

222 - JOGO COMO PROPOSTA EDUCATIVA EM PREVENÇÃO À DENGUE -

Andreza Tamanaha (Instituto de Biociências, UNESP, Botucatu), Newton Goulart Madeira (Instituto de Biociências, UNESP, Botucatu) - andrezabtu@yahoo.com.br ou nmadeira@ibb.unesp.br

Introdução: O Brasil está entre os países mais atingidos pela dengue no mundo, em 2008, no período de janeiro a novembro 787.726 pessoas contraíram a doença no país, sendo que as medidas adotadas pouco atingem as crianças, estas são reconhecidas como um dos fatores de mudança de uma sociedade. O controle do vetor e da doença pode ser realizado através da educação em saúde. A educação aos escolares permite transmitir conhecimento e mudança de comportamento, nesse sentido, os jogos podem ser utilizados como estratégias para o aprendizado sobre a doença e a aquisição de posturas mais saudáveis, pois ensinam de forma lúdica, podem ser jogados muitas vezes e possibilitam uma aprendizagem por experiência. Proporcionar educação sobre dengue às pessoas, permite aumentar o controle sobre as diferentes variáveis que favorecem a sua incidência, e ter maior domínio sobre os eventos desfavoráveis que atingem a comunidade. **Objetivos:** Desenvolveu-se um jogo de tabuleiro sobre a dengue abordando conhecimentos atitudes e práticas sobre a doença e o vetor. O estudo foi conduzido em uma escola particular de Botucatu, aos 154 alunos do 4º ao 7º ano e baseia-se em compreender se o jogo é capaz de conscientizar os alunos. Os estudantes foram acompanhados antes e depois a aplicação do jogo e divididos em dois grupos: jogo e o controle. **Métodos:** Os questionários e o jogo foram aplicados com intervalo de 20 dias. Os questionários foram analisados pelo programa SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) utilizando a Análise de variância de medidas repetidas, e as médias comparadas com 5% de significância. **Resultados:** Observou-se no grupo jogo, nas questões que abordavam a doença, a transmissão, o vetor e sua biologia, que as médias foram maiores no pós-teste em todas as séries trabalhadas, mostrando que a atividade propiciou ganho em relação aos temas abordados ($F=784,769$, $p < 0,001$). O grupo controle não obteve diferença antes e depois a aplicação do jogo ($F= 0,522$, $p=0,472$). As questões relativas às atitudes em relação à doença em todas as séries aumentaram a média final ($F=14,503$, $p < 0,001$), no entanto o grupo controle não diferiu ($F=0,94$, $p=0,335$). As médias relacionadas à prática no grupo jogo se ampliaram ($F= 9,870$, $p < 0,002$), no grupo controle não se observou diferença ($F=0,004$, $p=0,951$). **CONCLUSÃO:** O jogo de tabuleiro sobre a dengue proporcionou aos estudantes um melhor desempenho no pós-teste nos conhecimentos, atitudes e práticas no grupo jogo. O jogo pode ser utilizado como uma proposta interessante para se abordar o assunto dengue aos estudantes destes anos escolares, pois tratar deste assunto de uma forma lúdica e atrativa, melhorando os conhecimentos sobre a dengue e o vetor e as atitudes e práticas para o seu controle.