


DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO DE TABULEIRO COMO FERRAMENTA DE EDUCAÇÃO EM SAÚDE ACERCA DA PREVENÇÃO DE PARASITOSE PARA CRIANÇAS DE COMUNIDADES TRADICIONAIS DO MUNICÍPIO DE SANTARÉM-PA

DEVELOPMENT OF A BOARD GAME AS A HEALTH EDUCATION TOOL ON PARASITIC PREVENTION FOR CHILDREN FROM TRADITIONAL COMMUNITIES IN THE MUNICIPALITY OF SANTARÉM-PA

DESARROLLO DE UN JUEGO DE MESA COMO UNA HERRAMIENTA DE EDUCACIÓN PARA LA SALUD SOBRE PREVENCIÓN PARÁSITA PARA NIÑOS DE COMUNIDADES TRADICIONALES EN EL MUNICIPIO DE SANTARÉM-PA

 <https://doi.org/10.56238/arev7n7-072>

Data de submissão: 04/06/2025

Data de publicação: 04/07/2025

Keyla Pereira Tiago

Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Enfermagem
Universidade do Estado do Pará
Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-9135-0537>
E-mail: keylaptiago@gmail.com

Felipe Braga Corrêa

Graduando em Enfermagem
Universidade do Estado do Pará
Orcid: <https://orcid.org/0009-0003-5910-3039>
E-mail: felipebragacorrea20@gmail.com

Débora Tolvai Vileirine

Graduanda em Biomedicina
Instituto Esperança de Ensino Superior
Orcid: <https://orcid.org/0009-0005-0601-4766>
E-mail: deboratolvaivileirine@gmail.com

Allanya Angelina de Oliveira Silva

Graduanda em Biomedicina
Instituto Esperança de Ensino Superior
Orcid: <https://orcid.org/0009-0002-6230-6729>
E-mail: lanabilhar123@gmail.com

Ingrid Kellen Imbiriba Lobo

Graduanda em Biomedicina
Instituto Esperança de Ensino Superior
Orcid: <https://orcid.org/0009-0009-7338-0204>
E-mail: ingridkellenlobo@gmail.com

Lana Bilhar Coutinho

Graduanda em Farmácia
Instituto Esperança de Ensino Superior
Orcid: <https://orcid.org/0009-0002-6230-6729>
E-mail: lanabilhar123@gmail.com

Emilie Corrêa Freire

Graduanda em Medicina
Universidade do Estado do Pará
Orcid: <https://orcid.org/0009-0006-4399-8570>
E-mail: emilie.cfreire@aluno.uepa.br

Karine de Jesus Sousa

Graduanda em Medicina
Universidade do Estado do Pará
Orcid: <https://orcid.org/0009-0008-5463-4371>
E-mail: karine.dj.sousa@aluno.uepa.br

Eudes Felipe Gomes Lopes

Graduando em Enfermagem
Universidade do Estado do Pará
Orcid: <https://orcid.org/0009-0007-2353-6616>
E-mail: eudes.fglopes@aluno.uepa.br

Franciane de Paula Fernandes

Pós-Doutora em Ciências
Universidade do Estado do Pará
Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-4617-1919>
E-mail: franciane.fernandes@uepa.br

Livia de Aguiar Valentim

Doutora em Medicina Preventiva
Universidade do Estado do Pará
Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-4255-8988>
E-mail: livia.valentim@uepa.br

Valney Mara Gomes Conde

Pós-Doutora em Biociências
Universidade do Estado do Pará
Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-1179-5246>
E-mail: valney.conde@uepa.br

Guilherme Augusto Barros Conde

Doutor em Engenharia Elétrica
Universidade Federal do Oeste do Pará
Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-3529-4101>
E-mail: guilherme.conde@ufopa.edu.br

