

# Semeando o Cuidado



Livreto de regras

## Os saberes sobre Plantas Medicinais estão se perdendo!

Neste jogo, vocês interpretam um grupo de **Agentes de Saúde** e precisam dialogar com a população para resgatar e sistematizar saberes sobre plantas medicinais dentro do limite de rodadas. Devem buscar conhecer **demandas** de saúde do território, **indicações** de plantas para cada demanda e **receitas** de preparo e uso. Precisam, ainda, cultivar e coletar plantas para o preparo de remédios caseiros, enfrentando bloqueios ao diálogo e eventos desafiadores.

Será importante trabalhar em conjunto, aplicando suas habilidades distintas para se tornarem guardiões dos saberes populares, atender as necessidades da população com mais autonomia e integrarem ainda mais a comunidade nos processos de cuidado!

Por isso, este é um **jogo cooperativo!**

Jogadores

(ou duplas)

2 a 4

Tempo

de jogo

50 min

Idade

7+

## Componentes:

- 1 Mural da Unidade Básica de Saúde (UBS)  
(formado por duas peças)
- 1 Mesa da Unidade Básica de Saúde (UBS)  
(formada por duas peças)
- 13 fichas de terrenos do território
- 10 fichas de cultivo de plantas  
(com duas faces: 1 e 2)
- 4 peões dos Agentes de Saúde
- 6 marcadores de pontos de ação
- 62 cartas, sendo:
  - ⊗ 8 cartas de Plantas  
(com duas faces: A e B)
  - ⊗ 12 cartas de Demandas  
(10 Demandas e 2 Bloqueios)
  - ⊗ 10 cartas de Receitas  
(8 Receitas e 2 Bloqueios)
  - ⊗ 18 cartas de Indicações  
(16 Indicações e 2 Bloqueios)
  - ⊗ 4 cartas de Habilidades
  - ⊗ 9 cartas de Eventos
  - ⊗ 1 carta de lembrete de Ações

## Índice deste Manual:

Preparação do jogo . . . . .	2
Objetivo do jogo . . . . .	5
Início do jogo . . . . .	5
Pontos de Ação . . . . .	5
Como Jogar . . . . .	7
Habilidades Especiais . . . . .	11
Rodadas e Eventos . . . . .	12
Fim de jogo . . . . .	12
Adicionando plantas . . . . .	13
Créditos . . . . .	14

## Preparação do jogo

Antes de jogar, organizem os componentes do jogo em uma mesa, conforme as 6 áreas descritas a seguir. Elas representam os espaços por onde os Agentes de Saúde vão se movimentar e facilitam a realização do jogo (imagem na pg.3):

### 1 Mural e Mesa da Unidade Básica de Saúde:

O **Mural** e a **Mesa** são formados por **duas peças** encaixadas e formam o interior da UBS, onde vocês irão se reunir para compartilhar saberes. O Mural fica acima da Mesa. As cartas são comparilhadas nos lados da Mesa (**1a**), conforme os tipos e cores das cartas. O centro da Mesa tem espaços para testar as combinações de cartas.

### 2 Território:

Os locais da sua comunidade que vocês irão visitar. Organizem as **fichas de terrenos** ao lado do Mural e da Mesa da UBS, na ordem da numeração (1 a 13) e segundo o modelo na pg.3 (vejam que elas se encaixam, formando um desenho contínuo a cada linha). Deixem as **fichas 3 e 11** com o lado do **terreno vazio** virado para cima. Coloquem os **peões dos Agentes de Saúde** no terreno da **UBS**, no centro do território. Deixem a **carta de lembrete de Ações (2a)** perto para todos poderem ver!

### 3 Plantas:

As **cartas de Plantas** e as **fichas de cultivo de plantas** têm uma letra (A ou B) na parte inferior direita. Escolham um dos grupos (A ou B) para usar na partida. Separem as **fichas de cultivo** do grupo escolhido (A ou B) e devolvam as fichas do outro grupo para a caixa do jogo. Deixem as **cartas de Plantas** com o lado escolhido para cima.

