

# **BOARD GAME: UMA ESTRATÉGIA PARA A APRENDIZAGEM DE CIÊNCIAS COM ÊNFASE EM DOENÇAS TRANSMITIDAS POR MOSQUITOS NO AMAZONAS, BASEADO NO SISTEMA DO JOGO PANDEMIC**

Alinne Costa Cavalcante Rezende <sup>1</sup>  
Cristiany de Moura Apolinário e Silva <sup>2</sup>  
Arthur Marshall Cavalcante Rezende <sup>3</sup>

## **RESUMO**

O projeto teve como objetivo desenvolver um jogo de tabuleiro educativo para a disciplina de Ciências, abordando conceitos epidemiológicos relacionados às doenças transmitidas por mosquitos na Amazônia. A proposta buscou tornar o aprendizado mais dinâmico e interativo, estimulando a compreensão sobre surtos, prevenção e controle de arboviroses, como dengue, zika e chikungunya para alunos do 7º Ano do Ensino Fundamental II. A metodologia adotada baseou-se na aprendizagem baseada em jogos, com uma abordagem construtivista e participativa. Para coleta de dados, utilizou-se observação direta durante as partidas, permitindo analisar o aprendizado e o pensamento crítico dos estudantes. Inicialmente, foi realizada uma análise curricular para garantir a coerência com os objetivos pedagógicos. Em seguida, foi desenvolvido um board game inspirado na mecânica do jogo Pandemic intitulado: Epidemic (Mortiferum Culex): Arboviroses, Amazonas, Brasil, no qual os jogadores atuavam de forma cooperativa para conter surtos de doenças. O tabuleiro representava cidades do Amazonas, e os participantes precisavam identificar focos de transmissão, sintomas e vetores. Para enriquecer a experiência, foram criadas cartas temáticas, peças para representar personagens e situações no jogo e lupas de identificação com imagens impressas em transparências, permitindo a observação detalhada dos mosquitos vetores. Além disso, foi elaborado um guia didático e aplicado um quiz avaliativo ao final das atividades. Os testes piloto demonstraram alto engajamento e interesse dos alunos, evidenciando uma melhor assimilação dos conceitos sobre saúde pública, vacinação e prevenção de doenças. Concluiu-se que o jogo foi uma ferramenta eficaz para o ensino de arboviroses, promovendo aprendizagem ativa, colaboração e reflexão crítica, além de proporcionar uma experiência educativa lúdica e acessível. O projeto fez parte do Programa Ciência na Escola (PCE), 2024, financiado pela Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Amazonas – FAPEAM.

**Palavras-chave:** Educação lúdica, Board game, Arboviroses, Prevenção.

---

<sup>1</sup> Doutora, professora da Escola Estadual Tenente Coronel Cândido José Mariano, CMPM-V. Seduc-AM, [alinne\\_biologa@yahoo.com.br](mailto:alinne_biologa@yahoo.com.br);

<sup>2</sup> Mestre, professora da Escola Estadual Tenente Coronel Cândido José Mariano, CMPM-V. Seduc-AM [cristianysilva@yahoo.com.br](mailto:cristianysilva@yahoo.com.br);

<sup>3</sup> Graduando em Sistema de Informação na Universidade Estadual do Amazonas – UEA [arthurmcrezende@gmail.com](mailto:arthurmcrezende@gmail.com).

