

## **Formação docente na pandemia COVID-19: dialogando com saberes e práticas educativas**

### **Teacher training in the COVID-19 pandemic: dialogue with educational knowledge and practices**

DOI:10.34117/bjdv8n11-212

Recebimento dos originais: 17/10/2022

Aceitação para publicação: 21/11/2022

#### **Janaina Cardoso Roque**

Licenciada em Ciências Biológicas pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG)

Instituição: Universidade Federal de Campina Grande (UFCG)

Endereço: Acesso Prof.<sup>a</sup> Maria Anita Furtado Coelho, S/N, Cuité – PB

E-mail: janauws@gmail.com

#### **Rogério Emerson Pereira Macedo**

Licenciado em Ciências Biológicas pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG)

Instituição: Universidade Federal de Campina Grande (UFCG)

Endereço: Acesso Prof.<sup>a</sup> Maria Anita Furtado Coelho, S/N, Cuité – PB

E-mail: macedorogério96@gmail.com

#### **Fabiana Flayse da Silva Santos**

Licenciada em Ciências Biológicas pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG)

Instituição: Universidade Federal de Campina Grande (UFCG)

Endereço: Acesso Prof.<sup>a</sup> Maria Anita Furtado Coelho, S/N, Cuité – PB

E-mail: fl.flayse@gmail.com

#### **Edvaldo Fernandes da Silva Júnior**

Licenciado em Ciências Biológicas pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG)

Instituição: Universidade Federal de Campina Grande (UFCG)

Endereço: Acesso Prof.<sup>a</sup> Maria Anita Furtado Coelho, S/N, Cuité – PB

E-mail: edvaldofernandesapd@gmail.com

#### **Marisa de Oliveira Apolinário**

Doutora em Ciências Biológicas (Zoologia) pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB)

Instituição: Universidade Federal da Paraíba (UFPB)

Endereço: Acesso Prof.<sup>a</sup> Maria Anita Furtado Coelho, S/N, Cuité – PB

E-mail: marisapoli@ufcg.edu.br

## RESUMO

Considerada uma pandemia em 2020 pela Organização Mundial de Saúde, a COVID-19 causou um grande impacto no tocante à saúde pública mundial, devido ao estilo de vida sedentário e aos hábitos alimentares inadequados da população em meio ao isolamento social. A junção desses maus hábitos pode refletir no desenvolvimento de doenças associadas à alimentação inadequada e interferir na resposta do sistema imune, principalmente no tocante à COVID-19. A alimentação saudável é a base fundamental para manter o sistema imune em bom funcionamento e garantindo uma ótima barreira contra agentes invasores. Portanto, diante desse contexto, o trabalho objetivou a promoção da educação alimentar através de práticas educativas de ensino de forma lúdica. As atividades foram realizadas em uma turma do curso de Pedagogia de uma instituição de ensino superior em Picuí- PB, na modalidade de educação a distância (EAD), abordando a temática sobre educação alimentar como eixo estruturante de ensino-aprendizagem, através de palestras, aulas expositivas dialogadas, produção de webfólios, confecções de materiais didáticos e gincana. Os alunos durante as atividades demonstraram interesse e aprendizado pelo tema abordado no projeto, do qual participaram de maneira ativa dos encontros. Dessa forma, evidenciou-se que trabalhar com práticas educativas que envolva o lúdico apresenta êxito, pois contribuíram para que os alunos tomassem conhecimento diante da importância de uma alimentação saudável, bem como a realização de atividades de ensino utilizando a ludicidade proporcionaram a disseminação a respeito dessa temática para a comunidade acadêmica.

**Palavras-chave:** ações educativas, metodologias ativas, COVID-19, atividades lúdicas.

## ABSTRACT

Considered a pandemic in 2020 by the World Health Organization, COVID-19 has had a major impact on global public health, due to the sedentary lifestyle and inadequate eating habits of the population in the midst of social isolation. The combination of these bad habits can reflect on the development of diseases associated with inadequate nutrition and interfere with the immune system response, especially with regard to COVID-19. Healthy eating is the fundamental basis for keeping the immune system in good working order and ensuring an optimal barrier against invading agents. Therefore, in this context, the work aimed to promote food education through educational practices of teaching in a playful way. The activities were carried out in a class of the Pedagogy course of a higher education institution in Picuí-PB, in the distance education modality (EAD), addressing the theme about food education as a structuring axis of teaching-learning, through lectures, dialogued expository classes, production of webfolios, production of teaching materials and competitions. During the activities, students showed interest and learning about the topic addressed in the project, in which they actively participated in the meetings. In this way, it was evident that working with educational practices that involve play is successful, as they contributed to students becoming aware of the importance of healthy eating, as well as carrying out teaching activities using playfulness provided the dissemination about this topic to the academic community.

