



**XI CONGRESSO DA SOCIEDADE PAULISTA DE
PARASITOLOGIA**
“Parasitologia Translacional: Da Pesquisa Básica a Saúde Pública”
10 a 12 de abril de 2026 – São Paulo (SP)

**INVASÃO SILENCIOSA: DESIGN THINKING APLICADO A GAMIFICAÇÃO NA
EDUCAÇÃO EM PARASITOLOGIA**

Maria Heloisa Garrote De Almeida¹; Mariah Victória Monteiro Pinto¹; Marcelo Andreetta Corral²

¹ Centro Universitário UniFacens, Sorocaba, Brasil.

² Laboratório de Investigação Médica (LIM-06), Hospital das Clínicas, Faculdade de Medicina, Universidade de São Paulo

*Autor correspondente: helo.garrote@gmail.com; mariahvic431@gmail.com

A gamificação é uma estratégia educacional que torna temas complexos mais acessíveis e atrativos por meio da aplicação de elementos de jogos no processo de ensino-aprendizagem. Na educação em saúde, essa abordagem favorece o engajamento, a participação ativa e a construção significativa do conhecimento. Associado a isso, o Design Thinking configura-se como uma metodologia centrada no ser humano, voltada à resolução criativa de problemas a partir das etapas de empatia, definição, ideação, prototipagem e teste. Ao considerar as necessidades e características do público-alvo, possibilita o desenvolvimento de soluções educacionais mais eficazes e contextualizadas como a produção de jogos como estratégia educacional ativa. Na parasitologia, área frequentemente percebida como densa e de difícil assimilação, a integração entre gamificação e Design Thinking permite transformar conteúdos técnicos sobre prevenção de parasitoses em experiências interativas e acessíveis. Assim, promove-se a conscientização acerca das medidas de proteção individual e coletiva, fortalecendo a educação em saúde por meio de estratégias inovadoras. Este trabalho tem como objetivo relatar a experiência de desenvolvimento de um jogo educativo voltado à prevenção das parasitoses intestinais. Trata-se de um relato de experiência elaborado como parte da curricularização da extensão no componente Relação Patógeno-Hospedeiro do curso de Biomedicina de uma instituição privada do interior paulista. O jogo foi inspirado em Scotland Yard, adotando a dinâmica de investigação e mistério. Em *Invasão Silenciosa*, adolescentes e adultos utilizam conhecimentos sobre parasitos para solucionar enigmas, percorrendo locais no mapa e consultando um livro de pistas durante a partida. De forma lúdica, os participantes ampliam seus conhecimentos e despertam a curiosidade sobre os temas abordados. O processo de desenvolvimento exigiu planejamento de regras, definição de objetivos, elaboração do design e pesquisa científica, proporcionando experiência enriquecedora aos envolvidos. Conclui-se que a gamificação mostrou-se estratégia eficaz no ensino da parasitologia, ao transformar conteúdos extensos em experiências dinâmicas e estimulantes, reforçando sua relevância como recurso educacional na área da saúde.

Palavras-chaves: Educação em Parasitologia; Promoção da saúde; Gamificação