

EDUCA-SAU-TEEN GAMES - DESENVOLVIMENTO DE GAMES PARA EDUCAÇÃO EM SAÚDE COM ADOLESCENTES: RELATO DE EXPERIÊNCIA

Autores: MARIA FERNANDA NEVES SILVEIRA DE SOUZA, GUSTAVO CARVALHO DE MATOS, KAREN ARAÚJO RODRIGUES, VICTÓRIA RUAS FREIRE COSTA, DANIEL ANTUNES FREITAS

Introdução

A educação em saúde é uma área de várias peculiaridades, e necessita de construção de análises e reflexões acerca da realidade onde estará inserida e as propostas de transformação a serem apresentadas, uma vez que buscam ajudar o indivíduo a alcançar sua autonomia e ser capaz de promover saúde para si e a comunidade onde se insere (PERFECT, 2014). Educação em saúde consiste em construir conhecimentos no campo da saúde de modo que a população possa apropriar-se das informações e adotar em seu cotidiano (LAWAL, 2014). Assim, além de proporcionar autonomia relacionada ao bem estar, há melhora na comunicação entre profissionais de saúde e pacientes, favorecendo o atendimento às necessidades da população em questão (PESKIN, 2015). Destacam-se dois os conceitos relacionados à educação em saúde, primeiramente relacionados ao aprendizado sobre as enfermidades, fatores de risco, formas de prevenção, consequências para a saúde e tratamentos adequados. Segundo, tratando sobre aspectos socioculturais e sua influência na saúde, compreendida, segundo o conceito sugerido pela Organização Mundial de Saúde (OMS) como completo bem-estar físico, social, mental e não apenas ausência de doenças (PESKIN, 2016).

Gameificação, do inglês *gamefication*, está relacionada à utilização de métodos recreativos adaptados para a resolução de questões práticas e/ou para envolver o público em situações específicas em um contexto fora do jogo (FORTUNATO & TEICHNER, 2015). Desta forma, atividades antes vistas como desinteressantes tornam-se atrativas ao público, e, além de favorecer o engajamento, também aumenta a criatividade. (OLIVEIRA, 2014) O jogo funciona como um meio de atrair a atenção dos jovens para certo assunto, de forma que haja incentivos intrínsecos que levem à discussão do tema entre os participantes. A partir do levantamento da discussão, novos aprendizados são inseridos na realidade dos jovens, que serão aplicados para suscitar maior autonomia em questões práticas da saúde dos mesmos. (REIS, 2012)

Habitualmente, uma das preocupações importante das autoridades sanitárias mundiais é o menor envolvimento de jovens em se tratando de questões concernentes ao autocuidado e prevenção em saúde (FONSECA, 2015). Crianças e adolescentes encontram-se cada vez mais integrados ao desenvolvimento tecnológico fazendo uso destes para comunicação interpessoal e para auto aprendizado. Com base nisso, infere-se que o uso de jogos na Educação em Saúde exibem grande potencial de incentivar e auxiliar os adolescentes, embora atualmente pouco utilizados (PEREIRA, 2015).

Material e métodos

Realizou-se revisão sistemática de literatura, de forma ampla e dinâmica, nas bases de dados Scielo, Science Direct e PUBMED, conforme os temas propostos, a fim de sustentar o referencial teórico necessário para os jogos. Prosseguiu-se à pesquisa, a formulação de três artigos de revisão sistemática de literatura, referentes aos temas: “uso e abuso de álcool e outras drogas entre adolescentes”, “nutrição e atividade física na adolescência” e “gravidez na adolescência e DSTs”. A capacitação para criação dos Games foi possibilitada por meio das Oficinas “Gameificação I”, ministradas pelo Núcleo EDUCAR, pertencente ao Departamento de Métodos e Técnicas Educacionais, utilizando-se da metodologia da oficina, os jogos foram criados utilizando o programa Microsoft PowerPoint®. Dividiram-se os temas por faixa etária, com o intuito de adequar as abordagens às idades e a complexidade das questões trabalhadas.

Resultados e discussão

Os jogos foram criados respeitando as faixas etárias de 10 a 12 anos, 12 a 14 anos e maiores de 14 anos, a fim de adequá-los em relação à formulação das perguntas, uso de imagens adequadas, linguagem e conteúdo tratado. Todos os jogos trazem perguntas de forma a instigar o conhecimento e levar ao adolescente a reflexão sobre o conhecimento, em seguida, traz informações com embasamento científico acerca do que foi questionado.