**Keywords:** educational actions, active methodologies, COVID-19, playful activities.

## 1 INTRODUÇÃO

A doença causada pelo novo Coronavírus (Sars-CoV-2) foi designada como pandemia em março de 2020, pela Organização Mundial de Saúde, trouxe consigo a necessidade de que todos se adaptassem à novos modos de vida, especialmente condizentes com a prática recomendada de isolamento social.

Com o estilo de vida adotado em meio a este cenário pandêmico, um dos pontos que merece atenção é em relação aos hábitos alimentares, sabendo que o isolamento pode influenciar diretamente no comportamento de compra e consumo dos alimentos.

Os alimentos ultraprocessados não são vistos como boas fontes de nutrientes por não apresentarem vitaminas, minerais ou fibras, sendo contraindicados na alimentação. Conte (2016) ressalta que o elevado consumo desses pode desencadear um aumento da prevalência de doenças crônicas não transmissíveis (DCNT) como as doenças cardiovasculares, câncer, diabetes mellitus, obesidade, disfunções biliares e problemas do aparelho locomotor. Brasil, Nogueira e Sousa (2019) ainda afirmam que uma das principais causas dessas DCNT é a alimentação inadequada.

Portanto, os hábitos alimentares inadequados durante a pandemia podem agravar o quadro dos acometidos pelo Coronavírus, uma vez que de acordo com Pitanga, Beck e Pitanga (2020) esses hábitos contribuem para potencializar a obesidade que é um dos fatores de risco para agravamento de sintomas a pacientes positivos para a doença.

Sendo assim, há uma necessária preocupação em ter uma alimentação balanceada, com todos os nutrientes visando o bom funcionamento do sistema imune, a fim de reforçar a saúde, manter a qualidade de vida e proteger o organismo contra o aparecimento de doenças como a obesidade e suas consequências, que são potenciais agravantes para o quadro de pacientes positivos para COVID. Nessa perspectiva, uma alimentação adequada em termos quantitativos e qualitativos garante o aporte de macro e micronutrientes essenciais para o bom funcionamento do sistema imunológico (FERREIRA, 2010). Dutra e Carvalho (2013) e OPAS (2019) complementam esse pensamento ao constatarem que esta alimentação deve ser variada, equilibrada, suficiente e acessível, além de servir como uma fonte de prazer e identidade cultural e familiar.

Diante da importância de uma boa alimentação como medida protetiva para o enfrentamento da COVID-19, assim como a minimização da prevalência das DCNT, apontada por Vinholes, Assunção e Neutzling (2009), há uma necessidade de se empregar estratégias que atuem como divulgadoras da prevenção e da promoção de saúde

abordando essa temática, sendo o ambiente acadêmico o ideal para disseminar essas informações e levá-las à população. Uma das maneiras é através dos projetos de extensão através das práticas educativas utilizando-se o lúdico. Tais práticas são elaboradas por meio de ações educativas desenvolvidas por projetos envolvendo alimentação, e desta forma, a extensão universitária é de suma importância no que se diz respeito à forma de levar à sociedade as experiências adquiridas nestes projetos, principalmente no tocante às escolas.

Vale ressaltar, a Lei nº 11.947/2009 que institui como dever do currículo escolar propor ações educativas que incluam temáticas relativas à alimentação em seu Art. 15º, “Compete ao Ministério da Educação propor ações educativas que perpassem pelo currículo escolar, abordando o tema alimentação e nutrição e o desenvolvimento de práticas saudáveis de vida, na perspectiva da segurança alimentar e nutricional” (BRASIL, 2009).

Nesta perspectiva, além de trazer este conhecimento para o cotidiano dos alunos, introduzir assuntos através de abordagens dinâmicas e lúdicas pode também ser determinante para a permanência dos estudantes na escola, tornando-a um local mais atrativo e prazeroso.

