



## SEÇÃO: ARTIGOS

### Elaboração e aplicação do jogo de tabuleiro “Aventura na Selva: Missão Chagas”: relato de experiência

### Desarrollo y aplicación del juego de mesa “Aventura en la Selva: Misión Chagas”: informe de experiencia

### Development and application of the board game “Adventure in the Jungle: Mission Chagas”: experience report

Eva da Silva Paiva<sup>1</sup>, Ana Beatriz da Silva<sup>2</sup>, Alícia Eliege da Silva<sup>3</sup>,  
Larissa Nayara de Souza<sup>4</sup>, Ellany Gurgel Cosme do Nascimento<sup>5</sup>

#### RESUMO

Este estudo objetiva relatar a experiência de estudantes de pós-graduação na elaboração e aplicação do jogo de tabuleiro “Aventura na Selva: Missão Chagas” como metodologia ativa de ensino e aprendizagem. O jogo foi desenvolvido por pós-graduandas da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte, como parte da disciplina Metodologia de Ensino para a Área da Saúde. O objetivo foi criar uma ferramenta didática que promovesse o ensino sobre a Doença de Chagas por meio da gamificação. Fundamentado na aprendizagem baseada em problemas, o jogo foi estruturado em três fases, abordando diferentes formas de transmissão da doença: oral, vetorial e laboratorial. A proposta integrou profissionais de

<sup>1</sup> Universidade Estadual do Ceará (UECE), Fortaleza, CE, Brasil.

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-6760-5747>. Email: [evapaivaerere@gmail.com](mailto:evapaivaerere@gmail.com)

<sup>2</sup> Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), Natal, RN, Brasil.

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-9851-8363>. Email: [bana69796@gmail.com](mailto:bana69796@gmail.com)

<sup>3</sup> Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), Mossoró, RN, Brasil.

ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0000-3713-5038>. Email: [silvaeliegealicia@gmail.com](mailto:silvaeliegealicia@gmail.com)

<sup>4</sup> Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), Mossoró, RN, Brasil.

ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0003-1928-6328>. Email: [larissaprofessoraedfisica@gmail.com](mailto:larissaprofessoraedfisica@gmail.com)

<sup>5</sup> Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), Mossoró, RN, Brasil.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4014-6242>. E-mail: [ellanygurgel@uern.br](mailto:ellanygurgel@uern.br)

diversas áreas da saúde e foi testada com uma turma de pós-graduação, cuja avaliação baseou-se no engajamento, na cooperação, na argumentação e no conhecimento demonstrado. O processo de desenvolvimento envolveu a criação de personagens, cenários, cartas e materiais de apoio, como uma cartilha explicativa. A aplicação do jogo revelou desafios, como o tempo necessário para execução e o equilíbrio entre a complexidade das perguntas e a compreensão dos participantes. Contudo, observou-se que a metodologia promoveu aprendizagem significativa, reflexão crítica e maior interesse pela temática. Conclui-se que o jogo apresenta potencial para uso em diversos contextos, como escolas, universidades, unidades de saúde e comunidades endêmicas, contribuindo para a educação em saúde sobre doenças negligenciadas. A experiência demonstrou a viabilidade da gamificação como estratégia pedagógica inovadora, replicável e adaptável, capaz de integrar teoria e prática de forma lúdica e envolvente.

**Palavras-chave:** doença de chagas; gamificação; educação em saúde; jogos educativos; metodologias ativas.

## RESUMEN

Este estudio tiene como objetivo relatar la experiencia de estudiantes de posgrado en la elaboración y aplicación del juego de mesa “Aventura en la Selva: Misión Chagas”. El juego fue desarrollado por posgraduandas de la Universidad del Estado de Rio Grande do Norte, como parte de la disciplina Metodología de Enseñanza para el Área de la Salud. El objetivo fue crear una herramienta didáctica que promoviera la enseñanza sobre la Enfermedad de Chagas mediante la gamificación. Fundamentado en el aprendizaje basado en problemas, el juego se estructuró en tres fases abordando diferentes formas de transmisión: oral, vectorial y de laboratorio. La propuesta integró profesionales de diversas áreas de la salud y fue probada con un grupo de posgrado, cuya evaluación se basó en el compromiso, la cooperación, la argumentación y el conocimiento demostrado. El proceso de desarrollo involucró la creación de personajes, escenarios, cartas y materiales de apoyo como una cartilla explicativa. La aplicación del juego reveló desafíos como el tiempo necesario para su ejecución y el equilibrio entre la complejidad de las preguntas y la comprensión de los participantes. Sin embargo, se observó que la metodología promovió aprendizaje significativo, reflexión crítica y mayor interés por la temática. Se concluye que el juego presenta potencial para uso en diversos contextos como escuelas, universidades, unidades de salud y comunidades endémicas, contribuyendo a la educación en salud sobre enfermedades desatendidas. La experiencia demostró la viabilidad de la gamificación como estrategia pedagógica innovadora, replicable y adaptable, capaz de integrar teoría y práctica de forma lúdica y envolvente.

**Palabras clave:** enfermedad de chagas; gamificación; educación en salud; juegos educativos; metodologías activas.

## ABSTRACT

This study aims to report the experience of postgraduate students in developing and implementing the board game “Aventura na Selva: Missão Chagas”. The game was created by postgraduate students from the State University of Rio Grande do Norte as part of the course Teaching Methodology for Health Professionals. The objective was to develop an educational tool promoting Chagas disease awareness through gamification. Based on problem-based learning, the game was structured in three phases addressing different transmission routes: oral, vectorial, and laboratory-acquired. The initiative integrated health professionals from diverse areas and was tested with a postgraduate class, evaluated based on engagement, cooperation, argumentation, and demonstrated knowledge. The development process involved creating characters, scenarios, cards, and support materials like an explanatory booklet. Game implementation revealed challenges such as execution time and balancing question complexity with participant comprehension. However, the methodology promoted meaningful learning, critical reflection, and increased interest in the topic. The game shows potential for use in schools, universities, health units, and endemic communities, contributing to neglected disease health education. This experience demonstrates gamification's viability as an innovative, replicable, and adaptable pedagogical strategy integrating theory and practice engagingly.

