

EDUCAÇÃO EM SAÚDE POR MEIO DE JOGOS: CONSTRUÇÃO DE FERRAMENTA LÚDICA SOBRE DENGUE

Jonathas Riquiel da Silva Rodrigues¹; Julys Nathan Ferreira Soares²; Barbara Eduarda Mota de Oliveira³; Ana Valéria Machado Mendonça⁴; Natália Fernandes de Andrade⁵.

¹Graduando em Saúde Coletiva pela Universidade de Brasília – UnB, jonathas.riquiel@gmail.com;

²Mestrando em Saúde Coletiva pela Universidade de Brasília – UnB, julys.nathan@gmail.com;

³Graduanda em Nutrição pela Universidade de Brasília – UnB, beduardamo@gmail.com;

⁴Professora Doutora da Faculdade de Ciências da Saúde da Universidade de Brasília – UnB, valeriamendonca@gmail.com;

⁵Professora Doutora da Faculdade de Ciências e Tecnologia em Saúde da Universidade de Brasília – UnB, natalia.fandrades@gmail.com.

Resumo: A dengue é uma doença febril aguda, transmitida pela fêmea do mosquito *Aedes aegypti*, cuja proliferação é favorecida por acúmulo de água parada e condições urbanas precárias. Em 2024, o Brasil enfrentou a maior epidemia já registrada, superando até mesmo a COVID-19 em número de óbitos. Diante desse cenário alarmante, este trabalho criou um jogo educativo voltado a jovens e adultos, com o objetivo de informar, de forma lúdica, estratégias de prevenção e enfrentamento do mosquito transmissor da dengue. Desenvolvido entre março e maio de 2025 na disciplina de Educação em Saúde, o jogo foi baseado em dados científicos e estruturado com 110 cartas ilustradas, distribuídas em categorias como Mosquitos, Sintomas, Auxílio, Clima e Criadouros. A dinâmica do jogo estimula os participantes a comprar cartas e no baralho possuem mosquitos que contribuem para a derrota. A metodologia envolveu a aplicação de um questionário inicial para identificar lacunas de conhecimento e orientar o aprimoramento do conteúdo. Após a atividade, foi aplicado instrumento de avaliação com os participantes organizados em grupos distintos. Os resultados mostraram que a maioria dos jogadores ampliou seu entendimento sobre os sintomas da dengue, a importância da eliminação de criadouros e outras formas de prevenção. Conclui-se que o jogo possui potencial como recurso educativo, contribuindo para o enfrentamento à desinformação e promovendo o engajamento crítico. Sua aplicação em escolas e comunidades reforça o papel da extensão universitária como espaço de construção coletiva do saber.

Palavras-Chaves: Dengue, Educação em Saúde, Jogos Educativos, *Aedes aegypti*, Saúde Coletiva.

Abstract: Dengue is an acute febrile disease transmitted by the female *Aedes aegypti* mosquito, whose proliferation is favored by stagnant water and poor urban conditions. In 2024, Brazil faced the largest epidemic on record, surpassing even COVID-19 in the number of deaths. Given this alarming scenario, this project created an educational game aimed at young people and adults, aiming to inform, in a playful way, about prevention and control strategies for the mosquito that transmits dengue. Developed between March and May 2025 in the Health Education course, the game was based on scientific data and structured with 110 illustrated cards, distributed into categories such as Mosquitoes, Symptoms, Aid, Climate, and Breeding Sites. The game's dynamics encourage participants to draw cards, and the deck contains mosquitoes that contribute to their defeat. The methodology involved administering an initial questionnaire to identify knowledge gaps and guide content improvement. After the activity, an assessment tool was administered to participants, who were organized into different groups. The results showed that most players expanded their understanding of dengue symptoms, the importance of eliminating breeding sites, and other forms of

prevention. The conclusion is that the game has potential as an educational resource, contributing to combating misinformation and promoting critical engagement. Its application in schools and communities reinforces the role of university extension as a space for collective knowledge construction.