Por se estar diante do distanciamento social, com a suspensão das aulas presenciais e adesão ao ensino remoto, é preciso transformar o contexto educativo e utilizar das ferramentas tecnológicas associadas ao lúdico para se desenvolver e fazer as informações como as referentes a tal abordagem chegarem as pessoas durante pandemia. Moreira e colaboradores (2013) explicam que a integração das atividades lúdicas a prática pedagógica visa o crescimento pessoal ao mesmo tempo em que favorece o processo de construção do conhecimento nos indivíduos.

As atividades lúdicas e variadas são capazes de auxiliar e facilitar a explicação além de enriquecer o aprendizado, proporcionando assim um interesse maior pelos temas discutidos durante as aulas e promovendo a adoção de conhecimentos importantes que por vezes possam passar despercebidos (NOGUEIRA, BANDEIRA e SANTHYAGO, 2012). Assim justifica-se a realização de intervenções lúdicas no ambiente escolar com o objetivo de facilitar os processos de ensino e aprendizagem sobre alimentação e consequentemente promover a saúde. É importante trabalhar com este aspecto no ambiente educacional, pois desta forma os alunos vão adquirir conhecimentos que serão levados por toda a vida (YOKOTA, et al., 2010).

Considerando a importância da alimentação saudável na escola como uma instituição responsável por este conhecimento e do lúdico como uma ferramenta eficaz para se trabalhar sobre este tema no ambiente escolar, é imprescindível dialogar de forma prática e educativa sobre alimentação devida sua relevância na prevenção de doenças e qualidade de vida, apresentando informações que repercutam positivamente na saúde dos alunos, para que estes as disseminem entre familiares e amigos.

## 2 METODOLOGIA

O trabalho apresentado é de natureza qualitativa e descritiva, onde são descritas as atividades desenvolvidas em um projeto de extensão, com o público-alvo composto por 29 alunos da turma do curso de Pedagogia de uma instituição de ensino superior localizada em Picuí – PB, juntamente com o corpo docente e gestores, no período de maio a dezembro de 2020. Os alunos assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), ao aceitarem participar da pesquisa.

Tendo em vista a condição do distanciamento social ocasionado pela pandemia COVID-19, todo o projeto aconteceu de forma *online*, utilizando-se os aplicativos *Google Meet*, *Google classroom* e o *WhatsApp*.

Os encontros com a turma participante se desenvolveram por meio de práticas educativas que contemplaram o lúdico na alimentação, utilizando estratégias facilitadoras como palestras com nutricionista, jogos, discussões, apresentações e construção de um webfólio, de forma a incentivar a prática pedagógica associada ao lúdico.

Ao final do projeto foi desenvolvido juntamente com os alunos e apresentado um webfólio, constando de resumos elaborados pelos alunos sobre os temas trabalhados, suas contribuições e todos os materiais construídos pelos alunos durante o mesmo.

## 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

### 3.1 VIVÊNCIAS PEDAGÓGICAS

Em todo o percurso do projeto foi possível perceber a satisfação e interesse dos alunos pelo mesmo, principalmente por eles participarem ativamente tanto através das discussões que sempre ocorriam nos encontros quanto pela confecção de materiais produzidos por eles. Quanto ao tema destaque do projeto, desde o primeiro encontro, pelas falas dos alunos, percebeu-se que a alimentação adequada, apesar de ser pouco retratada em sala de aula até mesmo nos anos iniciais da escola, tem importância e se

destaca na vida dos alunos como uma preocupação dos mesmos, sendo esse um dos fatores de terem sido escolhidos alunos do curso de Pedagogia como público alvo, sabendo que esses futuros profissionais poderão através do que foi exposto, reproduzir em seu ambiente de trabalho.

Sendo assim, é fato a importância de se trabalhar alimentação dentro da educação como tema transversal no currículo escolar, sabendo de sua relevância e também por ela ainda ser pouco discutida no ambiente escolar, essa importância está associada principalmente ao bom desenvolvimento desde a fase infantil, já que conforme Oliveira, Costa e Rocha (2017) ressaltam, os hábitos alimentares devem ser estabelecidos na infância e caso eles se desenvolvam de maneira inadequada, podem estar contribuindo negativamente na saúde dos futuros adultos.

