



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO PIAUÍ
CAMPUS SÃO JOÃO DO PIAUÍ
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM ENSINO DE CIÊNCIAS**

MERIORANA RODRIGUES DA SILVA

**ESTRATÉGIAS E RECURSOS DIDÁTICOS PARA O ENSINO DA DENGUE NO
ENSINO MÉDIO: REVISÃO INTEGRATIVA**

**SÃO JOÃO DO PIAUÍ
2025**

MERIORANA RODRIGUES DA SILVA

ESTRATÉGIAS E RECURSOS DIDÁTICOS PARA O ENSINO DA DENGUE NO
ENSINO MÉDIO: REVISÃO INTEGRATIVA

Trabalho de Conclusão de Curso (artigo científico) apresentado como exigência parcial para obtenção do diploma do Curso de Especialização em Ensino de Ciências do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí, Campus São João do Piauí.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Fabiana Soares Cariri Lopes.

SÃO JOÃO DO PIAUÍ

2025

ESTRATÉGIAS E RECURSOS DIDÁTICOS PARA O ENSINO DA DENGUE NO ENSINO MÉDIO: REVISÃO INTEGRATIVA

Meriorana Rodrigues da Silva¹
Fabiana Soares Cariri Lopes²

RESUMO

O ensino de Biologia no Ensino Médio apresenta diversos desafios, sobretudo pela complexidade dos conteúdos e pelo uso de nomenclaturas específicas. Nesse contexto, a utilização de recursos didáticos torna-se uma estratégia eficaz para tornar o processo de aprendizagem mais acessível e significativo. Este estudo teve como objetivo analisar, por meio de uma revisão integrativa, as estratégias e os recursos didáticos utilizados para o ensino da dengue no Ensino Médio, especificamente na disciplina de Biologia. A pesquisa foi realizada em bases acadêmicas como Google Acadêmico, Periódicos Capes e SciELO. Após aplicação dos critérios de inclusão e exclusão, sete artigos foram selecionados para análise. Os resultados demonstraram que recursos como jogos educativos, histórias em quadrinhos, oficinas, paródias musicais e sequências didáticas favorecem a aprendizagem ativa, o engajamento dos estudantes e a construção do conhecimento de forma contextualizada. Além disso, essas práticas estimulam habilidades cognitivas, criativas e sociais, fortalecendo a conscientização sobre a prevenção da dengue. Conclui-se que a adoção de metodologias ativas no ensino de Biologia contribui significativamente para uma aprendizagem mais eficaz e participativa, especialmente quando se trata da dengue.

Palavras-chave: aprendizagem; metodologia ativa; biologia.

ABSTRACT

Teaching biology in high school presents several challenges, particularly due to the complexity of the content and the use of specific terminology. In this context, the use of teaching resources becomes an effective strategy for making the learning process more accessible and meaningful. This study aimed to analyze, through an integrative review, the teaching strategies and resources used to teach dengue fever in high school, specifically in the Biology discipline. The research was conducted using academic databases such as Google Scholar, Capes Journals, and SciELO. After applying the inclusion and exclusion criteria, seven articles were selected for analysis. The results demonstrated that resources such as educational games, comics, workshops, musical parodies, and teaching sequences promote active learning, student engagement, and contextualized knowledge construction.

¹ Pós-graduanda em Especialização em Ensino de Ciências. Instituto Federal do Piauí *campus* São João do Piauí. merioranarodrigues@gmail.com..

² Docente do Instituto Federal do Piauí. IFPI *campus* São João do Piauí. fabiana.lopes@ifpi.edu.br.

Furthermore, these practices stimulate cognitive, creative, and social skills, strengthening awareness of dengue prevention. It is concluded that the adoption of active methodologies in the teaching of Biology contributes significantly to more effective and participatory learning, especially when it comes to dengue.

Keywords: learning; active methodology; biology.

Data de aprovação: 15/07/2025

1 INTRODUÇÃO

A disciplina de Biologia apresenta conteúdos considerados de difícil entendimento, principalmente, devido ao uso de nomenclaturas específicas e a abstração de conteúdos. Diante disso, o uso de recursos didáticos é uma opção eficaz para facilitar o processo de ensino-aprendizagem desses conteúdos (Gonçalves; Dias, 2022).

