



DESENVOLVIMENTO DE JOGO INTERATIVO PARA EDUCAÇÃO SOBRE CONTAMINAÇÃO CRUZADA DE ALIMENTOS

Autor(res)

Bruna Cristina Zacante Ramos
Andréa Fernanda Luna Rodrigues

Categoria do Trabalho

1

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.

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

3ª MOSTRA
CIENTÍFICA



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 pôde alcançar pessoas e contribuir para a redução de doenças transmitidas por alimentos relacionadas à contaminação cruzada.

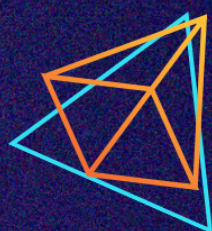
Referências

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

3ª MOSTRA CIENTÍFICA



Anhanguera