No tocante à temática abordada no projeto e o interesse pelo mesmo, esse resultado foi observado também nos estudos de Brasil, Nogueira e Sousa (2019), onde a grande participação dos estudantes mostrou que eles se interessavam por práticas de alimentação saudáveis. Além disso, a participação ativa dos estudantes e as trocas de diálogo segundo Fernandes e colaboradores (2016) são cruciais para que o processo educativo se efetive.

### 3.2 ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS DURANTE O PROJETO E EMPREGO DA LUDICIDADE

Todo o trabalho aconteceu de maneira remota, no entanto essa forma de ensino e aprendizagem não prejudicou o desenrolar do mesmo, pois levando em consideração que o público alvo já faz uso de plataformas EaD, o desenvolvimento e engajamento dos mesmos foi bastante proveitoso, trazendo com isso um maior aproveitamento da turma. Vale ressaltar que essa maneira de aula não tirou o protagonismo dos alunos como seres ativos de seu processo de aprendizagem, pelo contrário, todas as atividades sugeridas foram aceitas e realizadas pela turma.

As videoaulas se apresentam como uma ferramenta fortalecedora e que complementam a aprendizagem das atividades estruturadas e não estruturadas, pois, no processo de aumentar o conhecimento inovador, elas incentivam a prática pedagógica no momento da pandemia e também permite que todos os alunos tenham acesso a ela (LOPES, 2021). Quanto ao uso do *WhastApp*, Sousa, Coqueiro e Nunes (2021) relatam que ele foi expressivo desde o início do ensino remoto em 2020. Pimentel e Carvalho

(2020), por sua vez, defendem que através dessa plataforma é possível enviar atividades por vários formatos (*links, áudios, podcasts, word, pdf* e afins), tornando a comunicação rápida e adaptada. Essa forma de ensinar *online* e o uso de ferramentas metodológicas também foram visto nos trabalhos de Freitas, Araújo e Sobrinho (2021) como os seminários e debates e fóruns *online* com a participação dos alunos.

Em alguns encontros foram produzidas apresentações sobre temas colocados em pauta e com o emprego do lúdico, já que se tratavam de alunos de Pedagogia, como a confecção de jogos e brincadeiras informativas sobre esses conteúdos e afins, uma forma de receber *feedback* dos alunos e de certa forma avaliar qual estava sendo o rendimento e relevância do projeto na vida deles.

A utilização de estratégias lúdicas também foi empregada no trabalho de Melo e Camarotti (2021) que afirmam que tal prática é mais atrativa e motivadora para a turma participante do projeto e incentiva o uso do dinâmico, além de favorecer o protagonismo dos estudantes.

As atividades propostas foram apresentações desenvolvidas pelos próprios alunos sobre os nutrientes (Figuras 1 e 2), assim como, foi confeccionado material pedagógico informativo em forma de jogos sobre o consumo de pescado, denominado “Brincadeira Inteligente” (Figuras 3, 4 e 5).

Figura 1 e 2 - Apresentação pelos alunos sobre as temáticas das vitaminas e dos carboidratos.

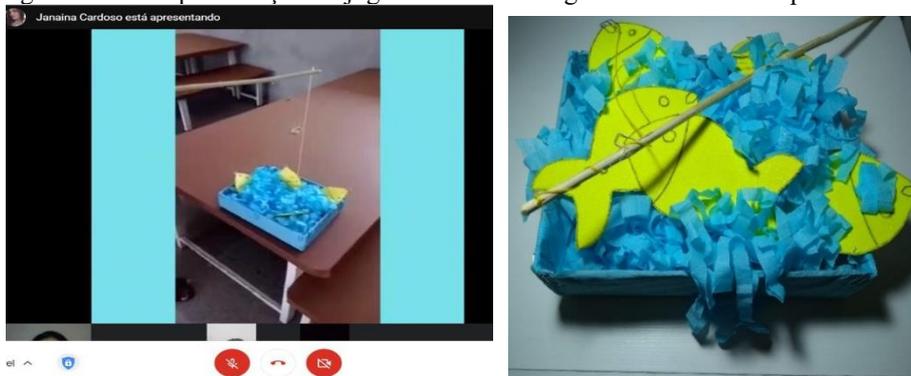


Fonte: Dados da pesquisa, 2020.