Vejam qual dos grupos de plantas (A ou B) interessa mais a vocês, por exemplo: plantas que já conheçam, que não conheçam e queiram conhecer, ou plantas que identificam na sua região.

Organizem as **cartas de Plantas** à direita do território, em cima. As **fichas de cultivo** têm dois lados: o lado 1 contém a **muda** e o lado 2 contém a **planta crescida**.

Coloquem as **fichas de cultivo** sobre as **cartas das Plantas** correspondentes, com o lado 1 (muda) virado para cima.

As **cartas de Plantas de coleta** ficam sem fichas, pois elas não serão cultivadas (imagem ao lado).



# Organização dos componentes

## 1 Mural e Mesa da UBS

**AO COMPLETAR CADA CONJUNTO DE GRUPEL, ESCREVA NO FOLHETO:**

- **Introdução:** o nome do grupo, o tema da atividade, o objetivo, a data, o local, o responsável, o avaliador.
- **Conteúdo:** o conteúdo da atividade, o que será realizado e a forma de avaliação.
- **Observações:** o que aconteceu, o que foi observado, o que foi aprendido, o que foi discutido, o que foi planejado para a próxima atividade.

**AO COMPLETAR O ÚLTIMO CONJUNTO DE GRUPEL, ESCREVA NO FOLHETO:**

- **Resumo:** o que aconteceu, o que foi observado, o que foi aprendido, o que foi discutido, o que foi planejado para a próxima atividade.
- **Conclusão:** o que aconteceu, o que foi observado, o que foi aprendido, o que foi discutido, o que foi planejado para a próxima atividade.

**1a**

## 2 Território

## 3 Plantas

## 4 Saberes

## 2a Ações

**Ações**

- Analisar
- Converter
- Plantar
- Colher
- Colocar/Colocar
- Desenvolver
- Substituir

## 5 Habilidades

**5a**

## 6 Eventos

#### 4 Saberes:

Os membros da sua comunidade têm muitos saberes (ver pg.6)! Os saberes obtidos no território são representados por três tipos de **cartas**:

 **Demandas** de saúde (o que as pessoas do território têm precisado)

 **Indicações** de plantas (as demandas que cada planta atende, usando certas receitas)

 **Receitas** de remédios caseiros (como preparar remédios com as plantas)

Cada baralho de cartas de saberes contém ainda 2 **Bloqueios** (pg.8).

As **cartas de Indicações** têm uma letra (A ou B) na parte inferior direita, correspondente a um grupo de plantas. Deixem apenas as 8 cartas do grupo que vocês escolheram (A ou B) e os 2 Bloqueios, guardando as cartas do outro grupo na caixa.

Embaralhem os 3 baralhos de cartas (**Demandas**, **Indicações** e **Receitas**) separadamente, incluindo seus Bloqueios. Posicionem os 3 montes ao lado direito do território, abaixo das plantas.

#### 5 Habilidades:

Cada Agente de Saúde tem habilidades específicas (pg.11) que auxiliam o grupo no jogo!

Disponham as 4 **cartas de Habilidades** viradas para cima, uma ao lado da outra, abaixo do território. Da esquerda para a direita, comecem com a carta do **Mestre das Plantas** e coloquem as outras em qualquer ordem. Coloquem os **marcadores de pontos de ação** (os discos marrons) acima da carta do Mestre das Plantas (ver 5a na pg.3).

#### 6 Eventos:

Os Eventos podem ajudar ou atrapalhar a busca por saberes (pg.12)! As 9 **cartas de Eventos** contam as rodadas do jogo e são divididas em duas fases, pois os desafios são progressivos. Elas ficam do lado direito das Habilidades.

Coloquem a carta de **“Última Rodada”** virada para cima. Embaralhem as cartas de **Eventos Fase 2** e coloquem-nas viradas para baixo, em cima da carta de Última Rodada. Depois, façam o mesmo com as cartas de **Eventos Fase 1**.



## Objetivo do jogo

O objetivo de vocês é **formar quatro conjuntos de saberes e sistematizá-los**, organizando as cartas no **Mural** da Unidade Básica de Saúde (UBS).