Um assunto importante e que deve ser trabalhado em todos os níveis de estudo é a Dengue. A dengue caracteriza-se por ser um dos problemas de saúde pública mais sério e disseminado em nível global, e principalmente, no Brasil. A sua persistência e o aumento no número de casos são frequentemente ligados a fatores como o crescimento urbano desordenado, insuficiência de saneamento básico, gestão inadequada de resíduos e falta de conscientização popular sobre as medidas preventivas (Arantes; Silva; Silva, 2023).

Devido à falta de um tratamento específico ou vacina amplamente disponível para a dengue, o controle do vetor se torna a estratégia mais acessível e crucial para a sua prevenção. O *Aedes aegypti* é um mosquito que se desenvolve e se multiplica em água estagnada e tem hábitos diurnos, sendo o principal transmissor da doença no Brasil. Além da dengue, o *Aedes aegypti* também é vetor da chikungunya e zika vírus (Oliveira; Silva, 2024).

Dessa forma, é relevante que a dengue seja trabalhada dentro do ambiente escolar. De acordo com Batista e Lima (2022), para um ensino eficiente e envolvente sobre a dengue, várias técnicas e recursos pedagógicos podem ser utilizados. O uso de ferramentas lúdicas e estimulantes, como jogos educativos e atividades interativas, podem despertar o interesse, fomentar a interação social e a criatividade dos estudantes, tornando o processo de aprendizado mais prazeroso e relevante.

Diante disso, essa pesquisa tem como objetivo analisar, por meio de uma revisão integrativa, as estratégias e os recursos didáticos utilizados para o ensino da Dengue no Ensino Médio nas aulas de Biologia. Com isso, a pesquisa apresenta relevância, visto que ao verificar as práticas pedagógicas empregadas no ensino da dengue pode auxiliar nas escolhas dos recursos didáticos que favorecem o ensino sobre a doença.

2 METODOLOGIA

A pesquisa desenvolvida trata-se de uma revisão integrativa. Esse tipo de revisão é um método que busca reunir e sintetizar, de maneira estruturada e abrangente, os achados de pesquisas já realizadas sobre um tema ou questão específica (Ericole; Melo; Alcoforado, 2014).

Na primeira etapa da pesquisa foi definida a pergunta norteadora: “Quais recursos didático-pedagógicos têm sido desenvolvidos e utilizados para o ensino da Dengue na disciplina de Biologia no Ensino Médio?”.

Na segunda etapa foi realizado o levantamento bibliográfico em três plataformas acadêmicas de busca: Google Acadêmico, Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Periódicos Capes) e Brasil Scientific Eletronic Librany Online (SciELO Brasil). Essas bases de dados foram escolhidas por terem fácil acessibilidade e confiabilidade, além de possibilitar a busca ampla e diversificada de artigos.

Para realização das buscas nas bases de dados, foram utilizados os operadores booleanos “AND” e “OR”. Empregou-se as seguintes combinações no idioma português: ("dengue") AND ("ensino médio" OR "ensino de biologia") AND ("recursos didáticos" OR "estratégias de ensino" OR "jogos educativos" OR "atividades lúdicas"); “dengue” AND “ensino médio” AND “uso de materiais didáticos”. Além dessas combinações, utilizou-se a frase de pesquisa: aplicação de recursos didáticos no ensino da dengue.

Foram adotados três critérios de inclusão: (a) seguir a temática da pesquisa (b) artigos publicados entre 2014 a 2024, (c) idioma português. Enquanto os critérios de exclusão foram: (a) pesquisas que não sejam artigos científicos (dissertações, teses, monografias, resumos, editoriais, anais); (b) pesquisas duplicadas, (c) pesquisas que não foram aplicadas.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Foi realizada a busca nas bases de dados selecionadas, na qual se obteve um total de 7.912 publicações (Tabela 1).

Tabela 1 – Número de publicações encontradas nas plataformas acadêmicas de busca: Google Acadêmico, Periódicos Capes e SciELO Brasil

PALAVRAS-CHAVE/OPERADORES BOOLEANOS	BASE DE DADOS		
	Google Acadêmico	Periódicos Capes	SciELO
("dengue") AND ("ensino médio" OR "ensino de biologia") AND ("recursos didáticos" OR "estratégias de ensino" OR "jogos educativos" OR "atividades lúdicas")	2.420	3	0
“dengue” AND “ensino médio” AND “uso de materiais didáticos”	49	0	0
aplicação de recursos didáticos no ensino da dengue	5.620	0	0
TOTAL	7.912		

Fonte: autores, 2025.

