



DESENVOLVIMENTO DE JOGO INTERATIVO PARA EDUCAÇÃO SOBRE CONTAMINAÇÃO CRUZADA DE ALIMENTOS

Autor(es)

Bruna Cristina Zacante Ramos Fávero
Andréa Fernanda Luna Rodrigues

Categoria do Trabalho

Trabalho Acadêmico

Instituição

FACULDADE ANHANGUERA DE BRASÍLIA

Introdução

A contaminação cruzada de alimentos crus com outras superfícies, mãos e alimentos é um problema sério no setor de alimentação. Com as pessoas fazendo mais refeições fora de casa, contrair uma doença de origem alimentar em um estabelecimento de serviços de alimentação é uma preocupação crescente. (KIRCHNER, et al., 2021). É possível que os manipuladores de alimentos contaminem os alimentos através da deficiência de higienização das mãos.

Para educar e conscientizar o público da comunidade acadêmica da faculdade Anhanguera de Brasília – DF sobre os perigos e as medidas preventivas relacionadas a esse tema, propõe-se o desenvolvimento de um jogo interativo.



3^a MOSTRA CIENTÍFICA

Objetivo

O objetivo deste jogo é conscientizar as pessoas sobre os perigos da contaminação cruzada por alimentos e a importância de usar métodos de manipulação e preparação de alimentos seguros. "Quando nos colocamos a brincar ou a jogar, entramos num estado de faz-de-conta. A lógica dominante é a representativa, do "como se", onde as coisas são aceitas pelo que são vivenciadas" (CAMPBELL, 1992).

Material e Métodos

O jogo de tabuleiro é composto por um tabuleiro, quatro peões, um dado, e 30 flashcards.

Cada jogador jogará o dado que irá definir quem será o primeiro, segundo, terceiro jogador e quarto jogador.

Cada jogador joga uma vez o dado e anda com o pino o número de casas indicado pelo dado.

Casas surpresas: Quando um jogador chegar em uma das casas de cor vermelha, terá que tirar um flashcard e após a leitura seguir a instrução da carta.

O jogador que chegar primeiro na linha de chegada (FIM) vence o jogo.

Resultados e Discussão

Foi realizado um teste com três alunos e um professor especialista em nutrição. Os testes permitiram avaliar a experiência de jogo, incluindo a facilidade de aprendizado, a clareza das instruções, a intuitividade das mecânicas de jogo e a diversão proporcionada e também o nível de engajamento dos jogadores com o jogo, incluindo sua



Anhanguera



disposição para jogar novamente, e permanecer envolvidos por mais tempo. Com base nos resultados dos testes, foi possível fazer ajustes e aprimoramentos no jogo para melhorar sua qualidade, tornando-o mais atraente, desafiador e educativo. Os testes confirmaram que o jogo atinge seus objetivos educacionais, informativos ou de entretenimento, garantindo que ele cumpra sua função planejada, que é o aprendizado de forma atrativa e divertida.

Conclusão

Os jogos podem proporcionar meios de aprendizagem atrativos e de mudança de comportamento, uma vez que podem ser concebidos para proporcionar diversão, prazer ou envolvimento (proporcionando assim motivação intrínseca para jogar) (BARANOWSKI, et al., 2018)

O desenvolvimento de um jogo interativo sobre contaminação cruzada de alimentos é uma abordagem inovadora e eficaz para educar o público sobre esse tema importante. Ao combinar educação e entretenimento, o jogo pode alcançar pessoas e contribuir para a redução de doenças transmitidas por alimentos relacionadas à contaminação cruzada.

Referências

- Baranowski T, Ryan C, Hoyos-Cespedes A, Lu AS. Nutrition Education and Dietary Behavior Change Games: A Scoping Review. *Games Health J.* 2019 Jun;8(3):153-176. doi: 10.1089/g4h.2018.0070. Epub 2018 Oct 19. PMID: 30339086; PMCID: PMC6909754. Disponível em <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/30339086/> Acesso em: 14 de maio de 2024
- CAMPBELL, J. As máscaras de Deus. São Paulo: PALAS Athena 1992.
- Kirchner M, Goulter RM, Chapman BJ, Clayton J, Jaykus LA. Cross-Contamination on Atypical Surfaces and Venues in Food Service Environments. *J Food Prot.* 2021 Jul 1;84(7):1239-1251. doi: 10.4315/JFP-20-314. PMID: 33545714. Disponível em <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/33545714/> Acesso em: 14 de maio de 2024