**Keywords:** chagas disease; gamification; health education; educational games; active methodologies.

## INTRODUÇÃO

A infecção pelo *Trypanosoma cruzi*, descrita por Carlos Chagas no início do século XX e denominada Doença de Chagas (DC), apresenta formas indeterminada, cardíaca, digestiva ou cardiodigestiva, evoluindo de fase aguda (até 2 meses) para crônica (Brasil, 2021; Lana; Tafuri, 2005). Transmitida principalmente por triatomíneos, mas também por vias oral e vertical, é endêmica em 21 países das Américas, afetando 6-7 milhões de pessoas, sobretudo na América Latina, com 30 mil novos casos, 14 mil óbitos e 8 mil crianças infectadas ao nascer anualmente (Brasil, 2023).

No Brasil, estima-se 1 milhão de infectados, posicionando a DC entre as quatro principais causas de morte por doenças infecciosas, o que justifica sua prioridade em agendas globais e nacionais (Brasil, 2023). Contudo, persistem desafios como o baixo conhecimento populacional sobre transmissão, prevenção e manejo, uma vez que a doença é

frequentemente reduzida à cardiomiopatia popularmente chamada de “crescimento do coração” (Aguiar *et al.*, 2022).

Nesse contexto, a educação em saúde emerge como estratégia essencial para promover autonomia, trocar saberes e melhorar a qualidade de vida, conforme políticas que integram atenção individual e coletiva (Medeiros *et al.*, 2021; Seabra *et al.*, 2019; Trivisiol Arnemann *et al.*, 2023). Metodologias ativas, especialmente a gamificação via jogos educativos, aumentam o engajamento e a retenção de conhecimento por meio de interações dinâmicas e colaborativas (Biazon; Gava, 2020; Gauthier *et al.*, 2019; Ghezzi *et al.*, 2021).

A aplicação de abordagens educativas baseadas em jogos tem ganhado popularidade na área da saúde como estratégia para desenvolver intervenções mais envolventes e interativas, capazes de ampliar o conhecimento, estimular mudanças comportamentais e, conseqüentemente, impactar positivamente os resultados em saúde. Esse tipo de jogo é amplamente utilizado em contextos terapêuticos devido às suas características envolventes e dinâmicas. Além disso, uma de suas principais vantagens é a capacidade de promover interações presenciais entre colegas e familiares, enriquecendo a experiência de aprendizado e socialização (Gauthier *et al.*, 2019).

Diante desse cenário, destaca-se a importância da gamificação, por meio de jogos educativos, como estratégia para ampliar a discussão sobre a Doença de Chagas. A utilização de recursos lúdicos no processo de ensino pode contribuir para tornar a aprendizagem mais dinâmica e participativa, favorecendo o engajamento dos estudantes (Biazon; Gava, 2020).

Os jogos lúdicos se tornam uma importante estratégia na disseminação de informações sobre a DC à medida em que dinamizam o ensino e facilitam a retenção de conhecimento, proporcionando a colaboração entre os indivíduos e uma aprendizagem menos rígida (Dias; Rocha; Werneck, 2020; Oliveira; Barbosa; Rodrigues, 2023).

Para estudantes de pós-graduação, estratégias pedagógicas inovadoras são fundamentais, pois não apenas transmitem conteúdos científicos, mas também desenvolvem competências docentes que serão aplicadas em aulas, treinamentos e educação continuada. Dessa forma, a literatura converge em torno de metodologias ativas, uso intencional de tecnologias digitais e foco em autonomia e motivação do estudante (Abulhul, 2021).

Ressalta-se que metodologias ativas como a gamificação integram teoria e prática, promovendo pensamento crítico, resolução de problemas e habilidades comunicativas essenciais ao perfil do pós-graduando (Ismail *et al.*, 2024).

Abordagens lúdicas podem contribuir para a aprendizagem significativa ao estimular a participação ativa dos estudantes, o debate entre pares e a mobilização de conhecimentos

prévios durante a resolução de problemas. Essas estratégias tendem a promover maior motivação e engajamento dos discentes. Nesse contexto, o uso de jogos educativos no ambiente acadêmico configura-se como uma intervenção potencialmente benéfica para a aquisição de conhecimentos pedagógicos (Händel *et al.*, 2023).

Diante do exposto, o presente estudo tem como objetivo relatar a experiência de estudantes de pós-graduação na elaboração e aplicação do jogo de tabuleiro “Aventura na Selva: Missão Chagas” como estratégia de metodologia ativa voltada ao ensino e à formação pedagógica no contexto da educação em saúde.

O jogo, fundamentado na metodologia *problem-based learning* (PBL), foi inicialmente testado com colegas de pós-graduação para avaliar competências docentes. Contudo, sua proposta pedagógica é extensível à população geral, especialmente comunidades endêmicas rurais, unidades de saúde básica e escolas, promovendo educação de forma lúdica, acessível e colaborativa.

## METODOLOGIA

Esta pesquisa é de natureza descritiva, do tipo relato de experiência, e tem como objetivo apresentar as vivências de pós-graduandos na utilização do jogo “Aventura na Selva: Missão Chagas”, desenvolvido no âmbito da disciplina Metodologia de Ensino para a Área da Saúde, ofertada pelo Programa de Pós-Graduação em Saúde e Sociedade, da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN). O estudo também descreve o processo de elaboração do jogo e sua aplicação no contexto da educação em saúde.

A experiência foi desenvolvida com a participação de 12 estudantes de pós-graduação matriculados na disciplina Metodologia de Ensino para a Área da Saúde. Eles foram organizados em grupos e participaram ativamente das diferentes etapas de elaboração do jogo educativo. A disciplina buscava integrar diferentes metodologias pedagógicas voltadas ao ensino na área da saúde.