Cada conjunto é formado por 4 cartas (pg.6): uma de **Demanda**, uma de **Indicação**, uma de **Receita** e uma de **Planta** (colheita ou coleta).

Vocês devem cumprir o objetivo em até **9 rodadas**.

## Início do jogo

Vocês começam o jogo com os peões na Unidade Básica de Saúde (UBS), no centro do território.

Como todos da equipe trazem saberes de suas vidas, antes de começar o jogo, sorteiem e coloquem 3 cartas abertas na **Mesa da UBS**: uma **Demanda**, uma **Indicação** e uma **Receita**.

**Primeiro(a) jogador(a)**: a última pessoa que cuidou de uma planta começa o jogo e terá a habilidade de **Mestre das Plantas!**

Os demais jogadores assumem as outras habilidades (pg.11) conforme a ordem de jogo, no **sentido anti-horário**.

## Pontos de Ação

O trabalho dos Agentes de Saúde envolve ações muito diversas, ainda mais quando é para obter e sistematizar saberes sobre Plantas Medicinais!

Cada jogador(a) tem uma quantidade de **pontos de ação** que utiliza para realizar suas atividades. Cada ação pode “custar” um ou dois pontos, dependendo do esforço demandado.

Uma “equipe” ideal neste jogo tem 4 Agentes de Saúde. Porém, nem sempre as equipes operam de maneira ideal... Com menos jogadores, cada Agente de Saúde precisa assumir mais responsabilidades para compensar o desfalque da equipe.

Por isso, dependendo da quantidade de jogadores, cada Agente de Saúde recebe mais **pontos de ação por turno**:

- ⚙ 4 jogadores - cada um tem **3 pontos de ação**
- ⚙ 3 jogadores - cada um tem **4 pontos de ação**
- ⚙ 2 jogadores - cada um tem **6 pontos de ação**

Lembrem-se: como o jogo é **cooperativo**, as ações de cada um devem contribuir para o objetivo final do grupo!

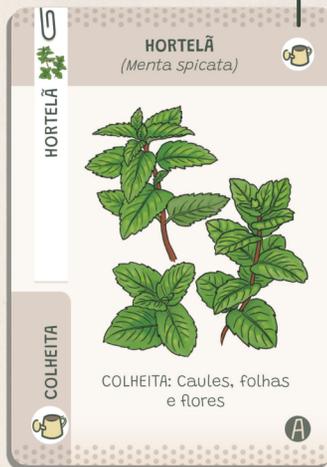
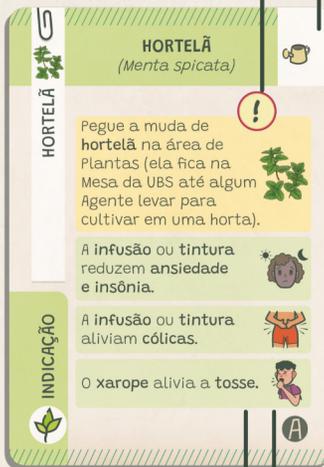
Cada **demanda** de saúde da comunidade é representada por um **ícone**, que conecta as cartas de demanda e **indicação**.

A carta de **receita** explica uma forma de preparo e uso. Cada receita é representada por um **ícone**, que também está nas cartas de **demanda**.

O ícone no topo da carta de **indicação** aponta se a planta é de cultivo ou coleta.

O balão amarelo explica o que deve ser feito para obter aquela planta.

A carta de **Planta** inclui o ícone de cultivo ou coleta, conforme o tipo da planta.



A carta de **demanda** contém ícones de receitas. **Mas atenção! Eles são só pistas.** As receitas apropriadas para cada demanda vão depender da **planta** indicada.

Os balões verdes informam as **demandas** que cada planta atende e as **receitas** adequadas para cada caso.

Ao lado da indicação para cada **demanda** está o ícone correspondente a ela.

## Como Jogar

Vejam abaixo como funcionam os diferentes tipos de Ações que vocês vão realizar no jogo.