Fabiana Martins de Paula

Doutora em Biologia Animal

Universidade de São Paulo

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-3343-0149>

E-mail: fabiana.paula@hc.fm.usp.br

Sheyla Mara Silva de Oliveira

Pós-Doutora em Ciências

Universidade do Estado do Pará

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-6666-2363>

E-mail: sheylaoliveira@uepa.br

RESUMO

As enteroparasitoses seguem como um dos principais problemas de saúde pública em comunidades com condições socioambientais vulneráveis, especialmente entre crianças, grupo particularmente suscetível devido a fatores comportamentais, imunológicos e à ausência de práticas adequadas de higiene. Este estudo descreve a elaboração de uma tecnologia educacional voltada à prevenção de parasitoses intestinais, por meio do desenvolvimento de um jogo de tabuleiro educativo para crianças de 6 a 12 anos residentes em comunidades tradicionais do município de Santarém, Pará. Trata-se de uma pesquisa metodológica do tipo descritiva, composta por três fases interligadas: (1) planejamento e concepção do jogo, com definição de regras, conteúdo, estrutura e personagens; (2) levantamento bibliográfico sistemático, conduzido em bases como SciELO, MEDLINE e BVS, com a finalidade de identificar os principais conteúdos teóricos relacionados à prevenção das parasitoses em crianças; e (3) elaboração gráfica da tecnologia educacional, com a criação dos materiais visuais no Canva e produção física dos elementos do jogo (tabuleiro, cartas, manual e peças). O jogo "Tabuleiro dos Parasitas" foi estruturado com 50 casas, cartas de "hábitos saudáveis" e "fatores de risco", e orientações práticas baseadas em documentos oficiais como o Plano Nacional de Vigilância e Controle das Enteroparasitoses, com linguagem acessível e elementos visuais adaptados à realidade amazônica, o jogo busca integrar ensino e ludicidade para promover o aprendizado ativo e a mudança de comportamentos em saúde. Conclui-se que a tecnologia proposta tem potencial para ser utilizada em escolas, unidades de saúde e ações itinerantes, fortalecendo práticas de educação em saúde interdisciplinares, com foco na promoção do autocuidado infantil e na prevenção de infecções parasitárias.

Palavras-chave: Educação em Saúde. Parasitoses. Tecnologias Educacionais. Crianças. Comunidades Tradicionais.

ABSTRACT

Enteroparasites follow as one of the main public health problems in communities with vulnerable social and environmental conditions, especially among children, a particularly susceptible group due to behavioral, immunological factors and the absence of adequate hygiene practices. This study describes the elaboration of an educational technology aimed at preventing intestinal parasites, through the development of an educational board for children aged 6 to 12 residents in traditional communities in the municipality of Santarém, Pará. It is a descriptive methodological research, composed of three interconnected phases: (1) Planning and conception of the game, with rules, content, structure and characters; (2) Systematic bibliographic survey, conducted on bases such as Scielo, Medline and BVS, with the purpose of identifying the main theoretical content related to the prevention of parasites in children; and (3) Graphic elaboration of educational technology, with the creation of visual materials in Canva and physical production of the game elements (board, cards,

manual and parts). The game "Board of Parasites" was structured with 50 houses, "healthy habits" and "risk factors", and practical guidelines based on official documents such as the National Surveillance and Control Plan of enteroparasitoses, with accessible language and visual elements adapted to Amazonian reality, the game seeks to integrate teaching and playfulness to promote active learning and the change of health behaviors. It is concluded that the proposed technology has the potential to be used in schools, health facilities and itinerant actions, strengthening interdisciplinary health education practices, focusing on promoting children's self-care and preventing parasitic infections.

Keywords: Health Education. Parasites. Educational technologies. Children. Traditional communities.

RESUMEN

Los enteroparásitos siguen como uno de los principales problemas de salud pública en comunidades con condiciones sociales y ambientales vulnerables, especialmente entre los niños, un grupo particularmente susceptible debido a factores inmunológicos conductuales y la ausencia de prácticas de higiene adecuadas. Este estudio describe la elaboración de una tecnología educativa destinada a prevenir los parásitos intestinales, a través del desarrollo de una junta educativa para niños de 6 a 12 residentes en comunidades tradicionales en el municipio de Santarém, Pará. Es una investigación metodológica descriptiva, compuesta por tres fases interconectadas: (1) planificación y concepción del juego, con reglas, contenido, estructura y personajes; (2) Encuesta bibliográfica sistemática, realizada en bases como Scielo, Medline y BVS, con el propósito de identificar el principal contenido teórico relacionado con la prevención de parásitos en niños; y (3) elaboración gráfica de la tecnología educativa, con la creación de materiales visuales en el lienzo y la producción física de los elementos del juego (tablero, tarjetas, manuales y piezas). El "Junta de Parásitos" del juego estaba estructurado con 50 casas, "hábitos saludables" y "factores de riesgo", y pautas prácticas basadas en documentos oficiales como el plan nacional de vigilancia y control de enteroparasitosis, con lenguaje accesible y elementos visuales adaptados a la realidad amazónica, el juego busca integrar la enseñanza y el juego para promover el aprendizaje activo y el cambio de comportamientos de salud. Se concluye que la tecnología propuesta tiene el potencial de usarse en escuelas, instalaciones de salud y acciones itinerantes, fortalecer las prácticas interdisciplinarias de educación para la salud, centrarse en promover el autocuidado de los niños y prevenir las infecciones parásitas.