Keywords: *Dengue, Health Education, Educational Games, Aedes aegypti, Public Health.*

INTRODUÇÃO

A dengue é uma arbovirose caracterizada por ser febril aguda, possui quatro vírus relacionados a ela e sua transmissão no Brasil ocorre por meio da picada das fêmeas infectadas do mosquito *Aedes Aegypti* (1, 2). Seu ciclo de vida inclui as fases de ovo, larva, pupa e, por fim, a forma adulta. As fêmeas depositam seus ovos em locais com água parada, e em áreas urbanas isso inclui recipientes como pneus, lixo acumulado e caixas d'água (1).

A urbanização sem controle, o acúmulo de lixo e recipientes não biodegradáveis, a falta de saneamento básico e o crescimento desordenado das cidades criam o ambiente ideal para a proliferação do mosquito. Fatores climáticos como o aumento da temperatura e das chuvas também mantêm as condições favoráveis para reprodução do vetor. Além disso, a densidade populacional, a mobilidade urbana e o acesso precário ao saneamento são variáveis cruciais que influenciam a incidência dessa doença (3, 2).

O primeiro surto documentado no país ocorreu em 1982, e desde então, a doença se tornou endêmica, ou seja, está presente de forma constante em diversas regiões do Brasil (2). Em 2024, o Brasil enfrentou a maior epidemia de dengue já registrada, com mais de 6 milhões de casos prováveis e mais de 6 mil óbitos. Essa incidência alarmante de 3.110 casos por 100 mil habitantes pode ser ainda maior devido à subnotificação. Enquanto que, quando comparado a 2023 que já havia sido um ano epidêmico com mais de 1 milhão de casos e mais de mil óbitos, 2024 apresentou um aumento de 401% nos casos e 526% nos óbitos (4).

Esse cenário reforça a urgência de estratégias integradas para o enfrentamento da dengue, entre as quais a educação em saúde assume papel central. Compreendida como um processo formativo que visa ampliar a autonomia dos sujeitos no cuidado de si e no diálogo com profissionais e gestores, a educação em saúde, vinculada à promoção da saúde, configura-se como uma alternativa essencial para a prevenção de doenças. Fundamentada em práticas pedagógicas participativas e emancipadoras, essa abordagem contribui para a transformação social e para o fortalecimento da cidadania em saúde (5).

Nesse contexto, a adoção de metodologias que estimulem a participação ativa da população torna-se fundamental. O processo de mediação da aprendizagem, embasada nos critérios de intencionalidade, atribuição de significado e transcendência, favorece a adoção de práticas inovadoras e interativas. Entre essas práticas, destacam-se os jogos educativos, que se mostram eficazes por despertarem o interesse, promoverem a construção coletiva de sentidos e possibilitarem a aplicação prática do conhecimento em situações cotidianas. Diferentemente do modelo tradicional, centrado na transmissão unidirecional de conteúdos, a ludicidade reconhece o aprendiz como protagonista, enquanto o educador assume o papel de facilitador do processo (6).

Sendo assim, o presente trabalho visou criar um jogo voltado para jovens e adultos abordando sobre a dengue, suas características e hábitos que contribuem para a proliferação do mosquito *Aedes aegypti*, de forma a fomentar a conscientização da população sobre todos os aspectos da doença, desde a reprodução do mosquito até a transmissão. Além de avaliar o uso dessa ferramenta lúdica para melhor compreensão da temática.

METODOLOGIA

A proposta de desenvolvimento do jogo surgiu na disciplina de Educação em Saúde, ofertada na Faculdade de Ciências e Tecnologia em Saúde da Universidade de Brasília (FCTS/UnB), no 1º semestre de 2025, a disciplina conta com uma carga horária voltada para extensão, que é um dos pilares da universidade. A extensão atua diretamente com a comunidade e por isso a necessidade de identificar as lacunas do conhecimento (7).

Visando o cronograma da disciplina, o planejamento e a elaboração do jogo foi dividido em cinco momentos, sendo: elaboração de questionário sobre o tema para identificação das lacunas; aproximação com a comunidade, a disciplina foi a uma escola de ensino médio localizada na Ceilândia para dialogar com os alunos sobre a temática; planejamento, elaboração e aplicação do jogo; e a avaliação de aplicabilidade e execução do jogo.

