

NOME: NATÁLIA DE SOUZA FRANÇA

TÍTULO: DISPONIBILIZAÇÃO E APLICAÇÃO DE UM JOGO EDUCATIVO COMPUTACIONAL PARA A CONSCIENTIZAÇÃO PREVENÇÃO E COMBATE À DENGUE

AUTORES: FERNANDO ROBERTO PROENÇA, NATÁLIA DE SOUZA FRANÇA, NATÁLIA DE SOUZA FRANÇA, FERNANDO ROBERTO PROENÇA

AGÊNCIA FINANCIADORA (se houver): PAEx

PALAVRA CHAVE: DENGUE, CONSCIENTIZAÇÃO, JOGOS EDUCACIONAIS, ENSINO FUNDAMENTAL, SOFTWARE.

RESUMO

A dengue é uma doença causada por um vírus, transmitido pelo mosquito *Aedes aegypti*, que está frequentemente no cotidiano dos brasileiros. Alunos do curso de Sistemas de Informação da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG) – unidade acadêmica de Passos, desenvolveram um jogo educativo computacional para auxiliar no combate e prevenção da dengue. Este projeto de extensão tem como objetivo disponibilizar esse jogo nas escolas e ensinar as crianças quais são os principais meios de proliferação do mosquito transmissor da dengue através do jogo. Outro objetivo consiste em avaliar o conhecimento das crianças em relação à conscientização, combate e prevenção da dengue. O jogo foi disponibilizado e instalado nos laboratórios de informática das escolas participantes do projeto. Além disso, foi elaborado um questionário contendo questões de múltipla escolha para avaliar o conhecimento das crianças em relação ao assunto. Após a instalação do jogo nos laboratórios e elaboração do questionário, os alunos responderam o questionário contendo 6 questões de múltipla escolha, e, em seguida, os mesmos tiveram contato com o jogo por cerca de 30 minutos. Por fim, os alunos responderam novamente o questionário. Até o momento foram contabilizados a quantidade de erros e de acertos dos questionários respondidos. Dentre as 6 questões do questionário, a média de acertos antes dos alunos terem contato com o jogo foi de 4,0 questões (66,6% de acerto). Após os alunos terem acesso ao jogo, a média de acertos foi de 4,8 questões, ou seja, 80% de acerto. A partir desses resultados preliminares percebe-se que as crianças conhecem bem o assunto. No entanto, após o aluno ter acesso ao jogo a porcentagem de acerto aumentou em 13,3%. Com isso, conclui-se que o jogo contribuiu para aumentar o conhecimento dos alunos em relação a dengue e que os jogos computacionais educativos podem auxiliar na aprendizagem da criança, pois trata-se de uma ferramenta atrativa e presente no cotidiano deles.