Dessa forma, a construção do jogo foi conduzida por quatro pós-graduandas da disciplina, sendo que três delas integram o núcleo de atendimento a pacientes com Doença de Chagas. O grupo, composto por duas enfermeiras, uma dentista e uma profissional de educação física, reuniu diferentes expertises para o desenvolvimento dessa proposta. A ideia surgiu a partir da integração da gamificação como estratégia educativa, visando não apenas ampliar o conhecimento da turma sobre a temática, mas também viabilizar sua aplicação em ações futuras no laboratório de atendimento a pacientes com Doença de Chagas da UERN/Mossoró.

Como parte do processo, a estratégia didático-pedagógica foi aplicada à turma, sendo avaliada tanto pelos discentes quanto pelos docentes. Essa avaliação permitiu uma reflexão crítica sobre possíveis ajustes e melhorias na proposta. De maneira geral, a aplicação ocorreu com os pós-graduandos da disciplina, profissionais de diversas áreas da saúde, incluindo fisioterapeutas, dentistas, médicos e profissionais de educação física, com a predominância de enfermeiros. Essa diversidade de formações trouxe percepções e olhares enriquecedores, contribuindo de forma significativa para o aprimoramento do jogo.

Com o objetivo de tornar a ferramenta mais acessível e aplicável em diferentes contextos educativos, optou-se por adaptar a proposta para o formato de jogo de tabuleiro. A proposta visava não apenas transmitir conhecimento sobre a Doença de Chagas, mas também compreender o nível de informação que as pessoas já possuíam sobre a temática. Nesse sentido, a escolha do jogo de tabuleiro se mostrou adequada, pois, além de proporcionar uma experiência interativa, é uma ferramenta eficaz para familiarizar os jogadores com histórias, teorias e abordagens, tornando o aprendizado mais dinâmico e acessível (Febey; Coyne, 2007).

Para o tabuleiro, foram desenvolvidas três fases progressivas: 1ª – O Surto Alimentar na Amazônia; 2ª – A Infestação de Barbeiros; e 3ª – A Ameaça Biológica no Laboratório. Cada fase apresenta desafios distintos, exigindo dos jogadores estratégias para conter o surto e controlar a doença, culminando na conclusão da missão.

Além disso, o desenvolvimento das fases foi embasado na metodologia da PBL, que incentiva a integração entre os jogadores, promovendo a tomada de decisões colaborativa, a cooperação interdisciplinar e a aplicação de conhecimentos científicos para a resolução dos desafios propostos. Por se tratar de um jogo cooperativo, os jogadores precisavam trabalhar em conjunto, articulando estratégias para encontrar as melhores soluções para controlar o surto da Doença de Chagas. A seguir será detalhada a estruturação do tabuleiro.

### **CENÁRIO DO TABULEIRO INSPIRADO NO FILME *JUMANJI***

No filme *Jumanji: bem-vindo à selva* (2017), dirigido por Jake Kasdan, quatro adolescentes encontram um antigo videogame e são transportados para dentro do universo virtual, assumindo a forma de avatares com habilidades e limitações específicas. Ao longo da narrativa, os personagens precisam superar diferentes desafios e colaborar entre si para avançar nas etapas do jogo e concluir a missão que lhes permitirá retornar ao mundo real. O enredo utiliza a lógica de progressão por fases e a resolução de desafios como elementos centrais da história, o que permite estabelecer analogias com processos de aprendizagem baseados em desafios e estratégias de resolução de problemas.

O cenário do jogo “Aventura na Selva: Missão Chagas” foi inspirado nos desafios imprevisíveis do filme *Jumanji*, transportando os jogadores para um ambiente selvagem e repleto de perigos ocultos. Ambientado na Amazônia, o jogo cria uma experiência imersiva na qual os participantes precisam lidar com obstáculos naturais e desafios sanitários, remetendo a um período histórico marcado por diversas crises epidemiológicas na região. Durante a década de 2000, enquanto a Amazônia enfrentava a transmissão oral da Doença de Chagas, outros surtos epidemiológicos também ocorriam, como a malária, a dengue e a leishmaniose, todos agravados pelo desmatamento, pela migração desordenada e pelo contato humano crescente com áreas silvestres. O cenário é dinâmico e desafiador, exigindo raciocínio rápido, estratégias bem planejadas e cooperação para sobreviver e cumprir a missão.

A densa vegetação, os rios caudalosos e as comunidades isoladas compõem o plano de fundo da jornada, tornando a busca por soluções mais realistas. A cada fase, novos desafios surgem, como localizar os focos de contaminação, enfrentar a infestação de barbeiros em áreas de difícil acesso e lidar com a propagação do parasita em um laboratório remoto. A imprevisibilidade do ambiente reforça a sensação de urgência e perigo, remetendo à tensão constante de *Jumanji*, em que os personagens precisam tomar decisões rápidas para sobreviver.

Além do perigo natural da selva, os jogadores enfrentam dilemas éticos e logísticos que tornam a experiência ainda mais intensa. Eles precisam escolher entre diferentes abordagens para salvar vidas, levando em conta recursos limitados e a necessidade de colaboração com a comunidade local. Assim, o cenário do jogo desafia os participantes, criando uma jornada imersiva que combina ciência, estratégia e aventura.

### **FASES DO TABULEIRO: “AVENTURA NA SELVA: MISSÃO CHAGAS”**

Na primeira fase do jogo, os participantes são inseridos em um cenário de crise sanitária na Amazônia, onde um surto da Doença de Chagas se espalha rapidamente pela comunidade. Os relatos iniciais dos moradores sugerem que a contaminação pode estar relacionada ao consumo de alimentos infectados, que possivelmente entrou em contato com as fezes do *Trypanosoma cruzi*, popularmente conhecido como barbeiro. Esse cenário foi inspirado em surtos reais da doença registrados na década de 2000. Logo, a partir das cartas de desafios de cada fase, os participantes teriam como premissa buscar soluções viáveis e assertivas.