Para a coleta de dados, foi elaborado um questionário estruturado contendo nove questões objetivas, com o propósito de avaliar o nível de conhecimento da população acerca da dengue. O instrumento contemplou diferentes dimensões, incluindo: Identificação do vetor transmissor da doença; distinção do *Aedes aegypti* em relação a outros mosquitos; reconhecimento do sexo do vetor responsável pela transmissão; compreensão do ciclo reprodutivo do inseto; conhecimento sobre os principais sinais e sintomas da enfermidade; orientação quanto ao uso adequado de medicamentos durante o curso da doença; práticas preventivas e hábitos favoráveis à redução da proliferação do mosquito; participação individual nas ações de prevenção em seu território; e percepção da presença de profissionais de saúde voltados ao enfrentamento da dengue.

O objetivo do instrumento foi mapear lacunas informacionais relacionadas à doença, de modo a subsidiar o planejamento de ações educativas e preventivas direcionadas ao público-alvo. O questionário foi disponibilizado em formato digital, por meio de formulário eletrônico, e amplamente divulgado através do aplicativo WhatsApp, estratégia que possibilitou maior alcance e praticidade na participação dos respondentes.

O segundo momento foi aproximação com a comunidade, onde foi realizada uma atividade com cerca de 20 alunos do primeiro ano do ensino médio em uma escola pública de Ceilândia, em que todos participaram e com duração de 40min, essa aproximação teve como objetivo fornecer informações sobre a dengue de modo mais descontraído.

A dinâmica sobre a dengue envolveu perguntas de verdadeiro ou falso. A turma foi dividida em dois grupos, onde um representante de cada grupo era selecionado, e eles jogavam "par ou ímpar" para decidir quem responderia à pergunta. O grupo que acertasse ganhava um ponto, e se errasse, o ponto ia para o grupo adversário. Próximo ao final, as últimas perguntas valiam o dobro de pontos.

Na fase de planejamento e elaboração do jogo, optou-se por uma estratégia que de maneira lúdica aborda o ciclo biológico do *Aedes aegypti* e as lacunas de conhecimento previamente identificadas, como sintomas e tratamento. O jogo foi estruturado com um total de 110 cartas, organizadas sistematicamente em seis categorias distintas, sendo: a primeira categoria é referente ao clima com 23 cartas, que simulam condições meteorológicas favoráveis à proliferação do vetor; a segunda categoria engloba as cartas "Recipiente", que totalizam 38 unidades e representam potenciais criadouros do mosquito, que têm por objetivo sensibilizar os jogadores sobre a importância da eliminação de locais de acúmulo hídrico inadequados; a terceira categoria corresponde às cartas "Ciclo do Vetor", com 6 unidades subdivididas simulando as fases de desenvolvimento do mosquito em condições ambientais favoráveis; a quarta categoria é composta pelas cartas "Mosquito", totalizando 15 e são divididas entre Pernilongo (3 unidades) e *Aedes aegypti* (12 unidades); a quinta categoria abrange as cartas "Sintomas", totalizando 16 unidades que representam as manifestações clínicas da dengue; por fim, a sexta categoria consiste nas cartas "Auxílio", compostas por 18 unidades que compreendem medicamentos e recursos relevantes para a temática.

O jogo possui uma dinâmica de aquisição de cartas, onde no baralho contém elementos representativos do mosquito vetor que contribuem para a eliminação dos participantes, e ao acumular 4 mosquitos, representando os sorotipos da dengue, o jogador é eliminado da partida.

Ao término de cada sessão do jogo, foi aplicado um questionário avaliativo estruturado com o objetivo de identificar aspectos passíveis de aprimoramento na estratégia educativa, bem como mensurar a aquisição de conhecimentos relacionados à dengue pelos participantes. Essa avaliação permitiu uma análise da eficácia educativa do jogo e sua contribuição para o processo de aprendizagem sobre prevenção e controle da dengue.

