

NA TRILHA DO AEDES: AÇÃO LÚDICO-EDUCATIVA NA PREVENÇÃO DA DENGUE NO ENSINO BÁSICO

1

Alanglay Barbosa Mirapalheta
Isis Raphaella Maria Ramos dos Santos ²

INTRODUÇÃO

A dengue é hoje uma doença das mais frequentes em todo Brasil, atingindo a população em todos os estados, independente da classe social, principalmente na temporada de verão, quando as chuvas são constantes, as temperaturas mais elevadas e a incidência da doença cresce significativamente (BRASIL, 2016; BRASIL, MÜNCHEN, SCHWANKE, 2017). A reprodução da doença está intimamente relacionada com os determinantes de ordem socioeconômica. A dengue pode ser considerada um subproduto da urbanização acelerada e sem planejamento (GONCALVES et al 2015).

O combate à reprodução do mosquito transmissor é a medida mais eficaz na eliminação dos possíveis locais que possam servir como depósito de ovos dos mosquitos vetores da doença. No entanto, para o eficaz combate ao mosquito da dengue, é imprescindível a cooperação de toda a população, e por isso é necessário investir em campanhas de conscientização.

Dessa forma, a escola constitui um lugar de possibilitar a aprendizagem, colaborando para a solução desse problema. Os mais diversos recursos didáticos disponíveis atualmente ampliam de forma enriquecedora o exercício do professor. De acordo com Quadros et al (2013), a integração de ambientes colaborativos e competitivos pode ser eficaz para aprendizagem. Com isso, o lúdico – na forma de um jogo didático, por exemplo - atua como uma ferramenta de ensino capaz de abrir novos caminhos que auxiliem a aproximação do aluno no processo de ensino-aprendizagem. A ludicidade na prática pedagógica se configura como uma metodologia de alta condução para o aprendizado, porque envolve no processo a reflexão na ação, aguçando o pensamento na aprendizagem de forma prazerosa, possibilitando o desenvolvimento social, intelectual e artístico (ARAUJO et al, 2018).

A prevenção e o combate à dengue requer uma mobilização de toda a comunidade a partir da adoção de medidas simples, porém frequentes, tendo como objetivo a quebra do ciclo de transmissão. Uma intervenção educativa de forma lúdica no ensino básico atua como uma importante via de difusão de conhecimentos sobre a prevenção e o controle da dengue, podendo até mesmo ser uma via de alcance para professores e pais, que, através dos alunos, se tornam também atuantes no combate a doença. Dessa forma o objetivo dessa intervenção é contribuir através de atividade lúdica-educativa para a prevenção contra a proliferação do mosquito *Aedes aegypti*.

O trabalho foi desenvolvido com uma turma de 2º ano, com 32 alunos, do Ensino Médio na Escola Estadual São Francisco de Assis, localizada no município de São José da Coroa Grande – PE. A implantação da sequência didática foi realizada em 4h/aulas. Investigou-se através questionamentos orais as concepções prévias acerca do *Aedes aegypti* e suas formas de prevenção. A partir disso, foi proposto um jogo colaborativo com os alunos

¹ Professor do Ensino Básico da Rede Estadual de Pernambuco, ab.mirapalheta@yahoo.com.br;

² Professora do Ensino Básico da Rede Estadual de Pernambuco, isisraphaella88@gmail.com.

para contextualização do conhecimento. Após a aplicação da sequência didática, usando o jogo lúdico como metodologia, constatou-se a evolução dos conhecimentos dos alunos tanto em termos descritivos quanto atitudinais, indicando que a estratégia didática elaborada constituiu um excelente recurso para a integração do conhecimento com a aprendizagem significativa.

METODOLOGIA

O trabalho foi desenvolvido com uma turma do 2º ano do Ensino Médio, com 32 alunos, da Escola Estadual São Francisco de Assis, localizada no município de São José da Coroa Grande – PE. Este plano de intervenção foi baseado na metodologia de abordagem qualitativa. De acordo com Günther (2006), a pesquisa qualitativa faz uma abordagem interpretativa do mundo, o que significa o estudo em cenários naturais, tentando entender os fenômenos em termos dos significados que as pessoas a eles conferem.

A intervenção didática foi realizada no mês de julho de 2019. Os dados foram coletados através de observação-participante e pela análise dos questionamentos feitos pelo professor antes e depois da metodologia proposta. Para desenvolvimento da sequência didática utilizou-se 4h/aulas.

