ou o próprio grupo tenham construído, com seus pares, família e comunidade, a fim de controlar os focos desse mosquito vetor de doenças.

II. INDICAÇÕES DE SITES PARA A CONSTRUÇÃO DE *WEBQUEST,* DISPONÍVEIS NA WEB.

www.webquest.futuro.usp.br

www.ese.ips.pt/abolina/webquests/bio/biodiversidade.html

www.escolabr.com

www.edukbr.com.br

www.escolanet.com.br

www.iep.uminho.pt/encontro.webquest/workshops.htm

www.livre.escolabr.com/ferramentas/wq/

www.webquestfacil.combr

http://www.projectos.esffl.pt/phpwebquest/

www.vivenciapedagogica.com.br

webquest.sp.senac.br