Em seguida aplicou-se os critérios de inclusão (b) artigos publicados entre 2014 a 2024 e (c) idioma português e foram selecionadas 6.136 publicações. Após, essa seleção foram aplicados os outros critérios conforme a tabela 2.

Tabela 2 – Números de artigos excluídos em cada critério

CRITÉRIOS DE EXCLUSÃO	PUBLICAÇÕES EXCLUÍDAS
Publicações fora do tema da pesquisa	3.128
Publicações que não estão de acordo com o objetivo da pesquisa	2.264
Pesquisas que não são artigos científicos	259
Pesquisas duplicadas	439
Pesquisas que não foram aplicadas	39
TOTAL EXCLUÍDOS	6.129

Fonte: autores, 2025.

Após todos os critérios de exclusão serem aplicados, foram selecionados sete artigos para a leitura integral e análise dos recursos utilizados. A tabela 3 apresenta a caracterização dos estudos selecionados, conforme o título, autoria, revista, ano de publicação e recurso didático utilizado.

Tabela 3 – Apresentação dos artigos analisados

TÍTULO	AUTORIA	REVISTA	ANO DE PUBLICAÇÃO	RECURSO DIDÁTICO
Hídrolos: um show de paródias na prevenção de doenças de veiculação hídrica.	MIRANDA, J.C.	Ensino de Ciências e Tecnologia em Revista	2014	Paródias Musicais
Interação universidade-escola: uso de jogos didáticos para conhecer e prevenir o <i>Aedes aegypti</i>	SANTOS, D. C. M. dos; SILVA, A. P. L. da; COSTA, I. A. S. da; SOUZA, G. P. V. de A.	Revista Eletrônica Extensão & Sociedade – PROEX/UFRN	2016	Jogos Educativos
Histórias em quadrinhos no ensino de biologia: um enfoque sobre a dengue numa escola pública no interior de São Paulo	FERNANDES, H. L.; COSTA, S. R.F.; KOGA, M. L.	Revista Temporis	2017	Histórias em quadrinhos – produção de HQ's pelos alunos
A utilização das paródias “Xote chagásico” e “Dengue, Zika e Chikungunya” como estratégias de educação em saúde para o ensino de Ciências e Biologia	RODES, N. de A.; MESQUITA, A. F. S.; BARROS, M. D. M. de	Revista Experiências em Ensino de Ciências	2019	Paródias Musicais
Construindo o protótipo do jogo “Infectando”: o papel do anti-herói aplicado no conceito de doenças.	SILVA-PIRES, F. do E. S.; TRAJANO, V. da S.; ARAÚJO-JORGE, T. C.	Revista de Ensino de Ciências e Matemática – REnCiMA	2019	Jogo de Tabuleiro
Oficinas educativas como estratégia pedagógica para a prevenção à dengue, febre chikungunya e zika vírus em Chapecó, SC.	LUTINSKI, J. A.; RAMOS, J. T.; QUADROS, S. O. de; SÁ, C. A. de.	Revista HOLOS	2021	Oficinas Educativas
Sequência didática sobre arboviroses aspirando à consciência crítica na formação integral.	ARAÚJO, P. E. de; MENIN, O. H.	REnBIO – Revista de Ensino de Biologia da SBenBIO	2021	Sequência Didática

Fonte: autores, 2025

A partir da tabela, os artigos selecionados foram analisados considerando-se os seguintes itens: (1) Tipo de estratégia e recursos didáticos utilizados; (2) Objetivos educacionais visados e; (3) Resultados educacionais analisados.

3.1 TIPO DE ESTRATÉGIA E RECURSOS DIDÁTICOS UTILIZADOS

A análise dos estudos selecionados evidenciou uma ampla diversidade de estratégias pedagógicas e recursos didáticos empregados no ensino da dengue no Ensino Médio. Os trabalhos priorizaram metodologias ativas, que buscam promover o protagonismo estudantil e aproximar o conteúdo científico da realidade cotidiana dos discentes.