Andar pelo território  
(1 ponto de ação)



A movimentação dos Agentes de Saúde é sempre **ortogonal** (na vertical ou na horizontal).

Exceção: o **Mestre da Curiosidade** (pg.11) também pode andar na diagonal.

Os jogadores **não podem parar no mesmo terreno** que outro Agente de Saúde, fora da UBS.

Exceção: o **Mestre do Compartilhamento** (pg.11) pode parar junto de outros Agentes de Saúde fora da Unidade Básica de Saúde.

**Andar nos Atalhos:** O Agente de Saúde usa 1 ponto de ação para entrar no atalho, mas não precisa usar **nenhum ponto para sair**.

Conversar no território para  
obter saberes (1 ponto de ação)



Para obter as **cartas de saberes (Demandas, Indicações e Receitas)**, vocês precisam percorrer o território. Em alguns terrenos, existem pessoas que podem compartilhar saberes.

Os tipos de **cartas de saberes** que vocês podem obter em cada local são indicados pelos **ícones** presentes nas **fichas dos terrenos** (veja os ícones na pg.4, item 4 da Preparação do Jogo).

### Tipos e quantidades de saberes:

Em cada conversa, o Agente de Saúde obtém **1 saber** usando 1 ponto de ação. Cada jogador pode conversar **até 2 vezes** por turno num mesmo terreno, ou seja, usar 2 pontos de ação para conversar no mesmo lugar.

Onde há **2 tipos de saberes**, o Agente de Saúde **escolhe** qual deseja obter. Se conversar de novo nesse terreno nesse turno, o Agente de Saúde terá que pegar 1 saber **do outro tipo**.

Exceção: o **Mestre do Diálogo** obtém **2 saberes** por conversa, usando 1 ponto de ação. Onde houver 2 ícones, deve pegar **1 saber de cada**.

As cartas de saberes ficam nas mãos dos Agentes de Saúde até que se reúnam com outros jogadores na UBS e algum deles **“abra a conversa”** (pg.8). Fora da UBS, só podem dizer que tipos de saberes conseguiram e se estes contribuem para formar um conjunto.

Cada jogador pode ficar com no máximo **3 cartas na mão**.

Exceção: o **Mestre do Diálogo** e o **Mestre do Compartilhamento** podem ficar com **4 cartas** (pg.11).

A qualquer momento, vocês podem conferir as cartas que estão na Mesa da UBS e falar sobre elas, construindo estratégias em conjunto para alcançar seu objetivo.

Conversar na Unidade Básica de Saúde para compartilhar saberes (1 ponto de ação)

Para compartilhar os saberes obtidos, é necessário estar com **pelo menos mais um Agente de Saúde na Unidade Básica de Saúde**.

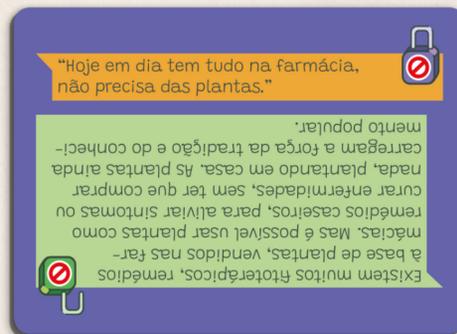
O Agente de Saúde da vez **“abre a conversa”** usando **1 ponto de ação** e todos que estiverem na Unidade Básica de Saúde **baixam as suas cartas abertas na Mesa da UBS**, para que o grupo possa conversar e verificar as combinações possíveis.

Nem sempre os moradores vão querer compartilhar saberes. Às vezes, podem apresentar ideias contrárias ao uso de plantas – o que chamamos de **Bloqueios** (veja a seguir).

Desbloquear o diálogo no terreno (2 pontos de ação)



Os bloqueios (ideias contrárias ao uso de plantas) têm **efeito imediato**: impedem o diálogo e a obtenção de saberes naquele terreno.



Ao encontrar uma **carta de bloqueio**, o Agente de Saúde deve **colocá-la imediatamente sobre o terreno onde está**. Só é possível conversar e obter saberes ali depois que o bloqueio for retirado.