A. Nutrição e Atividade Física.

O jogo para a faixa etária dos 10 aos 12 anos teve como foco a nutrição adequada. Foram levados em consideração aspectos como informas sobre as quantidades de açúcar adequados para a dieta e quais os melhores alimentos para o consumo e a relação da atividade física com a melhor qualidade de vida. O enfoque do jogo para 12 a 14 anos foi os nutrientes de cada alimento, quais as vitaminas e minerais presentes, as quantidades adequadas dos macronutrientes que devem ser consumidas e a sua relação com atividade física. O jogo para maiores de 14 anos tratou sobre as recomendações de alimentação e atividade física para adolescentes, intensidade e tipo de atividade que são recomendadas, além de trazer informações sobre quais os alimentos mais nutritivos e macronutrientes indispensáveis na dieta.

B. Gravidez e Doenças Sexualmente Transmissíveis.

O jogo para 10 a 12 anos abordou a temática da anticoncepção, diagnóstico de gestação, prevenção de doenças sexualmente transmissíveis e conhecimento dos adolescentes sobre mitos e verdades relacionados ao tema. O jogo para idade entre 12 e 14 anos abordou aspectos do desenvolvimento puberal, relacionados à gravidez na adolescência, anticoncepção e DSTs, além do conhecimento sobre as mesmas, como comportamento de risco e prevenção. Para maiores de 14 anos foram abordados os temas de métodos contraceptivos, características das patologias de transmissão sexual, como reconhecê-las e quais as principais.



C. Álcool e Outras Drogas.

O jogo de 10 a 12 anos teve o seu foco na informação sobre uso de bebidas alcoólicas, foram abordadas questões como a idade em que é permitido o uso, quantidade segura, relação com álcool e as demais drogas, lícitas ou não. O jogo para 12 a 14 anos abordou a questão das drogas ilícitas e o tabagismo, bem como suas repercussões para a saúde pública. Em relação aos jogos para maiores de 14 anos, foram abordados tabagismo, uso de álcool e drogas ilícitas, questionando sobre o conhecimento dos adolescentes em relação ao uso, efeitos nocivos e consequências em longo prazo.

Considerações finais

Os recursos tecnológicos possuem a capacidade de atrair a atenção de adolescentes e jovens. Em tempos de expansão da tecnologia, meios de comunicação, acesso à internet e computadores, é importante proporcional aos jovens, educação em saúde de forma lúdica, compreensível e adequada para as determinadas faixas etárias. Os jogos criados detêm grande potencial de auxílio para escolas, profissionais e unidades de saúde que desejem impactar jovens e adolescentes de forma lúdica e envolvendo o desenvolvimento tecnológico aliado ao auto aprendizado.

Agradecimentos

Ao PROINIC-UNIMONTES e ao CNPq, que possibilitaram a realização deste projeto, pelo apoio aos bolsistas de iniciação científica (PIBIC) e iniciação científica voluntária. Ao Núcleo EDUCAR por oferecer as oficinas de capacitação. Aos demais acadêmicos envolvidos na realização deste projeto.

Referências bibliográficas

- FONSECA, Arina et al. Jogos para promover educação em saúde para crianças: revisão integrativa. **Revista de enfermagem UFPE on line**, v. 9, n. 5, p. 8444-8452, 2015.
- FORTUNATO, Ivan; TEICHNER, Octávio Telles. Refletindo sobre a gameificação e suas possibilidades na educação. **Revista Brasileira de Iniciação Científica**, v. 2, n. 3, 2015.
- LAWAL, Folake B.; TAIWO, Juliana O. An audit of school oral health education program in a developing country. **Journal of International Society of Preventive & Community Dentistry**, v. 4, n. Suppl 1, p. S49, 2014.
- OLIVEIRA, Sandra. Perspectivas sobre a gameificação: um fenômeno que quer geral envolvimento. **CECS - Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade**, v. 31, n.8, p.97, 2014.
- PEREIRA, Valquiria Babbergi; DOS SANTOS, Lúcio Mauro Rocker. Níveis de Aprendizagem de Estudantes do Ensino Fundamental Com o Uso de Estratégia Lúdica Durante Atividade de Educação em Saúde. **Revista de Ensino, Educação e Ciências Humanas**, v. 12, n. 1, 2015.
- PERFECT, Michelle M. Evidence for a school-based sleep health education program?. **Journal of clinical sleep medicine: JCSM: official publication of the American Academy of Sleep Medicine**, v. 10, n. 7, p. 793, 2014.
- PESKIN, Melissa F. et al. Efficacy of It's Your Game-Tech: A computer-based sexual health education program for middle school youth. **Journal of Adolescent Health**, v. 56, n. 5, p. 515-521, 2015.
- REIS, Breno Maciel Souza. Os jogos em redes sociais online, pervasive games e a gameificação do cotidiano como expressões do lúdico na sociedade contemporânea. **ÍCONE**, v. 13, n. 2, 2012.
- SHIRZAD, Mahboube et al. Oral health education program among pre-school children: an application of health-promoting schools approach. **Health promotion perspectives**, v. 6, n. 3, p. 164, 2016.