Foi confeccionado um jogo que consistia em uma pescaria, onde todos os alunos podiam participar. Neste, cada aluno teria a chance de pescar um peixe dentro do “rio”, também improvisado na brincadeira, e tinha que responder a pergunta voltada ao assunto tratado na aula sobre consumo de pescado, que estava escrita no verso da imagem do mesmo peixinho que foi pescado. Caso o aluno acertasse, ele receberia pontos e caso não

soubesse responder, a oportunidade seria dada a outro colega para responder e pontuar, caso a resposta estivesse correta (Figuras 3 e 4).

Figuras 3 e 4 - Apresentação do jogo “Pescaria Inteligente” desenvolvido pelos alunos.



Fonte: Dados da pesquisa, 2020.

Nessa brincadeira, o aluno pescava um peixe e nele havia perguntas de conhecimentos gerais associadas ao pescado.

Também foi confeccionado um quebra-cabeça pelos alunos, intitulado “O Peixe Mais Importante do Atlântico”. Todos os alunos podiam participar e ao final da montagem desse quebra-cabeça, os alunos podiam ver de um lado do jogo, a imagem retratada do peixe ao qual o quebra-cabeça pertencia, e no verso da figura havia curiosidades sobre esse mesmo peixe, para que os alunos pudessem jogar e aprender ao mesmo tempo (Figuras 5 e 6).

Figuras 5 e 6 - Quebra cabeça: “O Peixe Mais Importante do Atlântico”.



Fonte: Dados da pesquisa, 2020.

Já no jogo “Labirinto corrida do pescado”, a metodologia era semelhante ao da Pescaria Inteligente, com perguntas e respostas que caso respondidas de forma correta, os alunos pontuariam. No entanto, nesse caso, tratava-se de uma corrida, onde o peixinho

“nadaria” dentro do labirinto, sendo movimentado por cada aluno cada vez que fosse sua vez. Dentro do labirinto existiam trechos onde cada aluno poderia ser sorteado com uma pergunta para que esta fosse respondida. Se fosse respondida corretamente o aluno avançaria no jogo, se errasse, permaneceria no mesmo lugar em que parou. O aluno que conseguisse chegar mais rápido ao destino com o peixinho seria o campeão (Figura 7).

Figura 7 - Jogo: Labirinto Corrida do Pescado.



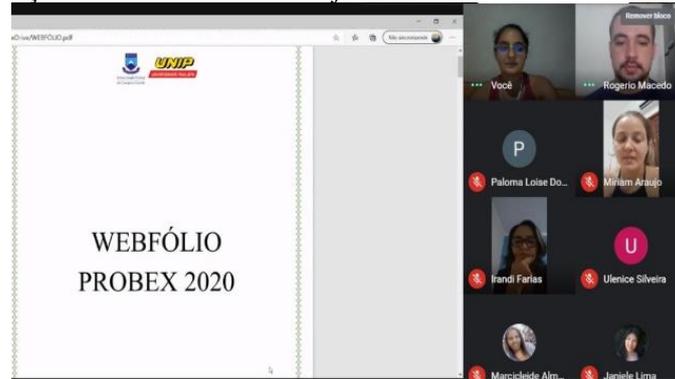
Fonte: Dados da pesquisa, 2020.

A adesão do lúdico juntamente com a sugestão dessas atividades, conforme explicam Moreira, Henriques e Barros (2020) são conhecidas como e-atividades e permitem uma aprendizagem online, mas ativa, participativa, que podem ser realizadas de forma individual ou em grupo, sendo estas centradas nos estudantes para que estes possam contribuir, trabalhar, interpretar e entre si, compartilhar conhecimento.

No mais, é perceptível que o emprego dessas metodologias adotadas no projeto como uma solução no momento da pandemia, a utilização das tecnologias digitais garante um espaço relevante para mediar o processo de ensino-aprendizagem (FREITAS, ARAÚJO e SOBRINHO, 2021).

Como atividade final, os alunos produziram o Webfólio no qual constaram todas as informações e materiais desenvolvidos durante o projeto, traçado em formato de resumos, com o auxílio de imagens. Esse Webfólio foi apresentado no último encontro com a turma para relembrar todos os assuntos tratados durante o projeto, conforme exposto na Figura 8.

Figura 8 - Apresentação do Webfólio construído junto com a turma de alunos do curso de Pedagogia.



