

## "TRIPLO X-A": UM JOGO DE TABULEIRO NO ENFRENTAMENTO DA DENGUE, ZIKA E CHIKUNGUNYA

Maria das Graças Rojas Soto (Maria das Graças Rojas Soto) (/proceedings/100058/authors/343291)<sup>1</sup> ; Gabriela Rojas Alvarez (Gabriela Rojas Alvarez) (/proceedings/100058/authors/343292)<sup>2</sup>

tination%3D/saude-coletiva-2018/papers/---triplo-x-a-----um-jogo-de-tabuleiro-no-enfrentamento-da-dengue--zika-e-chikungunya)

### Período de Realização

Idealização e concepção: 01/2017. Revisão de conteúdo científico e impressão da 1ª versão: 02/2017.

### Objeto da Experiência

Criação de um jogo de tabuleiro sobre a Tríplice Epidemia: dengue, zika e chikungunya e o mosquito Aedes Aegypti.

### Objetivos

Disseminar conhecimentos atuais e instigar questionamentos a crianças e adolescentes sobre o mosquito Aedes Aegypti e a dengue, a zika e a chikungunya, estimulando-os em seu papel de cidadãos capazes de atuar na modificação de seu ambiente e comunidade.

### Metodologia

O jogo contém 70 cartas que discorrem sobre o mosquito Aedes aegypti e doenças causadas por ele. Jogam de 2 a 4 pessoas; dura aproximadamente 20 minutos. Os jogadores percorrem o tabuleiro deparando-se com informações, sob forma de constatações, equívocos, falácias, mitos e desafios, aliadas a comandos a cumprir durante o jogo. Eles são instigados a pensar, rever seus conhecimentos prévios, cantar, recitar, desenhar, aprofundando-se, assim, no tema proposto. Vence o primeiro que chegar ao final.

### Resultados

Este jogo foi testado com crianças a partir de 07 anos, adolescentes e jovens, de escolas públicas e privadas, do Ensino Fundamental I e II, Médio e Universidade. A participação foi voluntária, com grande interesse no desenvolvimento, empenho nos desafios, diversão, e frequente desejo expresso de repetir a partida. Relatam finalizar o jogo com conhecimento mais amplo sobre a tríplice epidemia e o vetor que a causa, e sobre a importância de suas atitudes e possibilidades de atuação em seu entorno.

### Análise Crítica

Desde sua versão inicial, o jogo foi revisto considerando as experiências das sucessivas aplicações. A duração da partida não apresentou problemas na utilização do tabuleiro tradicional, para até 04 jogadores; porém, na versão de tabuleiro humano, com peões vivos, e grande número de jogadores divididos em equipes, o tempo se mostrou muito longo. Foi reduzido o número de casas do percurso e cartas, cuja interpretação gerava alguma dúvida, foram reformuladas para melhor compreensão.

### Conclusões e/ou Recomendações

Este recurso educativo em linguagem infantil e infanto-juvenil se soma a cartilhas, panfletos e outras ações do Ministério de Saúde para sensibilizar a sociedade sobre doenças e estimular a participação no seu combate. Criado como tabuleiro tradicional e humano para atingir mais pessoas, tem potencial para desenvolvimento online para impressão, e utilização em casa, escolas, equipes de saúde em visitas domiciliares, reuniões, eventos e campanhas.

**Tipo de Apresentação**

Oral

**Instituições**

<sup>1</sup> Fiocruz Mato Grosso do Sul ;

<sup>2</sup> Universidade do Vale do Itajaí

**Eixo Temático**

Ciência, Tecnologia e Inovação em Saúde

**Como citar este trabalho?**