RESULTADOS

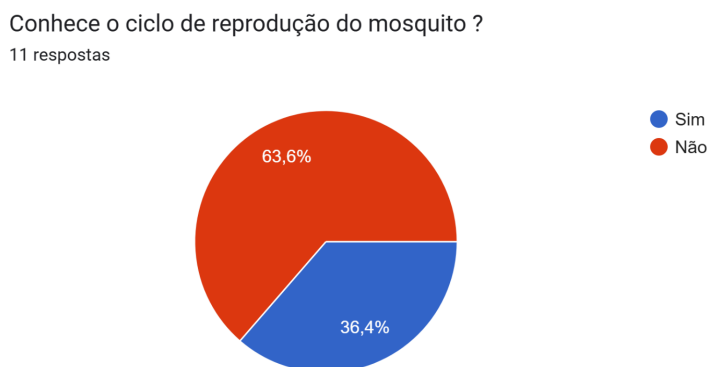
A aplicação do questionário estruturado possibilitou levantar informações relevantes acerca do conhecimento da população sobre a dengue. O instrumento contemplou nove questões que abrangeram aspectos fundamentais da doença, tais como a identificação do mosquito transmissor, a diferenciação do *Aedes aegypti* em relação a outros insetos, o reconhecimento de que a fêmea é a responsável pela transmissão, bem como a compreensão do ciclo reprodutivo do vetor.

Além disso, foram explorados tópicos relacionados ao conhecimento dos principais sinais e sintomas da dengue, às orientações sobre o uso de medicamentos durante o curso da enfermidade e às práticas preventivas adotadas no cotidiano. O questionário também buscou identificar a participação dos respondentes nas ações de controle em seus territórios e a percepção da presença de profissionais de saúde voltados à prevenção da doença.

Essa abordagem permitiu identificar lacunas informacionais importantes, que são apresentadas a seguir na análise dos resultados, contribuindo para a compreensão dos desafios enfrentados pela população no enfrentamento da dengue e orientando a proposição de estratégias educativas mais eficazes.

O questionário de identificação de demanda foi estruturado com nove perguntas sobre a temática da dengue, abordando várias características e obteve um total de 11 respostas. A primeira pergunta foi referente ao conhecimento do ciclo de reprodução do mosquito, onde 63,6% (7) relataram não conhecer sobre o ciclo de reprodução do mosquito, conforme Figura 1.

Figura 1 – Respostas sobre o ciclo de reprodução do *Aedes aegypti*.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

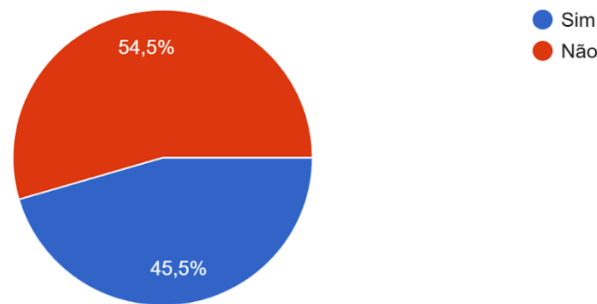
Observa-se que somente 36,4% (4) dos participantes afirmaram conhecer o ciclo de vida do mosquito, esse quantitativo evidencia uma lacuna de informações sobre esse aspecto do ciclo que influência na transmissão.

Ao perguntar sobre os medicamentos para tratamento da dengue, que é um assunto que gera muitas informações e desinformações, 54,5% (6) relataram não saber, conforme Figura 2.

Figura 2 – Respostas sobre medicamentos para tratar a dengue.

Sabe quais remédios podem e quais não podem tomar durante a dengue?

11 respostas



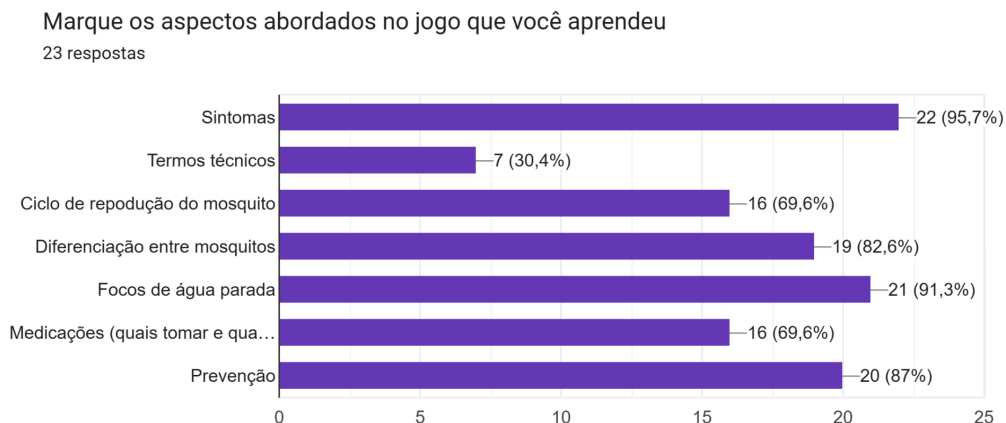
Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Nota-se que apenas 45,5% (5) dos entrevistados sabem quais remédios podem ser utilizados para tratamento de sintomas da dengue, o que revela uma defasagem no entendimento desse fator.