Fonte: Dados da pesquisa, 2020.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto desenvolvido trabalhou uma temática bastante relevante no momento atual, abordando educação alimentar durante o período da COVID-19, de forma lúdica, através de propostas de estratégias metodológicas de ensino para a educação infantil.

A adoção no projeto das tecnologias digitais de informação e comunicação, que no período de pandemia auxiliaram a educação e permitiram a eficácia do projeto, sendo a plataforma *Google Meet* e o aplicativo *WhatsApp* as que mais se destacaram, sendo empregadas na educação e contribuindo para o processo de ensino-aprendizagem. Tais ferramentas foram usadas associadas ao lúdico nas atividades desenvolvidas pelos alunos participantes, que estimularam a criatividade, a proatividade e as ideias que os alunos possivelmente só conheciam em teoria, aproximando-os ainda mais da prática pedagógica e do aprendizado.

Os alunos foram participativos em todas as etapas desenvolvidas no projeto, mostraram interesse nas temáticas abordadas, realizaram todas as atividades e pela repercussão no último encontro, o projeto trouxe muito aprendizado para estes, já que os mesmos relataram a importância de trabalhar esse tema na escola, tendo em vista a relevância da temática do lúdico no processo de ensino-aprendizagem.

## REFERÊNCIAS

BRASIL, M. V. O; NOGUEIRA, V. L. R; SOUSA, M. B. O lúdico como atividade educativa destinada à promoção da alimentação saudável. Anais VI CONEDU, Campina Grande: Realize Editora, 2019. Disponível em: < <https://www.editorarealize.com.br/artigo/visualizar/61470> >. Acesso em: 26/11/2021.

BRASIL. Casa Civil. Lei nº 11.947, de 16 de junho de 2009. Dispõe sobre o atendimento da alimentação escolar e do Programa Dinheiro Direto na Escola aos alunos da educação básica. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 17 jun. 2009. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato20072010/2009/lei/11947.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato20072010/2009/lei/11947.htm).> Acesso em: 26/11/2021

CONTE, F. A. Efeitos do consumo de aditivos químicos alimentares na saúde humana. Revista Espaço Acadêmico, n. 181, pág. 69-81, jun./2016. Disponível em: < <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/EspacoAcademico/article/view/30642/16770> >. Acesso em: 20/11/2021.

COSTA, F. de J; FERRAZ, R. J. de C; NICÁCIO, L. M. F. Concepções de estudantes de Ciências Biológicas sobre a imunização: aspectos relevantes para a educação em saúde e formação docente. In: III Encontro Nacional III Encontro Nacional de Ensino de Ciências da Saúde de Ensino de Ciências da Saúde e do Ambiente. Niterói, 2012.

DUTRA, S. E; CARVALHO, B. M. K. Alimentação saudável e sustentável. Universidade Federal de Mato Grosso. 4 ed. Cuiabá: Rede e-Tec, 2013.

FERNANDES, K. J. S. S. et al. Relato de experiência: vivências de extensão na comunidade. Rev. Ciênc. Ext. v.12, n.1, p.97-104, 2016.

FERREIRA, S. R. G. Alimentação, Nutrição e Saúde: Avanços e Conflitos da Modernidade. Cienc. Cult. v. 62, n. 4. São Paulo, out. 2010.

FREITAS, P. L; de ARAÚJO, J. F. S; SOBRINHO, L. M. Práticas metodológicas utilizadas pelos professores de Ciências e Biologia durante o ensino remoto no município de Livramento/PB. Revista Educação Pública. Disponível em: < [www.cecierj.edu.br](http://www.cecierj.edu.br) >. Acesso em: 26 de novembro de 2021. 2021.

LOPES, D. R. Educação infantil: as práticas inovadoras e o uso das mídias como ferramenta de aprendizagem no município de Ananindeua-PA. Revista Educação Pública. Disponível em: < [www.cecierj.edu.br](http://www.cecierj.edu.br) >. Acesso em: 17 de novembro de 2021. 2021.

MELO, A. S; CAMAROTTI, M. F. Educação Alimentar e Nutricional: estratégias lúdicas facilitadoras do ensino de Biologia na Educação de Jovens e Adultos. Brazilian Journal of Development, Curitiba, v. 7, n. 1, p. 7000-7019, jan. 2021.