Dentre as estratégias identificadas, destaca-se a utilização de paródias de músicas como recurso lúdico e integrador, conforme demonstrado por Rodes, Mesquita e Barros (2019) e Miranda (2014). De acordo com Xavier (2014), a utilização de paródias constitui uma estratégia criativa e crítica que possibilita representar, aplicar e demonstrar os conteúdos teóricos, tornando o aprendizado mais prático e significativo. Essa abordagem favoreceu a fixação dos conceitos e despertou o interesse dos alunos por meio da associação entre o conteúdo científico e manifestações culturais.

Outra iniciativa encontrada foi a construção de jogos de tabuleiro, que incentivaram a aprendizagem colaborativa e o desenvolvimento de habilidades cognitivas e estratégicas, conforme abordado por Silva-Pires, Trajano e Araújo-Jorge (2019). Segundo Huizinga (2014), o jogo pode ser compreendido como uma atividade voluntária, realizada dentro de limites definidos de tempo e espaço, seguindo regras previamente aceitas, que embora livremente escolhidas, devem ser rigorosamente cumpridas. Essa prática possui um fim em si mesma, é acompanhada por sensações de tensão e prazer, e se diferencia da rotina da vida cotidiana.

Além disso, os jogos educativos como “Verdade ou Mito”, “Caça Palavras”, “Onde está o *Aedes*?” e o “Jogo dos 7 Erros” (Santos *et al.*, 2016) foram destacados por promoverem a interatividade e o debate crítico sobre as informações referentes à dengue, contribuindo para a compreensão dos processos de disseminação e prevenção da doença.

Segundo Monte e Oliveira (2016), os jogos vão além do simples entretenimento, sendo reconhecidos como ferramentas pedagógicas que facilitam a aprendizagem de forma lúdica, ao mesmo tempo em que contribuem para a

construção e o fortalecimento de valores já presentes nos indivíduos. Dessa forma, o uso de jogos destacou-se por sua capacidade de transformar o ambiente da sala de aula em um espaço de experimentação e resolução de problemas, onde os estudantes passam a atuar como agentes do seu próprio conhecimento.

A confecção de histórias em quadrinhos (HQ's) também se mostrou um recurso eficaz, uma vez que, além de estimular a criatividade dos alunos, permitiu a integração de aspectos narrativos com o conteúdo científico, conforme apontado por Fernandes, Costa e Koga (2017). Para Martins (2022, p.32):

História em quadrinhos também conhecida como: história aos quadrinhos, gibi, revistinha, arte sequencial e narrativa figurada, conforme a língua portuguesa, é um gênero textual que mistura imagens e textos com o objetivo de narrar histórias de vários gêneros e estilos, com personagens que interagem entre si ou como o meio que estão inseridos.

Por meio de uma linguagem própria, as HQ's são contadas em sequências, as imagens se tornaram uma das maneiras mais fáceis e diretas de divulgar ideias, oferecem inúmeras possibilidades para a prática de leitura. Além disso, elas também articulam o cultivo da capacidade de interação entre leitores e textos descobertos, tornando a leitura uma tarefa desafiadora e até interessante (Vergueiro, 2014). Essa estratégia facilitou a compreensão do ciclo da dengue e dos mecanismos de prevenção, ao mesmo tempo em que engajou os estudantes por meio de uma linguagem visual e acessível.

Outras abordagens encontradas incluíram a realização de oficinas educativas que combinaram a exposição de materiais e o uso de teatro de fantoches, como descrito por Lutinski *et al.* (2021), e a implementação de sequências didáticas (SD), conforme relatado por Araújo e Menin (2021). Anjos *et al.* (2012), evidenciaram que esse tipo de atividade realizada contribui de forma significativa para a integração dos alunos, além de incentivar a promoção da saúde por meio de uma compreensão mais aprofundada do tema trabalhado.

Em síntese, os estudos evidenciam que o uso combinado de diversas estratégias e recursos didáticos não apenas enriquece o processo de ensino-aprendizagem, mas também possibilita a aproximação dos estudantes com questões de saúde pública, promovendo a conscientização e o desenvolvimento de competências para a prevenção da dengue de forma contextualizada e participativa.