Palabras clave: Educación en salud. Parásitos. Tecnologías educativas. Niños. Comunidades tradicionales.

1 INTRODUÇÃO

As parasitoses intestinais são doenças ocasionadas por helmintos ou protozoários, os quais realizam parte de seu ciclo de vida no aparelho digestivo humano, podendo causar alterações patológicas. A transmissão das parasitoses ocorre, principalmente, através da ingestão de cistos ou larvas do parasita através de água e alimentos contaminados, ingestão de cistos que se alojam debaixo das unhas no contato com o solo contaminado ou penetração de larvas do parasito através da pele desprotegida em contato com solo (Helminth control in school-age children Second edition, 2011; Nunes; Rocha, 2019).

Desse modo, as crianças apresentam-se como parcela mais vulnerável a contaminação por parasitos, em função do desconhecimento ou ausência da prática quanto a noções básicas de higiene, além do comportamento comum de levar objetos e mãos à boca durante a fase de oralidade do desenvolvimento infantil, o que aumenta as chances de entrar em contato com o parasito em sua forma infectante (Araújo Andrade *et al.*, 2013).

No que tange a crianças afetadas por um parasita único ou parasitoses em associação, além dos sintomas agudos da infecção há ainda o risco ligado a morbidade, a qual relaciona-se às deficiências nutricionais, que podem ocasionar déficit pômbero-estatural, desnutrição energético-proteica e anemia ferropriva, que, por sua vez, pode prejudicar o aprendizado e o crescimento da criança. Na presença das infecções parasitárias, o estado nutricional pode ser comprometido em decorrência de redução na ingestão alimentar e/ou aumento de perda de nutrientes a partir de vômitos, diarreia ou perda sanguínea (Araújo Filho *et al.*, 2011).

Para além da faixa etária dos indivíduos potencialmente expostos aos parasitos, a condição socioeconômica e sanitária destes é também fator de vulnerabilidade para que haja contaminação, devido a presença de agentes etiológicos que possuem ciclo de contaminação intimamente relacionado ao precário acesso ao saneamento básico, tratamento da água e alimentos, educação em saúde e acesso aos serviços assistenciais (Alves *et al.*, 2021).

Nesse sentido, as ações de educação em saúde compõem um pilar importante das medidas de prevenção a parasitoses, assistência e promoção da saúde. Logo, é considerada uma prática no campo das ciências da saúde, mais específico da saúde coletiva, privilegiada em suas intervenções por articular agentes e instituições que estão dentro e fora do espaço convencionalmente referido como setor saúde (Falkenberg *et al.*, 2014).

Conforme define a Organização Mundial de Saúde, ser saudável não se limita a ausência de doenças, já que seu conceito se amplia para um estado de completo bem-estar físico, mental e social no qual tem uma estreita relação com o processo de promoção da saúde, o qual deve incluir os

indivíduos e grupos sociais no processo saúde-doença a fim de que estes possam modificar o meio favoravelmente (Cruz, 2012).

Sendo assim, a educação em saúde utiliza-se de variadas estratégias para promoção do aprendizado visando mudança de hábitos individuais e impacto positivo na comunidade. Dentre as intervenções nesse âmbito a utilização de jogos educativos apresenta-se como alternativa especialmente para o público alvo de crianças em idade escolar como na experiência descrita, desde que estabelecida uma relação equilibrada entre o ensino e o lúdico. Através dos jogos, brinquedos e brincadeiras a criança desenvolve-se como ser integral em sua dimensão psicológica, cultural, social, mental e física, enquanto a ludicidade do jogo permite o desenvolvimento de uma série de aprendizagens (Silva; Palheta; Furtado, 2020; Wulanyani *et al.*, 2019).

Logo, o jogo de tabuleiro apresenta-se como uma ferramenta pedagógica potente, nos quais o espaço privilegiado do jogo permitiu a absorção dos conceitos preconizados pelos pesquisadores e instituiu os jogadores de autonomia no próprio processo de saúde-doença ao colocá-los como protagonistas da realidade simulada do jogo (Quelas; Pinheiro; Funchal, 2019).

Assim sendo, o estudo tem como objetivo descrever as fases para a construção de uma tecnologia educacional fundamentada em um jogo de tabuleiro educativo e divertido para auxiliar crianças no processo de aprendizado acerca da prevenção de parasitoses, especialmente nas comunidades tradicionais do município de Santarém, no Pará.

