



JOGOS SOBRE EDUCAÇÃO EM SAÚDE PARA ADOLESCENTES

GAMES ON HEALTH EDUCATION FOR ADOLESCENTS

JUEGOS EN LA EDUCACIÓN EN LA SALUD PARA ADOLESCENTES

Amanda Miranda Brito Araújo¹, Maria Fernanda Neves Silveira de Souza², Luiza Fernandes Fonseca Sandes³, Arlen Almeida Duarte de Sousa⁴, Wellington Danilo Soares⁵, Daniel Antunes Freitas⁶

RESUMO

Objetivo: desenvolver games que contribuam na atuação de profissionais da saúde no processo de Educação em Saúde junto a grupos de adolescentes. **Método:** pesquisa de corte transversal, de caráter científico, tecnológico e inovador, com forte perspectiva de uso público e alcance social. Serão realizadas Oficinas de Aprendizagem e Treinamento para o desenvolvimento de games. Será realizada revisão sistemática da literatura, nas principais bases de dados bibliográficos, para detecção dos cinco principais problemas de saúde dos adolescentes. Serão desenvolvidos três diferentes games para cada assunto a ser abordado, nos níveis: básico, médio e complexo. Por fim, profissionais de saúde da Rede Pública serão convidados a conhecer os games desenvolvidos e o acesso a estes será democratizado. **Resultados esperados:** desenvolver games que auxiliem profissionais da saúde no processo de Educação em Saúde junto a grupos de adolescentes. **Descritores:** Educação em Saúde; Saúde do Adolescente; Autocuidado; Jogos Recreativos.

ABSTRACT

Objective: to develop games that contribute to health professionals acting in the health education process along with adolescents groups. **Method:** cross-sectional research, with scientific, technological and innovative character, with strong perspective of public use and social impact. There will be Learning and Training Workshops for the development of games. A systematic literature review will be held in the main bibliographic databases, to detect the five major health problems of adolescents. There will be the development of three different games for each topic to be addressed, at the basic, medium and complex levels. Finally, health professionals from the Public Health Network will be invited to meet the developed games, which will have democratized access. **Expected results:** to develop games that help health professionals in the health education process along with adolescents groups. **Descriptors:** Health Education; Adolescent Health; Self Care; Recreational Games.

RESUMEN

Objetivo: desarrollar juegos que contribuyen a profesionales de la salud que actúan en el proceso de educación para la salud con grupos de adolescentes. **Método:** investigación de corte transversal, de carácter científico, tecnológico e innovador, con una fuerte perspectiva de uso público e impacto social. Serán llevadas a cabo Talleres de Aprendizaje y Formación para el desarrollo de juegos. Revisión sistemática de la literatura será llevada a cabo en las principales bases de datos bibliográficas, para detectar los cinco principales problemas de salud de los adolescentes. Serán desarrollados tres juegos diferentes para cada tema que se abordará, en los niveles: básico, medio y complejo. Por último, los profesionales de salud de la Red Pública serán invitados a conocer a los juegos desarrollados y su acceso será democratizado. **Resultados esperados:** desarrollar juegos que ayudan a los profesionales de la salud en el proceso de educación para la salud con grupos de adolescentes. **Descriptores:** Educación en Salud; Salud del Adolescente; Autocuidado; Juegos Recreacionales.

^{1,2,3}Acadêmicas de Medicina, Universidade Estadual de Montes Claros. Montes Claros (MG), Brasil. E-mails: amandambaraújo@gmail.com; souza.mfernanda@gmail.com; luizaffsandes@gmail.com; ⁴Fisioterapeuta, Professor Mestre em Ciências da Saúde, Universidade Estadual de Montes Claros. Montes Claros (MG), Brasil. E-mail: arlenduarte@gmail.com; ⁵Profissiona de Educação Física, Professor Doutor em Ciências da Saúde, Universidade Estadual de Montes Claros. Montes Claros (MG), Brasil. E-mail: wdansoa@yahoo.com.br; ⁶Odontólogo, Professor Doutor em Ciências da Saúde, Universidade Estadual de Montes Claros. Montes Claros (MG), Brasil. E-mail: danielmestradounincor@yahoo.com.br

INTRODUÇÃO

A educação em saúde é um campo multifacetado e, por ser processo político pedagógico, requer a construção analítica de reflexões sobre a realidade local e apresentação de propostas transformadoras que ajudem o indivíduo a alcançar sua autonomia histórica e social, bem como ser capaz de contribuir na promoção da saúde para si, sua família e sua comunidade.¹