Diante dessa situação emergencial, os jogadores assumem papéis fundamentais, como médicos, pesquisadores, exploradores e agentes comunitários, tendo a missão de investigar a origem do surto, identificar os indivíduos infectados e adotar medidas para conter a transmissão da doença. Para auxiliá-los, foram elaboradas cartas de recursos representando

## Elaboração e aplicação do jogo de tabuleiro “Aventura na Selva: Missão Chagas”: relato de experiência

*Eva da Silva Paiva, Ana Beatriz da Silva, Alicia Eliege da Silva,  
Larissa Nayara de Souza, Ellany Gurgel Cosme do Nascimento*

---

diferentes estratégias, como a coleta de dados epidemiológicos, a realização de exames laboratoriais e o encaminhamento dos pacientes para tratamento adequado. O jogo completo, com instruções e materiais, encontra-se disponível pelo link ou pelo QR Code a seguir:

<https://drive.google.com/drive/folders/1j2F6ohkEnOowvfMbBWbsrboW7ASoRDXd?usp=sharing>.



Além da investigação e do tratamento, a equipe precisa implementar medidas preventivas, promovendo mutirões educativos para conscientizar a população sobre a transmissão oral da Doença de Chagas e a importância da segurança alimentar. O desempenho dos participantes é avaliado conforme a eficácia das estratégias, que determinam o avanço para a próxima fase do jogo.

A segunda fase do jogo transporta os participantes para um novo cenário: uma cidade rural onde a proliferação do barbeiro representa um grave risco à saúde da população. Diferente da fase anterior, em que a transmissão se dava por alimentos contaminados, agora o desafio está na transmissão vetorial, ou seja, através do contato direto do inseto com os moradores. Assim, os personagens recebem informações sobre o aumento de casos suspeitos e devem agir rapidamente para identificar e conter os focos de infestação.

Na terceira e última fase, o jogo apresenta um cenário de alto risco dentro de um laboratório de pesquisa, onde um acidente resultou na exposição de cientistas ao *Trypanosoma cruzi*. A equipe precisa agir rápido para evitar que a contaminação se espalhe e comprometa a pesquisa e a saúde dos profissionais. O primeiro passo é a contenção imediata da área afetada, utilizando equipamentos de proteção e protocolos de biossegurança para evitar novos casos de infecção. Os participantes precisam tomar decisões estratégicas sobre quais procedimentos adotar para garantir que os pesquisadores expostos recebam atendimento adequado, minimizando os riscos de propagação do parasita.

# Elaboração e aplicação do jogo de tabuleiro “Aventura na Selva: Missão Chagas”: relato de experiência

Eva da Silva Paiva, Ana Beatriz da Silva, Alicia Eliege da Silva, Larissa Nayara de Souza, Ellany Gurgel Cosme do Nascimento

Figura 1 – Fases do Tabuleiro.



Fonte: elaborada pelas autoras (2025).

## PERFIL DOS PERSONAGENS

Os personagens foram pensados por meio de um olhar interdisciplinar envolvendo diferentes áreas do conhecimento, promovendo o trabalho multidisciplinar no combate à Doença de Chagas. O médico foca no diagnóstico e tratamento dos infectados, enquanto a pesquisadora científica investiga as causas do surto e busca por soluções estratégicas. A exploradora local auxilia na navegação e identificação de sinais da doença na selva, e o agente de saúde comunitário atua na socialização e educação da população. Cada personagem possui suas habilidades e limitações, exigindo cooperação para superar os desafios do jogo. A diversidade dessas competências torna a experiência mais dinâmica, enfatizando a importância do trabalho em equipe e da atuação conjunta de profissionais na prevenção e controle de doenças negligenciadas.

Figura 2 – Perfil dos personagens.



Fonte: elaborada pelas autoras (2025).

## MATERIAL SUPLEMENTAR: CARTILHA

A cartilha elaborada contextualiza a proposta do jogo, retratando o conhecimento sobre a Doença de Chagas e sua relação com a realidade epidemiológica da Amazônia. Essa cartilha serve como um material de apoio didático, auxiliando os jogadores a compreenderem melhor os desafios do jogo e como funciona o sistema de pontuação. Além disso, a cartilha cumpre uma função pedagógica ao levar informações de forma acessível e dinâmica para diferentes públicos, podendo ser utilizada não apenas dentro do contexto do jogo, mas também em escolas, universidades e treinamentos de profissionais de saúde.

Seu conteúdo pode servir como base para discussões sobre doenças negligenciadas, a importância da vigilância epidemiológica e o impacto das condições ambientais na disseminação de enfermidades. Dessa forma, a cartilha não apenas complementa o jogo, mas também amplia seu impacto educativo, garantindo que o aprendizado adquirido durante a experiência lúdica seja consolidado e aplicado na realidade.

## APLICAÇÃO E AVALIAÇÃO DA METODOLOGIA

O jogo foi aplicado em um ambiente de aprendizagem, contando com a participação de pós-graduandos com formações em diversas áreas da saúde. A metodologia adotada permitiu que os participantes vivenciassem, de forma lúdica, os desafios reais enfrentados no controle da Doença de Chagas.

**Figura 3** – Cartilha do jogo.



Fonte: elaborada pelas autoras (2025).

Para avaliar a eficácia da estratégia, foram observados os seguintes aspectos:

- Engajamento e participação ativa dos jogadores;
- Habilidade na tomada de decisões estratégicas;
- Compreensão dos conceitos epidemiológicos e sanitários;
- Capacidade de trabalhar em equipe para a resolução de problemas.

### FERRAMENTAS UTILIZADAS PARA A CONSTRUÇÃO DA PROPOSTA

A construção contou com o uso do Canva, que desempenhou importante papel na elaboração da cartilha, do design das cartas de recursos e desafios, do tabuleiro e na construção da identidade visual do jogo. O Canva foi escolhido pela interface intuitiva e suas diversas funcionalidades que permitiram a alta qualidade do material, além da praticidade de uso. Com isso, desenvolvemos um layout atrativo para a cartilha. Além disso, a ferramenta possibilitou a construção de cartas temáticas do jogo, utilizando ícones e elementos visuais que facilitaram a compreensão das regras e desafios pelos participantes. Além do Canva, a elaboração do jogo também envolveu pesquisas científicas e epidemiológicas para embasar a construção dos cenários e desafios, bem como o uso do ChatGPT para a construção dos cenários de fundo e dos personagens.

