



GUIA METODOLÓGICO PARA CONSTRUÇÃO DE UM JOGO EDUCATIVO: CAIXA DA INFORMAÇÃO EM SAÚDE

Organizadores: Suzani Fátima da Rocha, Luiz Carlos dos Santos, Maria Joyce Barbosa da Silva, Francidalva Campos de Souza, Solange Maria de Oliveira, Joyce Morais da Silva, Leda Nágria Cavalcante Freires, Dhieimisson Xavier e Kássia Kellem Marcos Ramos.

Monitoras: Lorrane de Andrade Pereira e Maria Lindalva Alves da Silva

Público-alvo: Alunos de diferentes níveis de escolaridade, profissionais da saúde e população.

Objetivo: Construir uma caixa de informação para ser aplicada em formato de um jogo educativo com perguntas e respostas (Quis) sobre mitos e verdades dentro da temática de desinformação em saúde.

Como construir a caixa:

- 1) Pegue uma caixa de sapato ou alguma outra caixa com tampa, vede a parte de abrir com fita adesiva e embrulhe toda a caixa como se fosse para presente;
- 2) Faça um recorte circular na parte de cima da caixa do tamanho que caiba uma mão, ou use a tampa da caixa para abrir e fechar;



- 3) Recorte pedaços de papéis do mesmo tamanho (mais ou menos uma folha A4 em 3);
- 4) Escreva nesses papéis as perguntas numeradas (Opte por perguntas objetivas e curtas para o jogo ficar dinâmico).
Exemplo: Pergunta 1, Pergunta 2....
- 5) Se preferir pode fazer plaquinhas de papel escrito: MITO, VERDADE, FATO ou FAKE, para que os participantes levantem ao responder quando necessário;



- 6) Traga as respostas de forma lúdica e visual, se possível, projete slides com imagens e/ou vídeos para ilustrar as respostas, caso não seja possível, tenha em mãos uma lista com as respostas numeradas.
Exemplo: Resposta da pergunta 1, resposta da pergunta 2...

Como aplicar a atividade do jogo educativo na caixa:

- 1) Separe os participantes em dois grupos, ou se preferir mantenha sem separação;
- 2) Explique aos participantes a dinâmica do jogo com a caixa de informação (Quis), lembrando que o objetivo do jogo educativo é

transmitir uma informação segura sobre determinado tema, considerando a realidade e cultura vivenciada pelo indivíduo, portanto, sua caixa deve ser construída baseada no seu público;

- 3) Exemplo: Tendo dois grupos separados, meninos x meninas, peça para um representante do grupo retirar uma pergunta da caixa e ler, depois um representante do grupo oposto deve responder, em seguida, mostre a resposta (se possível de forma lúdica, através de imagens e/ou vídeos e uma explicação objetiva e dinâmica), continue o jogo fazendo com que cada participante tire uma pergunta e o grupo oposto responda (intercalando: meninos x meninas);



- 4) O jogo pode contar uma pontuação para cada grupo, ou valer algum brinde pela participação. Importante reforçar que o intuito é trazer informações seguras e de qualidade, de modo a combater a desinformação, então procure respostas em locais seguros. Exemplo: PERGUNTA - A vacina contra a Covid-19 vai modificar o DNA dos seres humanos?
RESPOSTA: Especialistas esclareceram que as vacinas usam uma técnica inédita, o RNA mensageiro. Ele faz com que parte do

material genético do coronavírus, seja absorvido por nossas células, para elas produzirem uma proteína característica que será detectada pelo sistema imunológico. “A ideia é que o nosso corpo aprenda desta forma a nos proteger da Covid-19. Mas essa tecnologia não altera o DNA das nossas células e, portanto, não cria seres humanos geneticamente modificados”, explicaram especialistas para a BBC News.

Fonte: <https://www.ufsm.br/midias/experimental/agencia-da-hora/2021/11/11/top-5-fake-news-mais-absurdas-sobre-a-vacina>



Realização: *Curso Saúde Comunitária: Uma Construção de Todos*

Coordenador: Dr. Antonio Henrique Almeida de Moraes Neto

Comissão organizadora: Maria de Fátima Leal Alencar, Priscila Pinho da Silva, Lorrane de Andrade Pereira e Sheila da Mota dos Santos