No que diz respeito à transmissão da doença, aos sintomas apresentados e à distinção entre os diferentes tipos de mosquitos, todos os participantes afirmaram ter conhecimento sobre esses aspectos e 81,8% (9) relatam ajudar a evitar a dengue em seus territórios. Esse resultado indica que, pelo menos nesse ponto, a população entrevistada demonstra estar bem informada, o que pode contribuir positivamente para a prevenção e o reconhecimento precoce da doença.

Após a realização do jogo, os participantes foram convidados a avaliar a produção, considerando características do jogo, como design, regras, aprendizado, dinâmica, entre outros elementos. Aproximadamente 25 pessoas jogaram o jogo, desses 23 avaliaram os elementos mencionados. A avaliação do jogo contou com um total de 23 respostas. Ao questionar sobre os aspectos aprendidos durante a abordagem do jogo, o participante poderia marcar uma ou mais opções, sendo: sintomas; termos técnicos; ciclo de reprodução do mosquito; diferenciação entre mosquitos; focos de água parada; medicações; e prevenção. Conforme o Figura 3, o que mais se aprendeu ao jogar foram sobre os sintomas da doença, com 95,7% (22), em seguida sobre os focos de água parada 91,3% (21).

Figura 3 – Respostas da avaliação sobre o jogo.



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Sobre os termos técnicos, somente 30,4% (7), avaliam ter aprendido sobre durante o jogo, e 69,6% (16) aprenderam sobre o ciclo de reprodução do mosquito e sobre as medicações.

Nessa etapa observou-se que diversos critérios, especialmente aqueles relacionados à clareza das informações e ao design da interface (Figura 4), receberam um feedback positivo por parte dos participantes. Isso indica que o jogo foi bem aceito tanto em termos visuais quanto em compreensão. Entre os conteúdos relacionados à dengue abordados durante a experiência, os sintomas da doença e os focos de água parada foram os temas mais bem compreendidos e assimilados pelos jogadores. Esses aspectos parecem ter sido transmitidos de forma clara e efetiva, facilitando o aprendizado.

No entanto, o jogo também contempla outras características importantes, como a diferenciação entre os tipos de mosquitos, medidas de prevenção e alguns termos técnicos relacionados à dengue. Embora esses conteúdos estejam presentes, seu nível de compreensão pode não ter sido tão alto quanto os tópicos mais destacados.

Figura 4 – Verso de carta do jogo “Epidemia de Cartas”.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

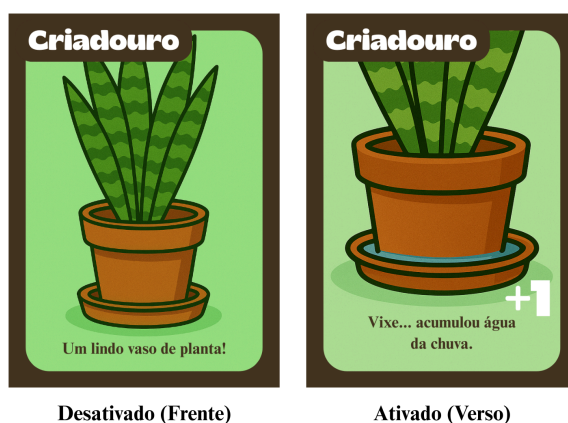
Nesse sentido, a carta “Recipiente” (Figura 5) ganha relevância ao traduzir parte desse conteúdo para situações práticas, já que representam potenciais criadouros do mosquito, incluindo pneus, pratos de plantas, vasilhas de animais, calhas, lixos, fossas e caixa d’água. Essas cartas têm por objetivo sensibilizar os jogadores sobre a importância da eliminação de locais de acúmulo hídrico inadequados e, quando combinadas com as cartas de clima, ativam a carta “Criadouro” (Figura 6), elemento estratégico que penaliza coletivamente todos os participantes aumentando a quantidade de cartas a ser comprada no jogo.