O uso do Canva como ferramenta de design gráfico tem se destacado como um recurso digital acessível e de fácil utilização, caracterizado pela ampla variedade de templates e pela possibilidade de colaboração entre usuários em tempo real. No contexto educacional, a plataforma tem sido utilizada por estudantes para a criação de infográficos, apresentações, pôsteres, vídeos e outros materiais acadêmicos. Evidências indicam que o uso dessa plataforma pode favorecer o desenvolvimento da criatividade, o aprimoramento das competências digitais e o fortalecimento de habilidades relacionadas ao trabalho colaborativo, contribuindo para a produção de conteúdos atrativos (Pedroso *et al.*, 2023).

Já o ChatGPT, uma interface baseada em inteligência artificial e aprendizagem de máquina, contribuiu para a elaboração criativa de elementos visuais do jogo. A plataforma permitiu a construção da representação dos personagens, inspirados no cenário do filme *Jumanji*, favorecendo a adaptação para o contexto educativo proposto.

**Figura 4** – Ferramentas utilizadas do jogo.



Fonte: elaborada pelas autoras (2025).

## RELATO DE EXPERIÊNCIA

A experiência relatada foi desenvolvida em 2024, no contexto da disciplina Metodologia de Ensino para a Área da Saúde, ofertada no Programa de Pós-Graduação em Saúde e Sociedade. A turma da disciplina era composta por estudantes de pós-graduação em diferentes níveis de formação, incluindo discentes de mestrado e doutorado provenientes de áreas relacionadas às ciências da saúde. Entretanto, o grupo responsável pela elaboração do jogo era formado exclusivamente por quatro estudantes de mestrado, que participaram de forma ativa e colaborativa de todas as etapas do processo de construção dessa proposta pedagógica.

A atuação dos discentes envolveu desde o planejamento inicial da atividade, a pesquisa bibliográfica para fundamentação do conteúdo e a definição da dinâmica do jogo, até a elaboração das perguntas, o desenvolvimento do design do tabuleiro e a aplicação da atividade em sala de aula. Esse processo coletivo favoreceu a construção compartilhada do conhecimento e possibilitou aos participantes vivenciarem, na prática, a utilização de metodologias ativas no ensino em saúde, fortalecendo competências pedagógicas relevantes para a formação acadêmica na pós-graduação.

A elaboração do jogo ocorreu de forma colaborativa entre os estudantes e envolveu diferentes etapas de construção. Inicialmente, o grupo realizou reuniões de planejamento para definir a proposta pedagógica, os objetivos de aprendizagem e a estrutura geral do jogo. Posteriormente, foi realizado um levantamento bibliográfico em bases de dados científicas com a finalidade de garantir a fundamentação teórica das informações relacionadas à Doença de Chagas. Esse processo permitiu selecionar os conteúdos

considerados mais relevantes para compor as perguntas e os desafios apresentados no tabuleiro.

A construção do material didático envolveu diferentes frentes de trabalho, incluindo a organização do conteúdo científico, a elaboração das perguntas, a definição da dinâmica do jogo e o desenvolvimento do design do tabuleiro. A composição do tabuleiro foi planejada durante as reuniões com o intuito de tornar a experiência mais atrativa e interativa. O design incorporou cores vibrantes e foi estruturado em três fases, com casas numeradas ao longo do percurso. O avanço dos jogadores ocorria por meio do lançamento de dados, sendo permitido apenas quando a equipe acertava uma das perguntas apresentadas.

Antes da aplicação oficial da atividade em sala de aula, foi realizado um teste piloto entre os membros da equipe com a finalidade de testar a dinâmica do jogo, verificar possíveis dificuldades e realizar ajustes necessários para garantir sua funcionalidade.

Durante a produção do jogo, alguns desafios foram identificados. O tema abordado apresenta elevada complexidade e relevância no campo da saúde pública, o que tornou desafiador o processo de síntese das informações para a formulação de perguntas objetivas. Para estimular uma abordagem mais reflexiva, optou-se pela elaboração de múltiplas alternativas que não eram classificadas apenas como corretas ou incorretas, mas que variavam quanto ao grau de adequação. Nesse modelo, a alternativa considerada mais adequada recebia maior pontuação, enquanto a menos adequada atribuía pontuação menor. Essa estratégia foi adotada não apenas para ampliar o engajamento dos participantes, mas também para possibilitar a avaliação do nível de conhecimento do público acerca da temática.

Outro desafio observado durante a elaboração do jogo foi o desenvolvimento dos personagens que compõem a dinâmica. Foram criados quatro perfis que representam atores fundamentais no enfrentamento da Doença de Chagas: o médico, o agente comunitário de saúde, a pesquisadora e o morador local. A construção desses personagens exigiu um processo cuidadoso de definição de características e funções dentro do jogo, de modo a garantir coerência com os objetivos educativos da proposta.

A aplicação do jogo de tabuleiro em sala de aula demonstrou que a utilização de estratégias lúdicas pode contribuir de forma significativa para tornar o processo de ensino mais dinâmico e participativo. Durante a atividade, os jogadores puderam colaborar entre si, compartilhar conhecimentos e discutir as possíveis respostas, o que favoreceu o trabalho em equipe e estimulou a reflexão coletiva sobre os temas abordados.

Embora a turma não tenha conseguido concluir todas as etapas do jogo dentro do tempo estipulado de uma hora para a aplicação da metodologia, a atividade proporcionou uma vivência considerada produtiva e enriquecedora. Um dos fatores que mais demandou tempo foi a discussão entre os participantes sobre a escolha das respostas, o que evidenciou o envolvimento deles com o conteúdo trabalhado. Para assegurar o aprendizado coletivo, o condutor do jogo realizava a leitura completa das alternativas apresentadas, independentemente de estarem corretas ou não, permitindo que os demais alunos refletissem sobre as diferentes possibilidades e aprofundassem a compreensão sobre a temática.