3.2 OBJETIVOS EDUCACIONAIS VISADOS

Os estudos analisados nesta revisão integrativa demonstram que os objetivos educacionais voltados ao ensino da dengue no Ensino Médio abrangem tanto a compreensão conceitual da doença quanto o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e criativas. As propostas pedagógicas identificadas nos artigos buscam articular o conteúdo científico com práticas didáticas inovadoras, favorecendo uma aprendizagem significativa, contextualizada e crítica.

Um dos objetivos recorrentes é a ampliação do conhecimento sobre a dengue e outras arboviroses, com foco na prevenção e na promoção da saúde. Esse propósito se concretiza, por exemplo, na proposta de Fernandes, Costa e Koga (2017), que analisaram como a leitura e a confecção de uma obra em formato de HQ's pode contribuir para a compreensão dos conteúdos relacionados à dengue, explorando a linguagem visual como recurso facilitador da aprendizagem.

A avaliação do impacto de oficinas educativas na construção do conhecimento sobre a dengue, a zika e a chikungunya, conforme descrito por Lutinski *et al.* (2021) que destacaram o papel dessas atividades na consolidação do conteúdo escolar abordado e na formação cidadã dos discentes. Nesse sentido, Maia (2017) enfatiza a relevância de inserir a educação em saúde no contexto escolar como estratégia para promover o combate às arboviroses, especialmente no ensino de Ciências e Biologia.

A integração da arte, ludicidade e criatividade também aparece como meta formativa, conforme evidenciado por Rodes, Mesquita e Barros (2019) e Miranda (2014), que propuseram o uso de paródias musicais como estratégia para desenvolver competências expressivas e promover a sensibilização de comunidades escolares a partir de uma abordagem artística e acessível.

Santana *et al.* (2016), apontam que a maioria dos estudantes envolvidos nessas atividades consideram o uso da música em sala de aula uma metodologia eficaz, capaz de contribuir para o desenvolvimento cognitivo, estimular o trabalho em equipe, facilitar a compreensão dos conceitos abordados e tornar o ambiente de aprendizagem mais agradável e propício ao ensino.

Além disso, diversas experiências buscaram aproximar os estudantes do conhecimento científico por meio da pesquisa, da experimentação e da produção de jogos educativos. Um exemplo disso é o estudo de Araújo e Menin (2021), que apresentou os resultados da aplicação de uma Sequência Didática pautada na

pesquisa como princípio pedagógico, visando desenvolver habilidades reflexivas, analíticas e críticas em torno da temática das arboviroses.

De forma semelhante, Silva-Pires, Trajano e Araújo-Jorge (2019) relataram a construção de um jogo de tabuleiro sobre doenças negligenciadas, entre elas a dengue, com o objetivo de promover o aprendizado significativo por meio da ludicidade, além de incentivar a divulgação científica entre os alunos.

Já Santos *et al.* (2016) enfatizaram a importância da utilização de jogos educativos em ações preventivas realizadas em escolas públicas, com foco na conscientização e no engajamento dos estudantes. Costa (2010), ressalta que a estrutura dos jogos com finalidade pedagógica deve ser claramente perceptível e, no mínimo, apresentar semelhança com a estrutura do objeto de conhecimento que se pretende ensinar.

3.3 RESULTADOS EDUCACIONAIS ANALISADOS

A revisão dos estudos revelou que as estratégias didáticas aplicadas ao ensino da dengue no Ensino Médio apresentaram resultados educacionais positivos em diferentes dimensões da aprendizagem. De modo geral, os recursos utilizados favoreceram a compreensão conceitual dos conteúdos, como demonstrado por Fernandes, Costa e Koga (2017) e Santos *et al.* (2016), que relataram avanços no entendimento sobre o vetor, as doenças associadas e formas de prevenção.

Lima (2017), ressalta que as metodologias ativas e participativas possuem elevado potencial para estimular a mobilização social, promovendo o protagonismo dos indivíduos nas ações de saúde e na prevenção de doenças.

Destacou-se também o potencial das atividades lúdicas, como jogos e paródias, em promover motivação, engajamento e aprendizagem significativa, sobretudo em contextos de ensino com poucos recursos (Rodes; Mesquita; Barros, 2019; Silva-Pires; Araújo, 2019; Miranda, 2014). Fialho (2008), afirma que os jogos educativos constituem uma ferramenta de ensino atrativa, devendo aliar caráter instrutivo a uma dinâmica de competição lúdica e prazerosa.

