DOI: 10.51189/iii-conbracib/11826

III CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS ON-LINE

RELATO DE EXPERIÊNCIA UMA ABORDAGEM LÚDICA SOBRE SANEAMENTO BÁSICO E DOENÇAS CAUSADAS POR VEICULAÇÃO HÍDRICA

MARCOS VINICIUS CARVALHO DE CASTRO; KAUANNY ALLERRANDRA DE MATOS NASCIMENTO; MARLON MANOEL PEREIRA ROCHA

INTRODUÇÃO :A pandemia do Covid evidenciou diversos problemas do ensino de biologia, um deles é o método expositivo que é utilizado predominantemente com os alunos. Para contornar tal problemática há como medida solucionadora as metodologias ativas, que conseguem proporcionar motivação nos alunos, promove uma contextualização do conteúdo com o dia a dia do aluno, dentre outras. **OBJETIVO :** Relatar o desenvolvimento de aulas evidenciando os conceitos de saneamento básico e sua relação com o surgimento e propagação de doenças de veiculação hídrica. **METODOLOGIA :**Foi desenvolvida em uma sequencia de 3 aulas todas de forma remota sendo a primeira assíncrona e as outras duas de forma síncrona com alunos do 7° ano do ensino fundamental da Unidade Escolar Dom Severino, localizada no município de Teresina - PI. Na 1° aula ocorreu a produção de um mural no padlet por parte dos alunos. Os professores solicitaram a utilização do Google. Os alunos procuraram notícias acerca do saneamento básico da sua cidade e postassem. Na 2° aula ocorreu a apresentação dos conceitos acerca do saneamento básico, tal apresentação ocorreu evidenciando notícias publicadas pelos alunos com objetivo de definir e apresentar que embora entorno deles a situação de saneamento básico seja adequada, há pessoas em condições precárias. Na 3° aula houve a explanação acerca das doenças ligadas ao não saneamento da água, evidenciando as consequências. Além da explanação do conteúdo, houve a realização de um jogo, denominado, jogo das três pista que tinha o objetivo de divertir e ensinar, jogo foi produzido pelos professores por meio do Power point. **RESULTADOS :** É perceptível que quando os alunos se viram na situação de procurar notícias eles foram para posição de protagonistas do processo de ensino, ademais, observaram que na sua cidade há diversos locais onde pessoas vivem em situações precárias, o que proporcionou o desenvolvimento de senso crítico. O jogo funcionou como um momento de interação e discussão entre os alunos sobre o tema. **CONCLUSÃO:** Portanto, fica claro a capacidade dos alunos serem protagonistas do processo de ensino e que eles gostam, se sentem mais confortáveis. Além disso, fica evidenciado as baixas dificuldades para o desenvolvimento das aulas.

Palavras-chave: Ue, Ensino investigativo, Gamificação, Metodologias ativas, Pandemia.