Figura 5 – Cartas de Recipiente do jogo “Epidemia de Cartas”.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

Figura 6 – Carta de Criadouro do jogo “Epidemia de Cartas”.



Desativado (Frente)

Ativado (Verso)

Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

Além das categorias já mencionadas, o jogo conta com as cartas “Ciclo do Vetor”, que representam as larvas e ovos do mosquito, cujo efeito ocorre exclusivamente quando o criadouro está ativado, simulando as fases de desenvolvimento do mosquito em condições ambientais favoráveis.

Na sequência, encontra-se a categoria “Mosquito” que apresenta as cartas Pernilongo e *Aedes aegypti* (Figura 7). As cartas de Pernilongo causam penalidades temporárias, válidas apenas por uma rodada, mas podem contribuir para a soma de efeitos que leva à eliminação do jogador quando acumuladas às do *Aedes aegypti*. Já as cartas de *Aedes aegypti* têm caráter permanente, permanecendo com o participante até serem neutralizadas por cartas específicas ou até sua eliminação da partida.

Figura 7 – Carta mosquito *Aedes aegypti* do jogo “Epidemia de cartas”.



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Da mesma forma, têm-se a categoria “Sintomas” (Figura 8), que representam as manifestações clínicas da dengue organizadas em pares: Cefaleia, Mialgia, Febre Alta, Dor Retroorbital, Petéquias, Fraqueza, Enjoo e Mal-estar. Essas cartas constituem desafios que devem ser cumpridos pelo jogador que o tirou durante a partida, sendo adquiridas mediante a revelação de mosquitos *Aedes aegypti*, com cada participante devendo manter apenas uma carta de sintomas por vez, mantendo-a visível durante toda a sessão do jogo.

Figura 8 – Cartas de Sintomas do jogo “Epidemia de Cartas”.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

Por fim, as cartas “Auxílio”, que compreendem medicamentos e recursos relevantes para a temática, sendo representadas em pares: Analgésico, Antitérmico, Anti-inflamatório, Anticoagulante, Água, Repelente, Vacina, Atestado Médico e Agente de Combate a Endemias (ACE). Essas cartas podem ser utilizadas estrategicamente fora do turno regular do jogador, não sendo contabilizadas como jogada principal.

DISCUSSÃO

A dengue representa um dos maiores desafios de saúde pública no Brasil, especialmente considerando o contexto epidemiológico alarmante vivenciado em 2024, com mais de 6 milhões de casos prováveis. Nesse cenário, o combate à desinformação emerge como uma estratégia para o controle efetivo da doença (4).

A análise das lacunas informacionais identificadas no questionário inicial revela que, mesmo havendo conhecimento sobre aspectos básicos da transmissão e sintomas da doença, persistem déficits significativos em áreas fundamentais como o ciclo de vida do mosquito e medicamentos adequados para o tratamento. Essas lacunas informativas refletem um problema mais amplo relacionado à circulação de informações incompletas ou incorretas sobre a dengue.

É importante compreender como a população entende e interpreta as doenças, pois as ações de prevenção e controle só funcionam bem quando dialogam com a realidade, os costumes e o conhecimento das pessoas, garantindo maior adesão e efetividade (8). Sendo assim, entender onde e como o mosquito se reproduz é essencial para eliminá-lo e, conseqüentemente, reduzir os riscos de transmissão de doenças. Da mesma forma, o conhecimento sobre medicamentos adequados pode prevenir complicações e até mesmo óbitos decorrentes do uso de medicações contraindicadas.

A partir disso, o jogo “Epidemia de Cartas” surge como uma resposta a esse desafio, caracterizado como uma ferramenta que combate a desinformação através da experiência educativa, apresentadas de forma contextualizada e interativa. Dessa forma, a ferramenta lúdica permite que os jogadores compreendam as relações complexas entre fatores ambientais e comportamentais que determinam a proliferação do vetor e a transmissão da doença.

A dinâmica educativa implementada no jogo aborda diretamente as lacunas identificadas sobre o ciclo de vida do mosquito, no qual, com o criadouro em jogo, podem surgir ovos e larvas que se desenvolvem em mosquitos, contribuindo para a derrota dos jogadores. Similarmente, a lacuna relacionada ao uso de medicamentos foi incorporada através de uma mecânica específica: quando o jogador encontra um mosquito *Aedes aegypti* no baralho, ele adquire uma carta sintoma que somente pode ser eliminada mediante a utilização de remédios adequados, caso seja escolhido um medicamento contraindicado, o sintoma não é removido mas substituído por outro.