Além disso, autores como Araújo e Menin (2021) apontaram o desenvolvimento do pensamento crítico e da participação social dos estudantes, evidenciando o impacto das metodologias ativas. Outros trabalhos enfatizaram a utilização das atividades como ferramentas avaliativas e de correção de concepções

equivocadas, assim como o fortalecimento da criatividade, expressão artística e consciência cidadã (Fernandes; Costa; Konga, 2017; Lutinski *et al.*, 2021).

Santos, Oliveira e Lima (2016), destacam que a adoção de estratégias educacionais que incentivam a participação ativa dos estudantes contribui para uma compreensão mais profunda dos conteúdos abordados, favorecendo a construção do conhecimento por meio da apropriação significativa dos conceitos.

Em síntese, os resultados indicam que práticas pedagógicas inovadoras, interativas e contextualizadas contribuem para uma aprendizagem mais efetiva, crítica e socialmente engajada no ensino da dengue.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a presente pesquisa foi possível concluir que o uso de diferentes estratégias e recursos didáticos tem sido fundamental para o ensino da dengue no Ensino Médio, principalmente na disciplina de Biologia. As metodologias analisadas, centradas em uma abordagem lúdica, interativa e contextualizada demonstraram-se eficazes no processo de ensino-aprendizagem, despertando o interesse dos alunos e o fortalecimento da consciência sobre a prevenção da doença.

Além disso, notou-se que a inclusão de jogos educativos, histórias em quadrinhos, oficinas, paródias e sequências didáticas promovem o protagonismo dos alunos e aproxima o conhecimento científico da realidade cotidiana dos estudantes, ou seja, não apenas se consolidam as informações referentes ao conceito de dengue, mas também são potencializadas reflexões e habilidades como a criatividade e o pensamento crítico.

Os resultados educacionais analisados demonstram que recursos pedagógicos inovadores e adaptados ao ambiente escolar, são relevantes no processo de ensino-aprendizagem. Portanto, a utilização de recursos didáticos no ensino da dengue no Ensino Médio é uma prática eficaz que deve ser incentivada e ampliada.

REFERÊNCIAS

- ANJOS, A. C. *et al.* Atividades lúdicas como ferramenta para o ensino da prevenção da dengue: um relato de experiência. In: ENCONTRO DE INOVAÇÃO TECNOLÓGICA E ENSINO DE CIÊNCIAS – EITEC, 1., 2012. **Anais...** v. 1, n. 1.
- ARANTES, A. P. F.; SILVA, L. M.; SILVA, L. C. Projeto “Xô Dengue”: iniciativa de educação ambiental em um colégio da rede pública de ensino do estado de Goiás. **Rebena-Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem**, [s. l.], v. 5, p. 69-78, 2023.
- ARAÚJO, P. E. de; MENIN, O. H. Sequência didática sobre arboviroses aspirando à consciência crítica na formação integral. **Revista de Ensino de Biologia da SBEnBio**, [s. l.], v. 14, n. 2, p. 991–1010, 2021.
- BATISTA, D. M; LIMA, R. A. A prevenção da dengue em livros didáticos utilizados na escola pública de Humaitá–AM (Brasil). **Revista Ensino de Ciências e Humanidades-Cidadania, Diversidade e Bem Estar-RECH**, [s. l.], v. 6, n. 2, p. 54-73, 2022.
- COSTA, L. D. **O que os jogos de entretenimento têm que os educativos não têm: 7 princípios para projetar jogos educativos eficientes**. Teresópolis: Ed. Novas Ideias; Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio, 2010. 132 p.
- ERICOLE, F. F.; MELO, L. S.; ALCOFORADO, C. L. G. C. Revisão integrativa versus revisão sistemática. **REME-Revista Mineira de Enfermagem**, [s. l.], v.18, n.1, 2014.
- FERNANDES, H. L.; COSTA, S. R. F.; KOGA, M. L. Histórias em quadrinhos no ensino de Biologia: um enfoque sobre a dengue numa escola pública no interior de São Paulo. **Revista Temporis[ação]**, [s. l.], v. 17, n. 2, p. 43–55, 2017.
- FIALHO, N. N. Os jogos pedagógicos como ferramentas de ensino. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 8., 2008, Curitiba. **Anais...** Curitiba: PUC Paraná, 2008.
- GONÇALVES, A. S.; DIAS, V. B. Desafios e potencialidades na utilização de recursos didáticos no processo de ensino e aprendizagem dos conceitos de Citologia. **Educitec-Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico**, Manaus, v. 8, p. e198322-e198322, 2022.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.
- LIMA, V. V. Espiral construtivista: uma metodologia ativa de ensino-aprendizagem. **Interface – Comunicação, Saúde, Educação**, [s. l.], v. 21, n. 61, p. 421–434, 2017.
- LUTINSKI, J. A *et al.* Oficinas como estratégia pedagógica para a prevenção à dengue, febre chikungunya e zika vírus em Chapeco, SC. **HOLOS**, [s. l.], v. 1, p. 1–14, 2021.