2 METODOLOGIA

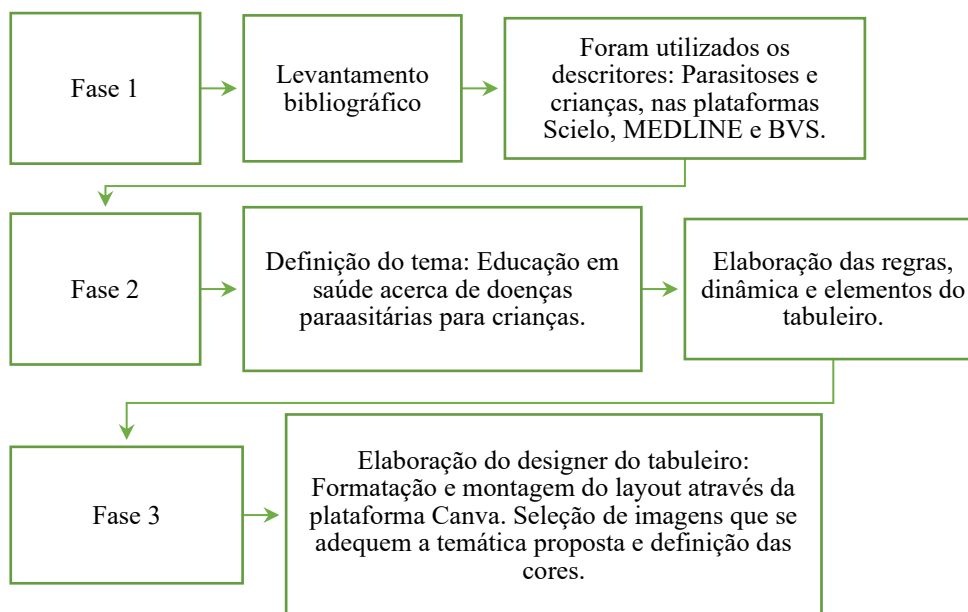
A presente pesquisa trata-se de desenvolvimento metodológico, do tipo descritiva, acerca do desenvolvimento de um jogo de tabuleiro para crianças de 6 a 12 anos voltado a educação em saúde sobre doenças parasitárias.

A pesquisa do desenvolvimento metodológico vem sendo aplicadas na produção de Tecnologias Cuidativo-Educacionais (TCE) na qual configuram-se como estratégias educativas que englobam conhecimentos e saberes científicos e cotidianos, utilizados no processo de cuidar e educar a si mesmo e ao outro. Logo, no contexto do cuidado infantil, as TCE se manifestam por meio de diferentes intervenções, que vão desde materiais impressos até ferramentas digitais, contribuindo, assim, para uma maior compreensão e também para o fornecimento de orientações pertinentes à saúde (Do Nascimento *et al.*, 2025).

A partir dessa análise, será relatado as fases para a criação do jogo de tabuleiro com o fito de ensinar, de forma lúdica, como prevenir infecções parasitárias intestinais, em uma linguagem

acessível, com exemplos baseados em situações comuns no cotidiano das crianças, como mostra a figura 1.

Figura 1: Fases da construção do projeto.



Fonte: Autores, 2025.

Vale ressaltar que os aspectos éticos da pesquisa foram fundamentados na Resolução 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde. Destaca-se ainda que essa pesquisa faz parte de um macro projeto com aprovação do Comitê de Ética em Pesquisa de Seres Humanos (CEP), da Universidade do Estado do Pará Campus XII Santarém, sob o parecer nº 7.008.207.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

3.1 FASE 1. CONSTRUÇÃO DO JOGO

Para Skinner, teórico que dedicou seus estudos na aplicação da análise psicológica do comportamento no processo de ensino aprendizagem, os ambientes educacionais, por vezes, mantêm práticas geracionais por razões ritualísticas, que nada têm a ver com o desenvolvimento e a aprendizagem dos estudantes denominadas contingências cerimoniais. Nesse sentido, pode haver um desestímulo ao aprendizado já que há maior preocupação com a forma que a tarefa é executada em detrimento do conhecimento e interesse demonstrados pelo aluno. Sendo assim, Skinner define a preferência pela aplicação contingências tecnológicas que seriam aquelas mantidas pelos efeitos

benéficos diretos da prática para a comunidade, estabelecendo assim a valorização das tecnologias efetivas de apoio ao aprendizado (Flores, 2016).

Logo, buscou-se o desenvolvimento de uma nova tecnologia para educação em saúde, destinada ao público infantil, que priorizasse a comunicação didática e efetiva dos conceitos presentes na literatura a respeito das parasitoses (Pereira, 2022).

