

COMBATE AO *Aedes aegypti* POR MEIO DO JOGO: RELATO DE UMA AÇÃO INTERDISCIPLINAR

Elisangela Ferreira dos Santos¹
Paula Vanessa Bervian²

1 INTRODUÇÃO

O relato que aqui se apresenta refere-se à experiência vivenciada pela discente no CCR de Prática de Ensino: Educação Ambiental, como parte da apresentação do Projeto Interdisciplinar/Extensão. A atividade foi realizada em uma escola pública do município de Cerro Largo – RS em junho de 2024.

O objetivo do Projeto Interdisciplinar/extensão foi desenvolver uma oficina de jogo de tabuleiro com o tema da Dengue para alunos do ensino fundamental.

O mosquito *Aedes aegypti* é responsável pela transmissão da dengue, uma doença viral que ocorre principalmente em áreas tropicais e subtropicais. Os sintomas da dengue incluem febre alta, desconforto muscular e nas articulações e, se não for tratada, pode evoluir para febre hemorrágica.

A prevenção é a principal abordagem para lidar com a dengue, sendo fundamental para o controle dos vetores, como a remoção de águas paradas onde os mosquitos se reproduzem, e é pela Educação Ambiental (EA) que vem a sensibilização social a respeito da temática, e trabalhá-la nas séries iniciais é fundamental.

Para a educadora ambiental Edna Sueli Pontalti (2005), a escola é espaço onde o aluno dará sequência ao seu processo de socialização, e é nesse espaço que eles poderão ser sensibilizados até a fase adulta, tornando-se adultos sensíveis e até mesmo conscientes de suas ações ambientais

2 METODOLOGIA

Este estudo caracteriza-se como uma pesquisa de campo, de natureza participativa, uma vez que envolve a atuação direta dos licenciandos na mediação de uma atividade educativa com estudantes da educação básica. Adota uma abordagem qualitativa, pois busca compreender as percepções e reações dos alunos por meio da observação direta de sua participação. Quanto aos fins, trata-se de uma pesquisa descritiva, já que se propõe a relatar e analisar uma prática pedagógica específica.

O método de estudo adotado foi o indutivo, partindo da observação de uma situação concreta (a oficina com o jogo #Xodengue) para chegar a reflexões gerais sobre o papel da ludicidade na EA. Como procedimento, utilizou-se a observação direta intensiva, por meio da participação ativa dos discentes durante a realização do jogo e do registro das reações e falas dos estudantes ao longo da atividade.

A oficina iniciou-se com uma conversa introdutória sobre o *Aedes aegypti*, aproveitando o conhecimento prévio dos alunos. Em seguida, foram apresentadas as

¹ Acadêmico(a) do Curso de Ciências Biológicas 5º semestre/2025. Universidade Federal da Fronteira Sul – campus Cerro Largo. elisangelaf.santos@estudante.uffs.edu.br

² Doutora em Educação nas Ciências pela Universidade Regional do Estado do Rio Grande do Sul (UNIJUL). Orientador(a). Profa. do Curso de Ciências Biológicas da Universidade Federal da Fronteira Sul – campus Cerro Largo. paula.bervian@uffs.edu.br

regras do jogo #Xodengue, explicando como o mesmo funcionava. Os alunos foram divididos em três grupos para melhor interação com o jogo.

Os alunos jogaram #Xodengue em seus grupos. Durante o jogo, para que eles pudessem avançar nas casas, os alunos precisaram responder de forma correta as perguntas que contavam com 3 opções de resposta, sendo somente uma correta. Além das perguntas, as cartas contavam com “ações” que iam de: “Parabéns, você limpou todo o quintal e não deixou o mosquito da dengue se proliferar, avance 3 casas”, até, “Não foi dessa vez, você esqueceu um pneu que acumulou água, volte 4 casas”.

Durante a atividade, um aluno perguntou qual seria o prêmio. O discente respondeu que o verdadeiro prêmio era o conhecimento adquirido. Após a finalização do jogo, a discente ouviu o que os alunos acharam da atividade. Foi unânime: eles disseram que gostaram porque foi diferente e reforçaram que o conhecimento foi o melhor prêmio que receberam.

3 REFERENCIAL TEÓRICO E/OU DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

A Educação Ambiental (EA), enquanto prática pedagógica interdisciplinar, tem se mostrado essencial para a formação crítica e cidadã dos estudantes, especialmente quando inserida no cotidiano escolar de maneira contextualizada. Nesse sentido, Dos Santos Narcizo (2009, p. 87) afirma:

[...] Depois, na escola, a Educação Ambiental deve continuar a fazer parte do cotidiano das crianças, adolescentes e jovens, seja integrada em diferentes campos e conteúdos, interdisciplinar, seja no ambiente escolar, na convivência com professores, diretores e demais funcionários das escolas. Mais do que ensinar termos e definições técnicas, é dever da escola ensinar a amar o meio ambiente, reconhecê-lo como lar, respeitá-lo e protegê-lo.

Essa citação reforça a importância da escola como espaço de sensibilização e conscientização ambiental, indo além da mera transmissão de conteúdos técnicos. Através de experiências lúdicas como o jogo #Xodengue, é possível promover reflexões significativas entre os alunos, incentivando atitudes responsáveis desde os anos iniciais. Assim, a EA deixa de ser efêmera e passa a ser integrada à vivência escolar, potencializando sua efetividade educativa.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados evidenciaram a eficácia do uso de jogos no processo de ensino-aprendizagem, proporcionando uma experiência lúdica e participativa aos alunos.

O jogo é um fenômeno antropológico que se deve considerar no estudo do ser humano. É uma constante em todas as civilizações, esteve sempre unido à cultura dos povos, à sua história, ao mágico, ao sagrado, ao amor, à arte, à língua, à literatura, aos costumes, à guerra. O jogo serviu de vínculo entre povos; é um facilitador da comunicação entre os seres humanos (Murcia, 2005, p. 9).

Durante o jogo algumas perguntas que não foram respondidas corretamente puderam ser compreendidas pelos alunos de forma positiva. Em uma das perguntas

uma das alunas ficou incrédula quanto à quantidade de ovos que uma fêmea consegue depositar em uma única vez. A explicação foi dada: isso ocorre por uma questão de sobrevivência da espécie, já que nem todos os ovos atingem a fase adulta por diversos fatores. Assim, os questionamentos levantados pelos alunos evidenciaram que eles estavam compreendendo as informações transmitidas de maneira leve e acessível por meio do jogo.

CONCLUSÃO

O jogo #Xodengue se mostrou bastante eficaz sobre a questão da prevenção da dengue. De forma leve e lúdica, os alunos do quinto ano puderam captar informações sobre a importância do combate ao mosquito *Aedes aegypti*.

Contudo, esse tipo de ação deve ocorrer de forma contínua, pois a EA precisa ser praticada diariamente, para que, quando adultos, esses alunos sejam não apenas sensibilizados, mas também conscientes de suas práticas ambientais.

REFERÊNCIAS

DOS SANTOS NARCIZO, K. R. Uma análise sobre a importância de trabalhar educação ambiental nas escolas. **REMEA**-Revista Eletrônica do Mestrado em Educação Ambiental, v. 22, 2009.

PONTALTI, E. S. **Projeto de Educação Ambiental**: Parque Cinturão Verde de Cianorte. Disponível em <http://www.apromac.org.br>. Acesso em: 26 julho. 2023.

MURCIA, J. A. M. **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005.