

## Jogo de tabuleiro sobre parasitoses intestinais: “Xô, monstros em mim!”

Autor: Jefferson Queiroz Carneiro

Orientadora: Profa. Dra. Ana Karina Holanda Leite Maia

Instituição desenvolvedora: Programa de Pós-Graduação em Saúde da Família – FACENE

Nível - Mestrado Profissional em Saúde da Família – FACENE

Ano: 2019

Figura 1: Jogo de percurso lúdico (trilha), denominado de ‘Xô, monstros em mim!’



**Explicação e normas do jogo:** Em uma superfície plana, será depositada uma apresentação visual (Figura 1) do jogo de tabuleiro do tipo jogo de percurso ou trilha, em material como plástico, PVC ou estopa, montado no chão. Esse banner é composto

de 49 casas de várias cores - para atrair o público infantil - disposto em espiral simples, em sequência de percurso unidirecional, a partir da casa lúdica denominada de INÍCIO e dirigindo-se até a casa lúdica chamada de CHEGADA, as quais correspondem ao começo e ao fim do jogo, respectivamente.

No trajeto determinado, estão identificadas estações ou casas com desenhos caricatos de parasitas intestinais que podem acometer o ser humano. Essas apresentações lúdicas - as figuras - terão QR codes anexados, que serão acessados via equipamento eletrônico, tipo *tablet* ou *smartphone*, por programas específicos de leitura da referida linguagem, adquiridos de forma gratuita, como aplicativos (apps) depositados “nas nuvens” das marcas e nos sistemas operacionais específicos de cada aparelho. Quando esses QR codes forem acessados, direcionarão o jogador ou “player” para cartas eletrônicas com informações referentes ao assunto representando os comandos de como progredir ou retroceder no jogo, para dar andamento à dinâmica da atividade educacional.

Os supostos “Monstros”, os enteroparasitas, bem como as formas de tratamento e as informações suficientes para o público-alvo - infanto-juvenil do fundamental I - tornar-se detentor do conhecimento sobre o assunto estarão contidas nesse ambiente virtual.

Ainda na forma de jogar, teremos os dados lúdicos que, através de arremesso aleatório, introduzirão valores que serão utilizados para movimentar os peões de tabuleiros previamente dispostos na casa denominada de ‘início’. Sugere-se que o jogo seja aplicado a quatro personagens, por vez, e comandado por um professor ou educador com habilidade e conhecimento intelectual suficiente para explicar eventuais dúvidas que o jogo gere, devido à superficialidade das informações presentes nas cartas eletrônicas ou às curiosidades advindas da dinâmica e da euforia da brincadeira em andamento.



Este trabalho está licenciado com uma Licença Creative Commons - Atribuição 4.0 Internacional.