Além de contribuir para o aprofundamento do conhecimento sobre a Doença de Chagas, a experiência possibilitou aos participantes compreenderem de forma mais ampla o processo de elaboração e aplicação de jogos educativos em contextos de ensino. A participação em todas as etapas representou uma oportunidade importante para o desenvolvimento de habilidades pedagógicas, incluindo estratégias para manter a atenção dos estudantes, lidar com distrações no ambiente acadêmico e promover maior interação entre os participantes.

O uso de jogos educativos também pode representar uma estratégia relevante para atividades de educação permanente em saúde, contribuindo para a atualização de profissionais acerca da Doença de Chagas e das estratégias de prevenção e controle da enfermidade. Nesse sentido, Silva e Figueiredo (2023) destacam que o desenvolvimento da educação permanente por meio de treinamentos e capacitações requer a adoção de metodologias ativas capazes de estimular a participação e o protagonismo dos envolvidos no processo de aprendizagem.

De forma complementar, estratégias lúdicas têm se mostrado capazes de facilitar a assimilação de conteúdos complexos ao mesmo tempo em que estimulam reflexões sobre os desafios da prática clínica e da abordagem epidemiológica. Ao promover a troca de experiências e a participação ativa dos envolvidos, tais estratégias contribuem para tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico e significativo, fortalecendo a articulação entre teoria e prática (Marques *et al.*, 2021).

A avaliação do impacto educativo do jogo foi realizada por meio de diferentes estratégias de análise. A observação qualitativa do engajamento e da interação dos participantes durante a atividade constituiu um dos principais indicadores utilizados, considerando aspectos como o nível de envolvimento, a capacidade de argumentação nas discussões e a colaboração entre os membros das equipes. Além disso, foram coletados relatos e percepções dos participantes acerca da experiência, permitindo identificar contribuições da atividade para o processo de aprendizagem e apontar possibilidades de aprimoramento da estratégia educativa.

A experiência inicial também possibilitou identificar aspectos que podem ser aperfeiçoados em aplicações futuras. Entre as sugestões levantadas, destaca-se a necessidade de otimizar a dinâmica do jogo, de modo a garantir que todas as etapas possam ser concluídas dentro do tempo previsto. Para isso, pode-se considerar a redução do número de perguntas em cada fase ou a implementação de mecanismos que acelerem a progressão no tabuleiro sem comprometer os objetivos de aprendizagem.

Outra possibilidade de aprimoramento refere-se à diversificação do nível de complexidade das perguntas, permitindo adequá-las a diferentes públicos. Para profissionais de saúde, por exemplo, podem ser incluídos casos clínicos e situações-problema mais complexas, enquanto para a comunidade podem ser elaboradas questões mais acessíveis e contextualizadas ao cotidiano das pessoas. Além disso, a criação de uma versão digital do jogo pode representar uma alternativa para ampliar seu alcance e facilitar a utilização em diferentes contextos educativos.

A cartilha complementar desenvolvida como material de apoio também pode ser aprimorada a partir dos feedbacks recebidos, com a inclusão de exemplos práticos, ilustrações explicativas e depoimentos que reforcem a importância da prevenção da Doença de Chagas. A incorporação de QR Codes com acesso a vídeos educativos e materiais interativos também pode enriquecer a experiência de aprendizagem e ampliar o acesso às informações.

A partir dessas melhorias, espera-se que o jogo continue evoluindo como uma ferramenta de educação em saúde capaz de promover o engajamento de diferentes públicos na conscientização sobre a Doença de Chagas e fortalecer estratégias educativas voltadas à prevenção e ao controle da doença.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo "Aventura na Selva: Missão Chagas" representa uma estratégia inovadora e acessível para a promoção da saúde, capaz de articular conhecimento científico e transformação social. Com os devidos aprimoramentos, espera-se que essa ferramenta continue sendo utilizada e expandida, contribuindo de forma efetiva para a prevenção de doenças negligenciadas e para a educação crítica e participativa de diferentes públicos. Sua estrutura, baseada em PBL e adaptabilidade a diferentes públicos, posiciona-o como estratégia replicável para educação em doenças negligenciadas, articulando formação docente com conscientização populacional.

Algumas limitações encontradas na aplicação inicial e que podem ser aprimoradas em futuras intervenções, especialmente em contexto comunitário, referem-se, primeiramente,

à necessidade de adequação do letramento em saúde e da linguagem utilizada, considerando diferenças de escolaridade e a compreensão dos participantes. Também é importante destacar a necessidade de um mediador capacitado para conduzir as discussões e corrigir os possíveis equívocos, evitando que a dinâmica se restrinja ao caráter recreativo.

No que se refere à acessibilidade, fatores visuais (como tamanho de fontes e contraste), auditivos, cognitivos e motores podem limitar a participação de determinados públicos, demandando adaptações como cartas ampliadas, uso de pictogramas e ajustes no formato das instruções. Por fim, a dinâmica em grupo pode interferir no engajamento, uma vez que fatores como timidez, medo de errar e grupos numerosos podem reduzir a participação, indicando a necessidade de estratégias pensadas para maximizar a aprendizagem.

### DECLARAÇÃO DE USO DE IA GENERATIVA

Declaramos que foi utilizada a ferramenta de inteligência artificial *ChatGPT* (OpenAI) como apoio pontual na elaboração criativa de elementos narrativos do jogo educativo descrito no estudo, especificamente na construção inicial de cenários e personagens. O conteúdo gerado foi posteriormente revisado, adaptado e validado pelas autoras com base na literatura científica e nos objetivos pedagógicos da proposta.

Além disso, foi utilizada a plataforma Canva para a elaboração do design gráfico do tabuleiro, das cartas do jogo e da cartilha educativa que compõem o material pedagógico apresentado no estudo.

### REFERÊNCIAS

ABULHUL, Zeinab. Teaching Strategies for Enhancing Student’s Learning. *Journal of Practical Studies in Education*, Londres, v. 2, n. 3, p. 1-4, 2021. DOI:

<http://doi.org/10.46809/jpse.v2i3.22>. Disponível em:

<https://www.jpse.gta.org.uk/index.php/home/article/view/22>. Acesso em: 13 abr. 2026.