Para desbloquear esse terreno é necessário um diálogo que pode ser difícil e demandar tempo e dedicação. Por isso, o Agente de Saúde usa **2 pontos de ação**, **lê em voz alta o argumento** da parte de baixo da carta e a **devolve** ao fundo do baralho de onde ela saiu.

 Plantar, Cuidar, Colher e Coletar  
(1 ponto de ação cada)



Vocês ainda terão que **obter as plantas** correspondentes para completar os conjuntos. As **plantas de cultivo** são obtidas de forma diferente das **plantas de coleta**.

**Atenção!** Antes de obter qualquer planta, a **carta de indicação** correspondente precisa estar compartilhada na Mesa da UBS!



Plantas de cultivo:

Para realizar qualquer ação de cultivo, é necessário que o Agente de Saúde esteja na horta em que irá trabalhar.

O cultivo é feito em 3 etapas:

- ✿ plantar – colocar a **ficha de cultivo** com o lado da **muda (1)** para cima, em um espaço disponível no terreno de uma horta.
- ✿ cuidar – virar a **ficha de cultivo** para o lado da **planta crescida (2)**.
- ✿ colher – pegar a **carta da Planta** (colheita) na área de plantas para sua mão. As fichas de cultivo das plantas colhidas permanecem na horta.

Os Agentes de Saúde usam **1 ponto de ação** para fazer cada etapa de cultivo de cada planta.

Exceção: O **Mestre das Plantas** (pg.11) pode plantar, cuidar ou colher até **2 plantas** de um mesmo terreno usando apenas **1 ponto de ação**.

Em seu turno, cada Agente de Saúde só pode fazer **1 ação referente a cada planta**, respeitando o tempo de desenvolvimento da mesma. Ou seja, um jogador não pode fazer 2 ações de cultivo seguidas em relação a uma mesma planta.

A próxima etapa de cultivo pode ser feita pelo mesmo Agente de Saúde em outra rodada, ou por outro Agente, que pode cooperar nesse cultivo na mesma rodada.

**Hortas comunitárias:** As plantas cultivadas nas hortas comunitárias **crecem mais rápido**, pois a comunidade ajuda. Depois de plantar uma ficha de cultivo com uma muda (1) em uma dessas hortas, **virem imediatamente a ficha para o lado da planta crescida (2)**, indicando que alguém da comunidade participou do cultivo.

Importante! Ao compartilharem uma **carta de indicação** de uma planta de cultivo, já peguem a **ficha de muda** correspondente na área de plantas

e deixem na Mesa da UBS. Isso ajuda a ver quais são as plantas que já podem cultivar.



Plantas de coleta:

Para coletar, um Agente de Saúde precisa **ir até um dos atalhos** e pegar a **carta da planta** na área de plantas, mantendo em sua mão até conversar na UBS.

**Atenção!** Antes de coletar qualquer planta, a **carta de indicação** correspondente precisa estar compartilhada na Mesa da UBS!

Os Agentes de Saúde usam **1 ponto de ação** para fazer a coleta de cada planta.

Exceção: O **Mestre das Plantas** (pg.11) pode coletar até **2 plantas** usando só **1 ponto de ação**.

Lembrete: para **sair do atalho** não precisa usar **nenhum ponto de ação**.



Sistematizar conjuntos no Mural  
(2 pontos de ação)



O objetivo final do grupo (pg.12) é **completar 4 conjuntos de saberes sistematizados no Mural da UBS, incluindo as plantas** colhidas ou coletadas, prontas para o preparo das receitas.

Para **sistematizar** um conjunto completo no Mural da UBS, o jogador precisa **estar na Unidade Básica de Saúde**, usar **2 pontos de ação**, **passar as cartas para o Mural** e **ler em voz alta** o conjunto formado, que não poderá mais ser modificado.

