

## A PROPOSTA DE JOGO DIDÁTICO NO COMBATE AOS MOSQUITOS *Aedes* *Aegypti* E *Aedes Albopictus*

Eder Horst da Silva<sup>1</sup>  
Sandra Maria Wirzbicki<sup>2</sup>

Categoria: Pesquisa<sup>3</sup>

**Resumo:** O presente trabalho apresenta um recorte do trabalho de Conclusão de curso em que foi desenvolvida a proposta de um jogo didático de tabuleiro nomeado de Combate ao Mosquito Invasor, como uma alternativa eficiente na apropriação de conhecimento sobre os aspectos científicos dos mosquitos vetores *Aedes aegypti* e *Aedes albopictus*, que são os principais vetores das arboviroses em expansão no Brasil (Dengue, Chikungunya e Zika). O trabalho de pesquisa desenvolveu e avaliou qualitativamente o jogo, que foi orientado pelos três momentos pedagógicos e partiu da análise do conhecimento de 94 estudantes do 1º, 2º e 3º ano do Ensino Médio de uma Escola Pública do município de Pérola D' Oeste no Paraná, acerca dos mosquitos vetores, através de narrativas escritas pelos alunos, nas etapas pré e pós-jogo, que foram analisadas através da Análise Textual Discursiva. O jogo possui um tabuleiro contendo um cenário de zona urbana, com áreas residenciais prédios públicos e parques, tem cartões perguntas de nível de Ensino Médio, pode ser jogado entre quatro competidores, mais alguém pode assumir o papel da fêmea do mosquito *Aedes*, tem saída no hospital da cidade e chegada no lago. O jogo busca desenvolver e problematizar conhecimentos envolvidos na temática, de modo que os alunos se tornem multiplicadores de conhecimentos sobre os vetores e também colaboradores no combate ao foco dos mosquitos. Por conhecer o que se quer prevenir estimulou-se os alunos de forma simples e lúdica. Conclui-se então que o Jogo Combate ao Mosquito Invasor é uma ferramenta de ensino aprendizagem eficiente, capaz de potencializar o conhecimento dos alunos do Ensino Médio, que de certa forma já é satisfatório, ampliando suas possibilidades de uma atuação social e responsável.

**Palavras-chave:** Ensino e aprendizagem. Ensino Médio. Atividades lúdicas.

---

1 Acadêmico, UFFS, Campus Realeza, contato: [ederhorstdasilva@gmail.com](mailto:ederhorstdasilva@gmail.com)

2 Professora Doutora da Área de Ensino de Ciências/Biologia, UFFS, Campus Realeza, contato: [<sandra.wirzbicki@uffs.edu.br>](mailto:sandra.wirzbicki@uffs.edu.br)

3 Formato: Comunicação oral.