Os achados da avaliação confirmam os referenciais teóricos que sustentam o uso de práticas lúdicas como estratégias eficazes na educação em saúde. A boa receptividade dos participantes quanto ao design e à clareza das regras, somada à maior compreensão sobre os sintomas da dengue e a relevância da eliminação de criadouros, evidenciam o potencial educativo do jogo, que possibilitou a assimilação de informações de maneira acessível e dinâmica. A eficácia pedagógica dessa ferramenta lúdica expressa-se, sobretudo, em sua capacidade de contemplar os três princípios fundamentais da mediação da aprendizagem: intencionalidade, construção de significado e transcendência (6).

Nessa lógica, a intencionalidade pedagógica fica evidente na estruturação sistemática das cartas organizadas em categorias que abordam desde o ciclo biológico do vetor até as manifestações clínicas da doença. A atribuição de significado ocorre quando os jogadores experienciam, através da mecânica lúdica, as conseqüências práticas de comportamentos inadequados. Enquanto que, a transcendência se materializa na aplicação dos conhecimentos adquiridos durante o jogo em situações reais de prevenção e controle da dengue (6).

De acordo com Coscrato et al., uma intervenção é considerada eficaz quando alcança os resultados esperados. No caso da educação em saúde, as práticas lúdicas eficazes devem não apenas ampliar o conhecimento, mas também estimular mudanças de comportamento e melhorias na qualidade de vida (6).

Além disso, o jogo promove também o engajamento crítico dos participantes, manifestando-se como um dos principais diferenciais da abordagem proposta. O material estimula os jogadores a desenvolverem capacidades analíticas, reflexivas e estratégicas que ultrapassam o

contexto específico da dengue. Sendo assim, a necessidade de tomar decisões estratégicas durante as partidas, como escolher quando utilizar cartas de auxílio ou como gerenciar recursos limitados, desenvolve habilidades de pensamento crítico aplicáveis a diversas situações de promoção da saúde (6).

Também, o engajamento crítico é especialmente demonstrado na capacidade do jogo de desconstruir concepções equivocadas. A responsabilização do outro, frequentemente observada nos discursos sobre a dengue, evidencia uma postura individualista onde a culpa é sempre do vizinho, comprometendo a efetividade das ações preventivas (9). E, esta dinâmica encontra paralelo na mecânica do jogo, onde a carta de chuva, ao ser lançada sobre um recipiente como um pneu, acumula água transformando-o em criadouro, o que gera penalidades a todos os participantes enquanto permanecer em jogo. Tal dinâmica reforça a ideia de que as consequências das ações individuais não afetam apenas quem as realiza, mas repercutem sobre toda a comunidade.

Quando os jogadores recebem penalidades coletivas resultantes da ativação de criadouro, estabelece-se um ambiente propício para reflexões sobre responsabilidade compartilhada, interdependência social e a necessidade de ações coordenadas para o enfrentamento de problemas de saúde pública. Esta dimensão dialógica da aprendizagem contribui para que os participantes desenvolvam não apenas conhecimentos técnicos, mas também consciência crítica sobre os determinantes sociais da saúde, evidenciando como fatores estruturais e ambientais criam condições favoráveis à transmissão, independentemente de ações individuais isoladas (10).

Enquanto que, em uma perspectiva mais ampla, a concepção e implementação do jogo “Epidemia de Cartas” no contexto da disciplina de Educação em Saúde exemplifica o potencial transformador da extensão universitária como espaço privilegiado de construção coletiva do conhecimento (11).

Esse processo vai além da separação tradicional entre produção acadêmica e prática aplicada, configurando uma síntese dialógica em que o saber científico se integra às necessidades reais da sociedade. Nesse contexto, assume o caráter de tecnologia social, entendida como um conjunto de produtos, técnicas ou metodologias reaplicáveis, construídas em interação com a comunidade e capazes de gerar soluções efetivas de transformação social (12).