Ao sistematizar cada conjunto no Mural, o grupo poderá escolher um desse “poderes”:

- ⚙ **transformar um terreno vazio em horta comunitária:** virar uma carta de **terreno vazio** para criar uma **horta comunitária**, onde as plantas crescem mais rápido, com a ajuda da comunidade (ver quadro sobre Hortas Comunitárias na pg.9).
- ⚙ **ganhar 1 saber:** ver todas as cartas de 1 pilha de saberes, escolher 1 saber e levar direto para a UBS. Depois, reembaralhar a pilha.
- ⚙ **desbloquear um terreno:** tirar 1 bloqueio ou Evento “Notícias Falsas”. No caso do bloqueio, colocar a carta no fundo da pilha de onde ela saiu. No caso do Evento “Notícias Falsas”, colocar a carta sobre a pilha de Eventos que já foram abertos.

**Ao formar o último conjunto, o jogo termina!** (Ver Fim de Jogo na pg.12).

## Resumindo Ações disponíveis!

A carta de lembrete de Ações resume quantos pontos são necessários para realizar cada uma:

AÇÕES		
	Andar	1 ponto
	Conversar	1 ponto
	Plantar	1 ponto
	Cuidar	1 ponto
	Colher/Coletar	1 ponto
	Desbloquear	2 pontos
	Sistematizar	2 pontos

## Habilidades Especiais

### Mestre das Plantas:

pode plantar, cuidar, colher ou coletar **2 plantas** em um mesmo terreno usando **1 ponto de ação**. Pode ter até **3 cartas** na mão.



### Mestre do Diálogo:

obtém **2 saberes** por conversa no território usando **1 ponto de ação**. Onde houver 2 ícones, deve pegar **1 saber de cada**. Pode ter até **4 cartas** na mão.



### Mestre do Compartilhamento:

pode pegar até **2 saberes com outro Agente de Saúde** em qualquer lugar do território **sem usar pontos de ação**. Por isso, pode **parar junto** de outro Agente de Saúde fora da UBS. Pode ter até **4 cartas** na mão.



### Mestre da Curiosidade:

pode andar também na **diagonal** usando **1 ponto de ação**, pois sua curiosidade o faz explorar mais rapidamente o território. Pode ter até **3 cartas** na mão.



# Rodadas e Eventos

Uma rodada termina quando todos os jogadores terminam seus turnos. Ao final de cada rodada, acontece um **Evento**.

As rodadas seguem a sequência abaixo:

- no início da rodada, os **marcadores de pontos de ação** (pg.5) devem estar posicionados acima da **carta de Habilidade** do primeiro Agente de Saúde (**Mestre das Plantas**);
- cada vez que usa um ponto de ação, o jogador **passa um marcador** para a carta de Habilidade do próximo Agente de Saúde;
- quando o último jogador termina seu turno, passando todos os seus marcadores de pontos de ação para cima das cartas de **Eventos**, a rodada termina;



- virem a carta** do topo da pilha, abrindo um **Evento**, e realizem **imediatamente** seus efeitos, sejam positivos ou negativos;
- recoloquem os marcadores** sobre a carta de Habilidade do Mestre das Plantas e comecem a próxima rodada.

**Turno** - a vez de cada jogadora ou jogador.

**Rodada** - termina quando todos os jogadores realizam seus turnos.

# Fim de jogo

O jogo termina **ao final da 9ª rodada**, ou quando **os 4 conjuntos forem sistematizados no Mural**.

Se o grupo conseguir finalizar os 4 conjuntos dentro das 9 rodadas: parabéns! Leiam a mensagem no Mural.

Se não conseguirem concluir os 4 conjuntos dentro das 9 rodadas: vocês não chegaram a cumprir o objetivo final. Leiam a mensagem na carta de Evento “Última Rodada”.

Variação: se conseguirem sistematizar mais de 4 conjuntos dentro das 9 rodadas, podem des-

bloquear mais um bloqueio ou Evento “Notícias Falsas”, pois a força de seu trabalho contribuiu para espalhar os saberes sobre as plantas!

## Adicionando plantas

Que tal incluir neste jogo plantas de seu território e que trazem os saberes locais? Se desejarem, sigam os passos a seguir para deixar o jogo com a cara da sua região:

### Como escolher as plantas?

O jogo traz 10 demandas de saúde, 8 receitas e 2 grupos de 8 plantas que atendem às demandas utilizando essas receitas.