MINISTÉRIO DA SAÚDE (Brasil). Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). Pesquisa Nacional de Saúde 2019: Atenção primária à saúde e informações antropométricas. Rio de Janeiro: IBGE, 2020. p. 57. Disponível em: < <https://biblioteca.ibge.gov.br/index.php/biblioteca-catalogo?view=detalhes&id=2101758> >. Acesso em: 29 de agosto de 2022.

MOREIRA, F. B. F; COSTA, M. V. O; BARBOSA, E. M; BERTINI, L. M. Bingo Químico: Uma atividade lúdica envolvendo fórmulas e nomenclaturas dos compostos. HOLOS, [S.l.], v. 6, p. 124-130, jan. 2013. ISSN 1807- 1600. Disponível em: < <http://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/1015> >. Acesso em: 21 de novembro de 2021.

MOREIRA, J. A. M; HENRIQUES, S; BARROS, D. Transitando de um ensino remoto emergencial para uma educação digital em rede, em tempos de pandemia. Dialogia, São Paulo, n. 34, p. 351-364, jan./abr. 2020.

NOGUEIRA L. A; BANDEIRA, J; SANTHYAGO, M. C. G. Educação em saúde na atenção ao adolescente: relato de experiência. Em Extensão, Uberlândia, v. 11, n. 2, p. 167-171, 2012.

OLIVEIRA, J. C; COSTA, S. D; ROCHA, S. M. B. Educação nutricional com atividade lúdica para escolares da rede municipal de ensino em Curitiba. UNIBRASIL, Cadernos da Escola, Curitiba-PR, v. 1, n. 9, p. 150-166, 2013.

OPAS. Organização Pan-Americana da Saúde (OPAS). Folha Informativa Alimentação Saudável. Jun., 2019. Disponível em: < [https://www.paho.org/bra/index.php?option=com\\_content&view=article&id=5964:folha-informativa-alimentacao-saudavel&Itemid=839](https://www.paho.org/bra/index.php?option=com_content&view=article&id=5964:folha-informativa-alimentacao-saudavel&Itemid=839) >. Acesso em: 16 jun. 2021.

PIMENTEL, M; CARVALHO, F. S. P. Princípios da Educação Online: para sua aula não ficar massiva nem maçante! SBC Horizontes, maio 2020. ISSN 2175- 9235. Disponível em: < <http://horizontes.sbc.org.br/index.php/2020/05/23/principioseducacao-online> >. Acesso em: 20 de maio de 2021.

PITANGA, F.J. G; BECK, C. C; PITANGA, C. P.S; Ensaios teóricos em atividade física e saúde rbafs.org.br 1 Inatividade física, obesidade e COVID-19: perspectivas entre múltiplas pandemias. Revista Brasileira de Atividade Física & Saúde: SOCIEDADE BRASILEIRA DE ATIVIDADE FÍSICA E SAÚDE, [s. l.], v. 25, 14 set. 2020.

SOUSA, E. C; COQUEIRO, N. P. S; NUNES, C. P. Prática pedagógica no ensino remoto emergencial (ERE) durante a pandemia da COVID-19. Revista Latino-Americana de Estudos Científicos, v. 02, n.10, 2021.

VINHOLES, D. B; ASSUNÇÃO, M. C. F; NEUTZLING, M. B. Frequência de hábitos saudáveis de alimentação medidos a partir dos 10 Passos da Alimentação Saudável do Ministério da Saúde. Pelotas, Rio Grande do Sul, Brasil. Cad. Saúde Pública, Rio de Janeiro, v.25, n.4, p.791-799, abr, 2009.

YOKOTA, R. T. de C; VANSCONCELOS, T. F. de V; PINHEIRO, A. R. de O. P; SCHMITZ, B. de A. S; COITINHO, D. C; RODRIGUES, M. de L. C. F. Projeto “a escola promovendo hábitos alimentares saudáveis”: comparação de duas estratégias de educação nutricional no Distrito Federal, Brasil. Revista de Nutrição. Campinas, v. 23, n. 1, p. 37-47, 2010. Disponível em: < [http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/13537/1/ARTIGO\\_ProjetoEscolaPromovendo.pdf](http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/13537/1/ARTIGO_ProjetoEscolaPromovendo.pdf) >. Acesso em: 16 de junho de 2021.