AGUIAR, Elaine Santos; ALVES, Renata Fernandes de Oliveira; DALLAGO, Bruno; HAGSTRÖM, Luciana; HECHT, Mariana; PEREIRA, Moises Wesley De Macedo. Educação em saúde e a doença de chagas: realidade de uma região de um centro brasileiro. *Saúde Coletiva*, Osasco, v. 12, n. 76, p. 10540-10557, 2022. DOI:

<https://doi.org/10.36489/saudecoletiva.2022v12i76p10540-10557>. Disponível em:

<https://revistasaudecoletiva.com.br/index.php/saudecoletiva/article/view/2514>. Acesso em: 13 abr. 2026.

BIAZON, Amanda Caroline; GAVA, Alessio. A utilização de jogos educativos no contexto de uma melhor aprendizagem: relato de experiência. *Revista de Iniciação à Docência*, Jequié, v.

5, n. 2, p. 85-93, 2020. DOI: <https://doi.org/10.22481/rid-uesb.v5i2.7162>. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/rid/article/view/7162>. Acesso em: 13 abr. 2026.

BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Vigilância em Saúde. *Boletim Epidemiológico: Doença de Chagas*. Brasília: Ministério da Saúde, 2021. Disponível em: [https://www.gov.br/saude/pt-br/centrais-de-conteudo/publicacoes/boletins/epidemiologicos/especiais/2021/boletim\\_especial\\_chagas\\_14abr21\\_b.pdf/view](https://www.gov.br/saude/pt-br/centrais-de-conteudo/publicacoes/boletins/epidemiologicos/especiais/2021/boletim_especial_chagas_14abr21_b.pdf/view). Acesso em: 27 maio 2026.

BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Vigilância em Saúde e Ambiente. *Um amanhã sem Chagas*. Brasília: Ministério da Saúde, 2023. Disponível em: [https://www.gov.br/saude/pt-br/centrais-de-conteudo/publicacoes/svsa/doenca-de-chagas/amanha\\_sem\\_chagas/view](https://www.gov.br/saude/pt-br/centrais-de-conteudo/publicacoes/svsa/doenca-de-chagas/amanha_sem_chagas/view). Acesso em: 27 maio 2026.

DIAS, Letícia Paschoaletto; ROCHA, Gregório Kappaun; WERNECK, Jane Margaret Costa de Frontin. O ensino da Doença de Chagas através de ferramenta pedagógica lúdica. *Revista Vértices*, Campos dos Goytacazes, v. 22, n. 1, p. 46-58, 2020. DOI: <https://doi.org/10.19180/1809-2667.v22n12020p46-58>. Disponível em: <https://editoraessentia.iff.edu.br/index.php/vertices/article/view/15319>. Acesso em: 13 abr. 2026.

FEBEY, Karen; COYNE, Molly. Program Evaluation: The Board Game: An Interactive Learning Tool for Evaluators. *American Journal of Evaluation*, v. 28, n. 1, p. 91-101, mar. 2007. DOI: <https://doi.org/10.1177/1098214006296567>. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1098214006296567>. Acesso em: 27 abr. 2026.

GAUTHIER, Andrea; KATO, Pamela M.; BUL, Kim Cornelia Marie Louise; DUNWELL, Ian; WALKER-CLARKE, Aimee; LAMERAS, Petros. Board games for health: a systematic literature review and meta-analysis. *Games for Health Journal*, v. 8, n. 2, p. 85-100, abr. 2019. DOI: <https://doi.org/10.1089/g4h.2018.0017>. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/30256159/>. Acesso em: 13 abr. 2026.

GHEZZI, Joyce Fernanda Soares Albino; HIGA, Elza de Fátima Ribeiro; LEMES, Monike Alves; MARIN, Maria José Sanches. Estratégias de metodologias ativas de aprendizagem na formação do enfermeiro: revisão integrativa da literatura. *Revista Brasileira de Enfermagem*, Brasília, v. 74, n. 1, p. 1-11, mar. 2021. DOI: <https://doi.org/10.1590/0034-7167-2020-0130>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/reben/a/BnCnYPX9ZQZbqnLQmjM3TJg/?lang=en>. Acesso em: 13 abr. 2026.

HÄNDEL, Vici Daphne; SCHRØDER, Vibeke; BIRKEFOSS, Kirsten; HÄNDEL, Mina Nicole. Interplay between playful learning, digital materials and physical activity in higher education: a systematic review of qualitative studies using meta-aggregation and GRADE-CERQual. *International Journal of Educational Research Open*, v. 5, p. 100284, 2023. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2023.100284>. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2666374023000596>. Acesso em: 13 abr. 2026.

ISMAIL, Omar M.; SAID, Umar N.; EL-OMAR, Omar; BHUTTA, Mohammed A. Theories and practices in learning and assessment for postgraduate medical education: a review. *Cureus*, v. 16, n. 11, 2024. DOI: <https://doi.org/10.7759/cureus.74160>. Disponível em: <https://www.cureus.com/articles/316311-theories-and-practices-in-learning-and-assessment-for-postgraduate-medical-education-a-review#!/>. Acesso em: 13 abr. 2026.

JUMANJI: bem-vindo à selva. Direção: Jake Kasdan. Estados Unidos: Columbia Pictures, 2017. 1 DVD (119 min), son., color.

LANA, Marta de; TAFURI, Washington. Trypanosoma cruzi e Doença de Chagas. In: NEVES, Davi Pereira; MELO, Alan Lane; LINARDI, Pedro Marcos; VITOR, Ricardo W. Almeida. *Parasitologia Humana*. 11. ed. São Paulo: Atheneu, 2005.

MARQUES, Humberto Rodrigues; CAMPOS; Alyce Cardoso; ANDRADE, Daniela Meirelles; ZAMBALDE, André Luiz. Inovação no ensino: uma revisão sistemática das metodologias ativas de ensino-aprendizagem. *Revista da Avaliação da Educação Superior*, Campinas; Sorocaba, v. 26, n. 3, p. 718-741, 2021. DOI: <https://doi.org/10.1590/S1414-40772021000300005>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/aval/a/C9khps4n4BnGj6ZWkZvBk9z/?lang=pt>. Acesso em: 13 abr. 2026.