Na primeira etapa do projeto foi definido que a TE seria um jogo intitulado “Tabuleiro dos parasitas” no qual conta um tabuleiro constituído de 50 casas nas quais encontram-se casas com obstáculos relacionados a parasitas como o *Strongyloides stercoralis* (figura 2), em que o jogador que entrar em contato com o parasita deve voltar casas até chegar a ponta da causa deste com o recurso didático das cartas, divididas entre 5 cartas vermelhas e 5 cartas verdes, as quais descrevem hábitos baseados nas brincadeiras, interações e comportamentos geralmente presentes entre as crianças de comunidades tradicionais do município de Santarém-PA.

Foram selecionados como hábitos saudáveis: lavar as mãos, beber água limpa, lavar bem frutas e legumes antes de consumi-los, usar sapatos fechados ao brincar na terra e ingerir apenas carne bem cozida. Já para os fatores de risco foram selecionados: comer comida in natura sem higienizá-la, beber ou nadar em água suja, não lavar as mãos após ir ao banheiro, andar descalço na terra e não ter cuidado com os bichinhos de estimação.

Figura 2 - Tabuleiro dos parasitas.



Fonte: Autores, 2025.

Destaca-se que o jogo foi intitulado como tabuleiro dos parasitas visto que tem como estratégia central a promoção da educação em saúde para crianças conforme previsto no Plano Nacional de

Vigilância e Controle das Enteroparasitoses (2005). Tal abordagem busca tornar o aprendizado sobre saúde mais acessível e atrativo para as crianças, utilizando a ludicidade como ferramenta pedagógica.

O objetivo principal do jogo é destacar, de forma clara e interativa, os principais meios de prevenção contra as enteroparasitoses, doenças frequentemente relacionadas a condições sanitárias precárias e hábitos de higiene deficientes. Ao incorporar conceitos de prevenção de maneira lúdica, o jogo contribui não apenas para o desenvolvimento do conhecimento, mas também para a mudança de comportamentos, incentivando práticas saudáveis desde a infância.

3.2 FASE 2. LEVANTAMENTO BIBLIOGRÁFICO

Na fase dois, realizou-se um levantamento bibliográfico, utilizando como questão norteadora “De que forma a criação de um jogo de tabuleiro educativo pode contribuir para o ensino sobre a prevenção das parasitoses em crianças que vivem em comunidades tradicionais no município de Santarém - Pará, considerando suas especificidades socioambientais e culturais?”, com o fito de condensar os achados na literatura acerca das enteroparasitoses e, assim, fornecer informações claras e concisas para a construção deste jogo, gerado a partir da pesquisa.

A busca foi realizada nas bases de dados Scientific Electronic Library Online (SciELO), Medical Literature Analysis and Retrieval System Online (MEDLINE) e Biblioteca Virtual em Saúde (BVS), utilizando os descritores “Parasitoses” e “Criança”. Utilizou-se como critérios de inclusão artigos que abordavam questões a respeito da prevenção de doenças parasitárias, publicados em língua portuguesa, de acesso livre, disponibilizados na íntegra e publicados no período entre 2014 e 2024. Optou-se pela exclusão de artigos de revisão e de opinião. A partir da aplicação dos termos de busca foram encontrados 9 estudos. Para a seleção dos artigos destes, aplicou-se os critérios de inclusão e exclusão, restando 7 produções, que foram lidas na íntegra, sendo 2 excluídas que não responderam à questão norteadora. Ao final, obteve-se 5 artigos que constituíram o estudo.

O conteúdo dos artigos selecionados foi fundamental para a definição das temáticas abordadas no jogo educativo. Dentre essas, destacam-se a prevenção das enteroparasitoses em crianças, os principais modos de transmissão, os sinais e sintomas mais comuns, além das medidas de higiene e saneamento básico essenciais para o controle dessas infecções. Essas temáticas foram escolhidas por sua relevância no contexto da saúde pública infantil, especialmente em regiões com maior vulnerabilidade socioambiental, como a cidade de Santarém, visto que as comunidades tradicionais da região são de difícil acesso, por conta da sazonalidade e também possuem uma carência de atendimentos de saúde. Logo, Cada uma delas contempla uma variedade de aspectos que favorecem