Sendo assim, a relevância da extensão universitária se manifesta de diversas maneiras, como em sua capacidade de democratizar o acesso ao conhecimento científico através da criação de ferramentas educativas acessíveis e culturalmente apropriadas, cumprindo a função social da universidade de contribuir para a redução das desigualdades em saúde. No contexto específico da dengue, doença que afeta desproporcionalmente populações em situação de vulnerabilidade social, as ações extensionistas assumem um caráter de justiça social ao promover o acesso equitativo a informações cientificamente fundamentadas sobre prevenção e controle da doença (11).

Com isso, a construção coletiva do saber, característica fundamental da extensão universitária, materializa-se no processo participativo de desenvolvimento e aprimoramento da ferramenta educativa. E, o questionário inicial, aplicado para identificar as lacunas informacionais, exemplifica como o conhecimento acadêmico se articula com os saberes e as necessidades da comunidade, resultando em um produto educativo que dialoga efetivamente com a realidade dos participantes (11).

CONCLUSÃO

Diante do exposto, concluímos que o jogo “Epidemia de Cartas” se configura como uma ferramenta educativa eficaz para a educação em saúde. Ao transformar informações científicas em uma experiência lúdica e interativa, o jogo favorece a assimilação de conteúdos de forma

acessível, participativa e significativa, promovendo o engajamento dos jogadores e estimulando a reflexão crítica sobre práticas preventivas. Dessa forma, destaca-se seu potencial de aplicação em contextos escolares, comunitários e de extensão universitária, contribuindo para o fortalecimento de estratégias educativas voltadas à promoção da saúde e ao combate à desinformação.

REFERÊNCIAS

1. Lima-Camara TN. A dengue é produto do meio: uma abordagem sobre os impactos do ambiente no mosquito *Aedes aegypti* e nos casos da doença. *Rev Bras Epidemiol*. 27 set 2024;27:e240048.
2. Medeiros EA. Desafios no controle da epidemia da dengue no Brasil. *Acta Paul Enferm*. 15 jul 2024;37:eEDT012.
3. Gomes JPM, Ribas IM, Valadares PAR, Jardim LS, Nogueira MC, Ferreira CC, et al. Relação entre temperatura do ar e incidência de dengue: estudo de séries temporais em Minas Gerais, Brasil (2010-2019). *Cad Saúde Pública*. 25 mar 2024;40:e00076723.
4. Xavier LL, Pessanha JFM, Honório NA, Ribeiro MS, Moreira DM, Peiter PC. A Incidência da Dengue Explicada por Variáveis Climáticas em Municípios da Região Metropolitana do Rio de Janeiro. *Trends Comput Appl Math*. 28 abr 2025;26:e01476.
5. Nogueira DL, Sousa MS, Dias MSA, Pinto VPT, Lindsay AC, Machado MMT. Educação em saúde e na saúde: conceitos, pressupostos e abordagens teóricas. *SANARE Rev Pol Públicas*. 29 dez 2022;21(2)
6. Gomes JPM, Ribas IM, Valadares PAR, Jardim LS, Nogueira MC, Ferreira CC, et al. Relação entre temperatura do ar e incidência de dengue: estudo de séries temporais em Minas Gerais, Brasil (2010-2019). *Cad Saúde Pública*. 25 mar 2024;40:e00076723.
7. Gadotti M. Extensão Universitária: Para quê?. *Inst Paulo Freire*. 2017;15(1–18):1.
8. Claro LBL, Tomassini HCB, Rosa MLG. Prevenção e controle do dengue: uma revisão de estudos sobre conhecimentos, crenças e práticas da população. *Cad Saúde Pública*. 2004;20:1447–157.
9. Reis CB, Andrade SMO, Cunha RV. Responsabilização do outro: discursos de enfermeiros da Estratégia Saúde da Família sobre ocorrência de dengue. *Rev Bras Enferm*. 2013;66:74–8.
10. Acioli S. A prática educativa como expressão do cuidado em Saúde Pública. *Rev Bras Enferm*. 2008;61:117–21.
11. Brêtas JRS, Pereira SR. Projeto de extensão universitária: um espaço para formação profissional e promoção da saúde. *Trab Educ Saúde*. 2007;5:367–80.
12. Vasconcellos AA. Tecnologia Social: uma revisão de literatura. *InterAção*. 14 maio 2025;16(1):e89357–e89357.