Para que o jogo continue funcionando e trazendo diversão, selecione as plantas de forma que:

- ☼ existam **8 plantas** em jogo;
- ☼ cada planta atenda a **2 ou 3 demandas** existentes no jogo;
- ☼ cada indicação de planta para uma demanda use **2 ou 3 receitas** existentes no jogo;
- ☼ cada demanda seja atendida por pelo menos **2 plantas**;
- ☼ cada receita seja usada por pelo menos **2 plantas**;

- ☼ no grupo de 8 plantas haja **3 plantas de coleta e 5 de cultivo**.

### Que cartas devo produzir?

Para cada planta, você vai precisar produzir:

- ☼ 1 carta de indicação;
- ☼ 1 carta de Planta (coleta ou colheita);
- ☼ 2 fichas de cultivo (muda e planta crescida) para as plantas de cultivo.

Nas **cartas de indicação**, coloque:

- ☼ nome popular e nome botânico;
- ☼ se a planta é de cultivo ou coleta (o que for mais usual);
- ☼ 2 a 3 demandas para cada planta;
- ☼ 2 a 3 receitas para cada demanda.

### Como produzir as cartas?

Você pode desenhar e escrever em pedaços de papel de tamanho 6,3 x 8,8cm, observando a estrutura das outras cartas, ou baixar o pdf com os modelos de cartas vazias para imprimir no site:

[www.epsjv.fiocruz.br/Semeandoocuidado](http://www.epsjv.fiocruz.br/Semeandoocuidado)

Se quiser compartilhar conosco sua experiência com o jogo ou com a criação de cartas, mande e-mail para [semeando.epsjv@fiocruz.br](mailto:semeando.epsjv@fiocruz.br)

## **Créditos**

Este jogo foi elaborado dentro do projeto **Educação Popular: Semeando o cuidado e fortalecendo o direito à saúde**, desenvolvido pela Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio. O projeto inclui também o curso Educação Popular e Plantas Medicinais na Atenção Básica à Saúde, orientado pelo livro didático disponível no link: [www.epsjv.fiocruz.br/publicacao/livro/educacao-popular-e-plantas-medicinais-na-atencao-basica-a-saude](http://www.epsjv.fiocruz.br/publicacao/livro/educacao-popular-e-plantas-medicinais-na-atencao-basica-a-saude)

### **Coordenação de design e desenvolvimento**

Cynthia Macedo Dias

### **Design e desenvolvimento do jogo e manual**

Camila Furlanetti Borges; Cynthia Macedo Dias; Daiana Crús Chagas; Grasielle Nespoli; João Viniúcius dos Santos Dias; Simone Ribeiro.

### **Colaboradores**

#### **(consultoria em plantas medicinais)**

Andrea Márcia de Oliveira Gomes; Leila Mattos; Maria Behrens; Paulo Henrique de Oliveira Leda.

### **Identidade visual, design gráfico e ilustração**

Andreza Farias

### **Diagramação do Manual**

Cynthia Dias

### **Agradecimentos**

Aos organizadores e participantes da Oficina do Playtest e das Ligatinas (Liga Brasileira de Mulheres Tabuleiristas), aos pesquisadores do grupo Jogos e Saúde (Fiocruz), aos componentes do grupo Ludus Magisterium e às Agentes Comunitárias de Saúde participantes dos testes, pelas valiosas observações e contribuições. A João Léste pela parceria e valiosas contribuições no desenvolvimento deste Manual.

**Coordenação projeto “Educação Popular: Semeando o cuidado e fortalecendo o direito à saúde”**  
Grasielle Nespoli e Camila Furlanetti Borges

### **Contato**

[semeando.epsjv@fiocruz.br](mailto:semeando.epsjv@fiocruz.br)

### **Outras informações e downloads**

[www.epsjv.fiocruz.br/semeandoocuidado](http://www.epsjv.fiocruz.br/semeandoocuidado)

**EPSJV/Fiocruz**

**2021**



# Semeando o Cuidado



Distribuição gratuita.  
Venda proibida.