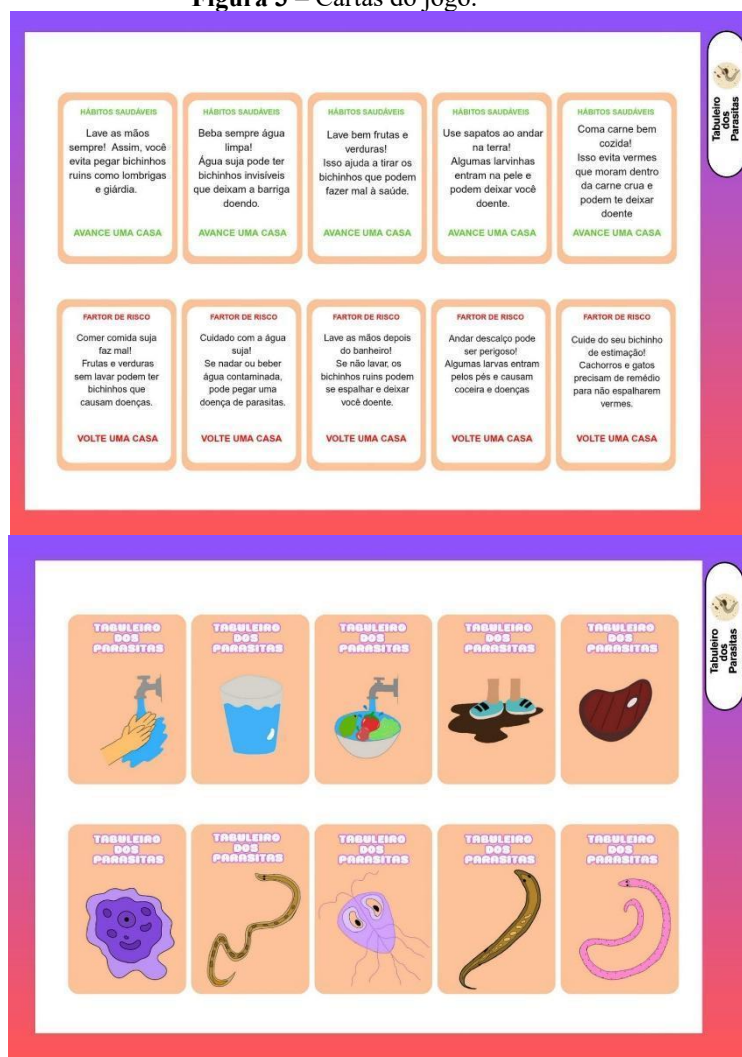
a aplicação dos conhecimentos teóricos adquiridos e o desenvolvimento de habilidades para reconhecer e lidar com situações que envolvam o risco de infecção.

Durante a pesquisa, foi evidenciado que algumas áreas relevantes relacionadas à prevenção e manejo das enteroparasitoses em crianças, especialmente no que diz respeito a condutas específicas em situações de risco e estratégias educativas adaptadas à realidade infantil, não foram plenamente abordadas nos artigos analisados. Diante dessa conjectura, optou-se por complementar o conteúdo do jogo educativo com informações provenientes de documentos oficiais, como os manuais do Ministério da Saúde e o Plano Nacional de Vigilância e Controle das Enteroparasitoses. Esses materiais oferecem diretrizes importantes sobre a identificação das principais parasitoses que afetam o público infantil, os modos de transmissão, os sinais e sintomas mais recorrentes, além de orientações sobre higiene pessoal, saneamento básico e alimentação segura. A integração desses conteúdos ao jogo possibilita a simulação de situações cotidianas que envolvem riscos de contaminação, promovendo, de forma lúdica, a construção de conhecimentos e o estímulo a comportamentos preventivos.

Nesta fase do projeto, foram definidos os principais elementos do jogo, como as regras, a dinâmica, os componentes, o modelo do tabuleiro e o conteúdo das cartas. Para isso, foram considerados estudos sobre jogos de tabuleiro, bem como normas gerais e objetivos pedagógicos voltados ao público infantil. O objetivo central do jogo foi estabelecido como sendo a travessia do tabuleiro, da casa inicial até a casa final, passando por obstáculos e desafios que envolvem hábitos saudáveis e riscos relacionados à saúde, como o contato com parasitas e a importância da higiene. A proposta é que os jogadores avancem pelas casas por meio do lançamento de um dado, enfrentando situações positivas ou negativas conforme a casa onde caírem, ou ainda retirando cartas que trazem orientações e consequências baseadas em comportamentos do cotidiano.

O jogo é composto por um tabuleiro com cinquenta casas, cinco cartas de “fator de risco”, cinco cartas de “hábitos saudáveis”, quatro pinos para representar os jogadores e um dado de seis lados. As casas do tabuleiro são divididas por cores: casas verdes indicam consequências positivas; casas vermelhas, consequências negativas; casas roxas orientam o jogador a retirar uma carta; e algumas casas especiais, como as de parasitas e poças de lama, obrigam o jogador a recuar. As cartas de “fator de risco” apresentam condutas inadequadas, como “andar descalço – volte uma casa”, enquanto as cartas de “hábitos saudáveis” reforçam práticas positivas, como lavar as mãos ou beber água, permitindo ao jogador progredir no jogo (Figura 3).