MEDEIROS, Ana Catarina Leite Vêras; RAMOS, Willamis Tenório; ANDRADE, Mariana Moreira; SANTOS, Hércules dos; ARAÚJO, Marcelo Santos de; SANTOS, Glaucimária Santana. A sexualidade na adolescência e a importância da educação em saúde na escola: relato de experiência. *Saúde Coletiva*, Osasco, v. 11, n. 66, p. 6587-6598, jul. 2021. DOI: <https://doi.org/10.36489/saudecoletiva.2021v11i66p6587-6598>. Disponível em: <https://revistas.mpmcomunicacao.com.br/index.php/saudecoletiva/article/view/1665>. Acesso em: 13 abr. 2026.

OLIVEIRA, Claudinei; BARBOSA, Vilma de Cássia Jordão; RODRIGUES, Gabriela Meira de Moura. Educação em saúde na prevenção da Doença de Chagas. *Revista Liberum Accessum*, v. 15, n. 2, p. 292-302, 2023. Disponível em: <https://revista.liberumaccesum.com.br/index.php/RLA/article/view/254>. Acesso em: 17 mar. 2025.

PEDROSO, John Erwin; SULLEZA, RV S.; FRANCISCO, Keith Hae Moon C.; NOMAN, Ayya Jade O.; MARTINEZ, Chynna Althea V. Unlocking the power of Canva: students' views on using the all-in-one tool for creativity and collaboration. *Journal of Digital Learning and Distance Education*, v. 2, p. 443-461, 2023. DOI: <https://doi.org/10.56778/jdlde.v2i2.117>. Disponível em: <https://rjupublisher.com/ojs/index.php/JDLDE/article/view/117>. Acesso em: 13 abr. 2026.

SEABRA, Cícera Amanda Mota; XAVIER, Samyra Paula Lustoza; SAMPAIO, Yana Paula Coêlho Correia; OLIVEIRA, Mirna Fontenele de; QUIRINO, Glauberto da Silva; MACHADO, Maria de Fátima Antero Sousa. Educação em saúde como estratégia para promoção da saúde dos idosos: uma revisão integrativa. *Revista Brasileira de Geriatria e Gerontologia*, Rio de

Janeiro, v. 22, n. 4, 2019. DOI: <https://doi.org/10.1590/1981-22562019022.190022>.  
Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbagg/a/xmDgQQxDN4gPRWgTQHysZXn/?lang=pt>.  
Acesso em: 13 abr. 2026.

SILVA, Gilliane Ferreira da; FIGUEIREDO, Chiara Lubich Medeiros de. Jogos didáticos como instrumento pedagógico para a educação permanente em saúde na atenção primária. *Cadernos ESP*, Fortaleza, v. 17, n. 1, 2023. DOI: <https://doi.org/10.54620/cadesp.v17i1.1616>.  
Disponível em:  
[https://www.researchgate.net/publication/377462683\\_JOGOS\\_DIDATICOS\\_COMO\\_INSTRUMENTO\\_PEDAGOGICO\\_PARA\\_A\\_EDUCACAO\\_PERMANENTE\\_EM\\_SAUDE\\_NA\\_ATENCAO\\_PRI-MARIA](https://www.researchgate.net/publication/377462683_JOGOS_DIDATICOS_COMO_INSTRUMENTO_PEDAGOGICO_PARA_A_EDUCACAO_PERMANENTE_EM_SAUDE_NA_ATENCAO_PRI-MARIA). Acesso em: 13 abr. 2026.

TRIVISOL ARNEMANN, Cristiane; PERICO LAVICH, Claudia Rosane; GOMES TERRA, Marlene; LEMOS MELLO, Amanda; RADDATZ, Michele. Educação em saúde e educação permanente: ações que integram o processo educativo da enfermagem. *Revista Baiana de Enfermagem*, Salvador, v. 32, n. 1, p. 1-10, jul. 2018. DOI: <https://doi.org/10.18471/rbe.v32.24719>.  
Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/enfermagem/article/view/24719>.  
Acesso em: 13 abr. 2026.

### **Eva da Silva Paiva**

Doutoranda em Cuidados Clínicos em Enfermagem e Saúde na Universidade Estadual do Ceará (UECE), mestra em Saúde e Sociedade pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), licenciada e bacharela em Enfermagem pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN).

evapaivaerere@gmail.com

### **Ana Beatriz da Silva**

Doutoranda em Enfermagem pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), mestra em Saúde e Sociedade pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), licenciada e bacharela em Enfermagem, também pela UERN.

bana69796@gmail.com

**Alícia Eliege da Silva**

Mestra em Saúde e Sociedade pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), especialista em Radiologia Odontológica e Imaginologia pela Faculdade Metropolitana, bacharela em Odontologia pela Faculdade Nova Esperança (FACENE) e técnica em Petroquímica pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE).

silvaeliegealicia@gmail.com

**Larissa Nayara de Souza**

Mestra em Saúde e Sociedade pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN) e licenciada em Educação Física pela Universidade do Estado do Rio Grande Do Norte/CAPF (CREF- 010987-G/RN).

larissaprofessoraedfisica@gmail.com

**Ellany Gurgel Cosme do Nascimento**

Enfermeira. Doutora em Ciências da Saúde e Docente da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN).

ellanygurgel@uern.br.

**Como citar este documento – ABNT**

PAIVA, Eva da Silva; SILVA, Ana Beatriz da; SILVA, Alícia Eliege da; SOUZA, Larissa Nayara de; NASCIMENTO, Ellany Gurgel Cosme do. Elaboração e aplicação do jogo de tabuleiro “Aventura na Selva: Missão Chagas”: relato de experiência. *Revista Docência do Ensino Superior*, Belo Horizonte, v. 16, e060157, p. 1-20, 2026. DOI: <https://doi.org/10.35699/2237-5864.2026.60157>.