No primeiro momento foi feita uma diagnose inicial para saber o conhecimento prévio dos alunos sobre a dengue, sua forma de transmissão, prevenção e tratamento. Após essa abordagem introdutória foi disponibilizado para turma uma revista em quadrinho³ da turma da Mônica, intitulada “Um Pequeno Grande Vilão”, para leitura. A revista em quadrinho tratava-se de formas de prevenção contra o mosquito *Aedes aegypti*. Para contextualizar os aspectos históricos, sociais, culturais e ambientais que permeiam o assunto referido foram utilizando o data show e o quadro branco.

No segundo momento, a turma foi dividida dois grupos, grupo “A” e grupo “B”, no qual foram estimulados a produzir um jogo de tabuleiro no qual abordasse o conteúdo trabalhado em sala. O grupo “A” ficou responsável pela confecção do tabuleiro (Na trilha do *Aedes*), o grupo “B” ficou responsável pela elaboração das perguntas/respostas (cartões), cartões prenda e criação das regras do jogo.

No terceiro momento foi realizada a aplicação do jogo didático, intitulado “Na trilha do *Aedes*”, para a integração do conhecimento com a prática lúdica. “Na trilha do *Aedes*” é um jogo de tabuleiro contendo casas com as cores verde, vermelha, amarela e preta. O jogo vai avançando à medida que o jogador for respondendo as questões solicitadas. Cada cartão retirado pelo jogador pode haver perguntas e intervenções, como avance ou volte casas.

Realização do jogo

A sala foi dividida em 5 grupos para melhor otimização, com representantes de cada grupo para a dinâmica do jogo.

Cada aluno escolheu um peão para movê-lo sobre a trilha. Para mover as peças sobre a trilha, o dado foi atirado e moveu-se de acordo com o número indicado. Quando a peça parou foi feita perguntas ou as instruções, de acordo com o cartão retirado. Ganhou quem terminou primeiro todo o percurso.

Cada cartão possui três tipos de orientação: perguntas e instruções – penalidades ou benefícios – o que fez o aluno/jogador recuar, avançar as casas ou permanecer na mesma casa por uma jogada. Para resposta das perguntas foi estipulado um tempo máximo de 30 segundos.

³ A revista em quadrinho da turma da Mônica foi fornecida pela Secretaria de Educação de Pernambuco.

Confecção do jogo

A confecção do tabuleiro foi feita em uma folha de papel 40, onde foram desenhadas 30 casas de 40 cm² em forma de trilha, no qual os alunos pintaram com as cores verde, vermelha, amarela e preta, em sequência, até a última casa. Como peças para representar os jogadores foram utilizadas tampas de garrafa pet de diversas cores. O dado para realização do jogo foi produzido através de cartolina guache e fita larga adesiva. A produção dos cartões com pergunta/resposta e cartões prenda foram confeccionados com cartolina guache.

De forma aleatória, as cores no cartão representa qual o passo que o jogador vai dar, se responde a pergunta, se volta ou avança casas, dependendo da cor que o jogador cair na hora da jogada, ao puxar o cartão ele vai no item que representa aquela cor. O cartão prenda também foi produzido com cartolina guache. Neste caso, se o jogador cair na cor preta na hora da jogada, o mesmo pagará uma prenda.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O crescimento acelerado dos criadouros do mosquito *Aedes aegypti* causa danos a população em geral. Apesar das massivas campanhas pelo Governo Federal, o alto índice de infestação do mosquito ainda continuam alarmantes. Essa realidade social foi levada para sala de aula, com o objetivo de conscientizar e provocar mudanças atitudinais para prevenção contra a proliferação dos mosquitos vetores da dengue. Os recursos e atividades foram diversificados, atendendo aos objetivos de uma educação emancipadora como nos apresenta (FREIRE, 2008).

A ludicidade se fez presente na leitura de gibis e na produção do jogo “Na trilha do Aedes”, destacando a importância de um meio ambiente equilibrado e despertando nos alunos a responsabilidade de indivíduos transformadores do meio em que vivem. Desse modo, podemos constatar a importância de se trabalhar questões socioambientais no ambiente escolar. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) destaca competências e habilidades a serem fomentadas dentro do ambiente escolar, elencando como ponto a serem trabalhados aspectos relativos à saúde, abrindo espaços para discussão e, com isso, promover a saúde individual e coletiva, inclusive no âmbito das políticas públicas (BRASIL, 2018).