Figura 3 – Cartas do jogo.

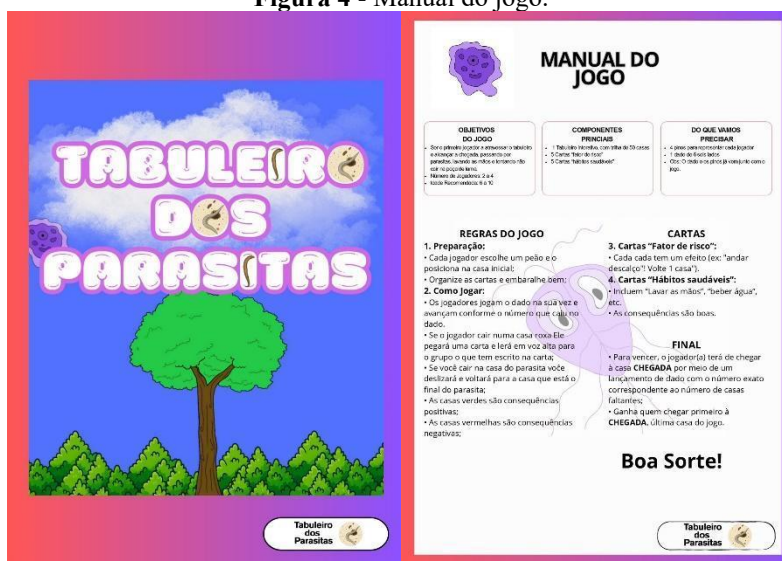


Fonte: Autores, 2025.

A dinâmica foi planejada para comportar de dois a quatro jogadores por partida, além de um mediador que organiza o jogo e comanda o uso das cartas. A vitória é conquistada ao alcançar a casa final com o número exato no lançamento do dado. Essa estrutura visa promover o aprendizado de forma lúdica e interativa, estimulando atitudes saudáveis entre as crianças, especialmente em contextos educativos.

Ressalta-se que para facilitar a compreensão do jogo, bem como suas regras e o modo de jogar, foi elaborado um manual de instruções (Figura 4).

Figura 4 - Manual do jogo.



Fonte: Autores, 2025.

3.3 FASE 3 – ELABORAÇÃO DO DESIGNER DO JOGO

Na terceira fase do projeto, foi realizada a construção visual do jogo de tabuleiro sobre parasitoses utilizando a plataforma Canva. Nessa etapa, foram desenvolvidos todos os componentes gráficos da Tecnologia Educativa (TE), incluindo o tabuleiro, as cartas, o manual de instruções e os peões, todos seguindo uma identidade visual padronizada, com a mesma paleta de cores e elementos gráficos harmonizados com a predominância das cores verde, azul e vermelho. Desse modo, o tabuleiro foi confeccionado com 50 cm de altura por 70 cm de largura, impresso em placa de PVC adesivado, garantindo uma boa qualidade. As cartas, fundamentais para a dinâmica do jogo, medem 6,5 cm de largura por 9,5 cm de altura e foram impressas em papel offset de gramatura adequada, proporcionando durabilidade e facilitando o manuseio pelos jogadores. Essa padronização gráfica teve como objetivo tornar o jogo visualmente atrativo e funcional para o público-alvo infantil, ao mesmo tempo em que reforça os conteúdos educativos acerca da prevenção e cuidados relacionados às parasitoses.

Na construção do componente teórico presente nas cartas foi priorizado uso de linguagem acessível a faixa etária a qual se destina o jogo, a fim de que a possível utilização de terminologia própria da área da saúde não fosse um fator de distanciamento entre o público-alvo e o conteúdo apresentado, o que poderia trazer possível incompreensão do conteúdo ou diminuir o engajamento dos jogadores. Para além das mensagens a respeito dos métodos profiláticos contra parasitoses contidas nas cartas houve a preocupação igualar a quantidade de cartas e casas instruindo voltas e avanços no jogo a fim de não gerar desequilíbrios que induzam frustração nos jogadores.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As ações descritas na construção do "Tabuleiro dos Parasitas" reforçam a importância do desenvolvimento de tecnologias educacionais que se baseiem em princípios científicos e que sejam adaptadas à realidade sociocultural do público-alvo. A escolha de práticas de prevenção e fatores de risco relacionados às parasitoses, abordados de maneira lúdica e com linguagem acessível às crianças, buscou assegurar não apenas a transmissão de informações relevantes, mas também a promoção de um aprendizado significativo e duradouro. Dessa forma, o jogo se propõe a ser uma ferramenta educativa capaz de sensibilizar o público infantil quanto às medidas profiláticas necessárias à prevenção de infecções parasitárias, fortalecendo a educação em saúde em contextos tradicionais da Amazônia.