MAIA, P. C. R. **Arboviroses no ensino de ciências e biologia**: conhecimento, atitudes e práticas dos estudantes do colégio Federal localizado no Município de São Cristóvão, SE. 2017. Monografia (Especialização em Ciências Biológicas e da Saúde), Departamento de Biologia da Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2017.

MARTINS, G. M. R. **Conjuntos numéricos em quadrinhos**: uma abordagem da história da matemática na educação básica. 2022. Dissertação (Mestrado em Profissional em ensino de Ciências e Matemática) – Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande, 2022.

MIRANDA, J.C. Hídrolas: um show de paródias na prevenção de doenças de veiculação hídrica. **Ensino de Ciências e Tecnologia em Revista**, [s. l.], v. 4, n. 2, p. 85-92, 2014.

MONTE, M. T. C.; OLIVEIRA, I. F. Desenvolvimento de jogos pedagógicos digitais para a prevenção de arboviroses. In: XIV Congresso Internacional de Tecnologia na Educação, Recife. **Anais...** do XIV Congresso Internacional de Tecnologia na Educação, 2016.

OLIVEIRA, D. G.; SILVA, C. A. Metodologias ativas como estratégias para a educação em saúde e o combate à dengue: uma revisão integrativa. **Revista GepesVida**, [s. l.], v. 10, n. 26, p. 95-108, 2024.

RAMOS, P. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.

RODES, N. de A.; MESQUITA, A. F. S.; BARROS, M. D. M. de. A utilização das paródias “Xote chagásico” e “Dengue, Zika e Chikungunya” como estratégias de educação em saúde para o ensino de Ciências e Biologia. **Experiências em Ensino de Ciências**, [s. l.], v. 14, n. 2, p. 461–481, 2019.

SANTANA, J. C. *et al.* Utilização de paródias como metodologia de ensino de educação ambiental. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO – CONEDU, 3., 2016. **Anais...** [S. l.]: CONEDU, 2016.

SANTOS, F. O.; OLIVEIRA, J. C.; LIMA, S. C. Promoção da saúde, mobilização comunitária e intersetorialidade para o combate ao *Aedes aegypti*, em Uberlândia, Minas Gerais. **Em Extensão**, Uberlândia, v. 15, n. 2, p. 64–75, 2016.

SANTOS, D. C. M. *et al.* Interação universidade-escola: uso de jogos didáticos para conhecer e prevenir o *aedes aegypti*. **Revista Extensão & Sociedade**, [s. l.], v. 8, n. 1, p. 57–68, 2016.

SILVA-PIRES, F. do E. S.; TRAJANO, V. da S.; ARAÚJO-JORGE, T. C. de. Construindo o protótipo do jogo “Infectando”: o papel do anti-herói aplicado no conceito de doenças. **REnCiMa – Revista de Ensino de Ciências e Matemática**, [s. l.], v. 10, n. 1, p. 65–84, 2019.

VERGUEIRO, W. Uso das HQs no ensino. In: _____; RAMOS, T.; RAMA, A. (org.). **Como usar histórias em quadrinhos em sala de aula**. Editora Contexto, 2014.

XAVIER, R. A. G. O uso de paródias em abordagens conceituais: vivência na formação inicial para a docência. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO SUPERIOR: FORMAÇÃO E CONHECIMENTO, 2014, Sorocaba. **Anais...** Sorocaba: UNISO, 2014.