Com a utilização jogo didático, percebeu-se que houve uma sensibilização maior dos alunos em relação à temática discutida. Isso ficou explícito por meio de algumas atitudes e comportamentos durante o processo, tais como, questionamentos e apontamentos no que se refere ao combate do mosquito transmissor. Além disso, expuseram suas críticas em relação ao contexto no qual estão inseridos, já que o entorno da própria escola é um potencial foco do mosquito devido o lixo acumulado e a falta de saneamento básico. Para Rocha e Pereira (2017), o jogo didático deveria merecer um espaço e um tempo maior na prática pedagógica cotidiana dos professores, pois ele constitui em um importante auxílio para o trabalho curricular por seu caráter motivacional, desafiador e construtivo.

Dentre os pontos em destaque na intervenção didática é válido considerar a importância do lúdico, como jogos desenvolvidos no ambiente escolar. Pode-se afirmar que os jogos permitem que os alunos aprendam com prazer e entretenimento, constituindo uma forma de compreender os conteúdos de maneira mais concreta.

É importante salientar que a intervenção aconteceu de forma interdisciplinar, tendo como objetivo enriquecer o ensino e a aprendizagem. Portanto, o trabalho pedagógico foi construído nesta perspectiva, proporcionando aos alunos e professores participantes do processo ensino aprendizagem construir, confrontar e reformar conhecimentos a partir dos diálogos promovidos em sala de aula.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta de inclusão do jogo didático, como metodologia alternativa para o ensino de Ciências facilitou a compreensão dos alunos do conteúdo estudado. Além disso, estimulou suas competências e habilidades em resolverem questões do cotidiano escolar. Foi possível observar a empolgação e entusiasmo que envolveu os alunos no decorrer do jogo. O trabalho em grupo favoreceu uma maior integração e sociabilidade, promovendo uma cooperação no intuito de vencer. Pode-se assim dizer que os jogos contribuem de forma significativa para construção do conhecimento pois levam ao aluno a exercitar suas aptidões sociais, físicas e cognitivas/afetivas, melhorando o processo de ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Atividade lúdica, Ensino Médio, Dengue.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, A. C. C.; MEDEIRO, J. M. A.; BEZERRA, P. D. F.; SILVA, R. C. A. O Pibid no combate dengue. **Carpe Diem: Revista Cultural e Científica do UNIFACEX**. v. 16, n. 1, p. 1-10, 2018.

BRASIL, Ministério da Saúde. Secretaria de Vigilância Sanitária. **Dengue: Diagnóstico e Manejo Clínico – Adulto e Criança**. 5º edição, 60p, 2016.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. 154p. 2018.

BRASIL, G. D; MÜNCHEN, S. V.; SCHWANKE, C. Utilizando a ludicidade no Ensino de Ciências em uma Escola Pública de Porto Alegre: o fazer docente contextualizado e integrado além da sala de aula. **Tear: Revista de Educação Ciência e Tecnologia**, Canoas, v.7, n.2, p. 1-14, 2018.

FREIRE, P. R. N. **Educação como prática da liberdade**. São Paulo: Paz e Terra, 2008.

GONÇALVES, R.P. et al. Contribuições recentes sobre conhecimentos, atitudes e práticas da população brasileira acerca da dengue. **Saúde e sociedade**, v.24, n.2, 2015. Disponível em:< <https://www.scielo.org/article/sausoc/2015.v24n2/578-593/>>. Acesso em 13/08/19.

GÜNTHER, H. Pesquisa Qualitativa Versus Pesquisa Quantitativa: Esta É a Questão? **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, v. 22 n. 2, p. 201-210, Mai-Ago 2006.

QUADROS, A. L. et al. Ambientes colaborativos e competitivos: o caso das olimpíadas científicas. **Revista de Educação Pública**, v. 22, n. 48 p. 149-163, Cuiabá, 2013.

ROCHA, M. P.; PEREIRA, J.L. Jogos Didáticos para o Ensino de Ciências com ênfase na Educação Ambiental. **IX EPEA - Encontro Pesquisa em Educação Ambiental**. Universidade Federal de Juiz de Fora. Juiz de Fora – MG - 13 a 16 de agosto de 2017.