Além disso, o desenvolvimento equilibrado dos elementos do jogo, como a quantidade de cartas de avanço e recuo, e a adequação da comunicação ao nível de compreensão das crianças, foram estratégias fundamentais para garantir o engajamento e a motivação dos participantes durante a atividade educativa. Assim, o "Tabuleiro dos Parasitas" não apenas contribui para a construção de conhecimento sobre saúde e higiene, mas também respeita o contexto lúdico e social da infância, promovendo uma aprendizagem prazerosa e alinhada com os princípios de eficácia educacional.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO ANDRADE, Aglaé da Silva et al. CHILD CARE AND PARASITIC INFECTIONS. **Ciencia, Cuidado e Saude**, v. 12, n. 2, 2013.

ARAUJO FILHO, Humberto B. et al. Parasitoses intestinais se associam a menores índices de peso e estatura em escolares de baixo estrato socioeconômico. **Revista Paulista de Pediatria**, v. 29, p. 521-528, 2011.

DAS, VIGILÂNCIA E. CONTROLE. Plano nacional de vigilância e controle das enteroparasitoses. 2005. Acesso em: 15 de mar. 2025.

ALVES, Sabrina Santos et al. Infecções parasitárias intestinais em crianças e adolescentes na comunidade: aspectos socioeconômicos e higiênico-sanitários. **Revista de Ciências Médicas e Biológicas**, v. 20, n. 4, p. 624-630, 2021.

DO NASCIMENTO, Jociele Anchieta et al. Tecnologias cuidativo-educacionais no cuidado ao recém-nascido: revisão integrativa. **Revista Remecs-Revista Multidisciplinar de Estudos Científicos em Saúde**, v. 10, n. 16, p. 38-47, 2025.

FALKENBERG, Mirian Benites et al. Educação em saúde e educação na saúde: conceitos e implicações para a saúde coletiva. **Ciência & saúde coletiva**, v. 19, p. 847-852, 2014.

FLORES, Eileen Pfeiffer. Análise do comportamento: contribuições para a psicologia escolar. **Revista Brasileira de Terapia Comportamental e Cognitiva**, v. 19, n. 1, p. 115-127, 2017.

Helminth control in school-age children: a guide for managers of control programmes -- Second edition. Disponível em: <https://www.who.int/publications/i/item/9789241548267>. Acesso em: 11 nov. 2024.

NUNES, Marcela Oliveira; ROCHA, Thiago José Matos. Fatores condicionantes para a ocorrência de parasitoses entéricas de adolescentes. **Journal of Health & Biological Sciences**, v. 7, n. 3 (Jul-Set), p. 265-270, 2019.

PEREIRA, Izabela Gasparini. Parasitoses intestinais: uma proposta educativa para alunos do Ensino Fundamental 2 de uma escola pública do município de São Roque do Canaã-ES. 2022.

QUELHAS, Isla Mota; PINHEIRO, Fernanda Machado; FUNCHAL, Alessandra Conceição Leite. Jogo de tabuleiro: uma proposta didática como ferramenta no processo ensino aprendizagem: Board game: a didactic proposal as a tool in the learning teaching process. **Revista Enfermagem Atual In Derme**, v. 87, n. 25, 2019.

RESOLUÇÃO Nº 466, DE 12 DE DEZEMBRO DE 2012. — Conselho Nacional de Saúde. Disponível em: <https://www.gov.br/conselho-nacional-de-saude/pt-br/aceso-a-informacao/atos-normativos/resolucoes/2012/resolucao-no-466.pdf/view>. Acesso em: 14 de jan. 2025.

SILVA, Graciete Barros; PALHETA, Hana Karolina da Costa; FURTADO, Rízia Maria Gomes. JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS: UMA INVESTIGAÇÃO SOBRE O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DE CRIANÇAS BILÍNGUES EM UMA ESCOLA DE

FRONTEIRA NO MUNICÍPIO DE PACARAIMA-RR. In: **EDUCAÇÃO: DESAFIOS, PERSPECTIVAS E POSSIBILIDADES**. Editora Científica Digital, 2020. p. 362-381.

WULANYANI, Ni Made Swasti et al. A preliminary study to assess the use of a “Snakes and Ladders” board game in improving the knowledge of elementary school children about taeniasis. **Acta tropica**, v. 199, p. 105117, 2019.