Consiste em um processo de construção de conhecimentos relacionados à área da saúde de forma que a população alvo consiga assimilar essas informações e aplicá-las ao seu cotidiano.² Dessa forma, é possível desenvolver certa autonomia no seu bem-estar, além de facilitar a comunicação entre pacientes e profissionais de saúde, otimizando o atendimento às necessidades da população.³

Atualmente, dois contextos, dentre vários, se destacam nessa área. O primeiro está relacionado ao aprendizado sobre as enfermidades, fatores de risco, modos de prevenção, consequências na saúde do indivíduo e terapêutica apropriada. O segundo já trata sobre aspectos sócio-culturais que possam afetar a saúde, esta sendo compreendida como completo bem-estar físico, mental e social e não apenas estado de ausência de doenças, conceito sugerido pela Organização Mundial da Saúde,⁴ no entanto, sabendo-se dessa noção ampliada do significado de saúde, nota-se, na prática, diversos paradigmas de educação em saúde, os quais condicionam diferentes ações, sendo que, muitas delas, ainda se apresentam com caráter reducionista. Assim, questionamentos e visões mais integradas sobre o tema não conseguem alcançar seu potencial máximo.⁵

A gameificação (do inglês *gamefication*) está relacionada ao uso de mecanismos recreativos adaptados para a resolução de problemas práticos e/ou para envolvimento do público com questões específicas em um contexto fora do jogo.⁶ Assim, atividades antes vistas como tediosas tornam-se convidativas ao público, e, além de favorecer o engajamento, também aumenta a criatividade.⁷

O jogo entra em cena como um meio de chamar a atenção dos jovens para um determinado assunto, de forma que haja incentivos intrínsecos que façam o tema ser discutido entre os participantes.⁸ A partir dessa discussão, novos aprendizados permeiarão a realidade desses adolescentes, que serão usados para desencadear maior autonomia em questões práticas da saúde desses indivíduos.⁹

Recorrentemente, uma das grandes preocupações das autoridades sanitárias mundiais é o envolvimento reduzido de jovens em se tratando de questões relacionadas ao autocuidado em saúde e à medidas preventivas.⁵

Crianças e adolescentes encontram-se cada vez mais adaptadas ao desenvolvimento tecnológico, utilizado tanto para comunicação interpessoal, quanto para autoaprendizado.⁸ Com base nisso, infere-se que o uso de jogos na Educação em Saúde apresenta o potencial extraordinário, e ainda pouco explorado, de incentivar indivíduos nessas faixas etárias.⁹

Com o presente estudo, pretende-se:

- Desenvolver games que contribuam na atuação de profissionais da saúde no processo de Educação em Saúde junto a grupos de adolescentes.
- Desenvolver material teórico para utilização em desenvolvimento de games para Educação em Saúde com adolescentes;
- Criar e desenvolver games de Educação em Saúde com adolescentes;
- Disponibilizar para profissionais de saúde da Rede Pública de Saúde, games sobre Educação em Saúde, criados para facilitação da comunicação/orientação com adolescentes.

MÉTODO

Pesquisa de corte transversal, de caráter científico, tecnológico e inovador, com forte perspectiva de uso público e alcance social.

Inicialmente, será realizada uma ampla e dinâmica revisão sistemática da literatura, nas principais bases de dados bibliográficos, acerca dos seguintes temas: “Educação em Saúde”, “Gameificação”, “Uso de games na Educação em Saúde”, “Uso de games na Promoção de Saúde”. Esta etapa tem por objetivo a formação conceitual e adequada compreensão da temática abordada no projeto.

Serão realizadas Oficinas de Aprendizagem e Treinamento das principais e mais acessíveis Ferramentas Tecnológicas disponíveis para o desenvolvimento de games a serem utilizados na Educação em Saúde de adolescentes.

Será realizada revisão sistemática da literatura, nas principais bases de dados bibliográficos, para detecção dos cinco principais problemas de saúde dos adolescentes e que se ligam ao autocuidado, às medidas preventivas individuais e à Promoção de Saúde nesta faixa etária.

Será realizada a elaboração do conteúdo específico a ser explorado dentro dos limites de cada item reconhecido durante a detecção

dos cinco principais problemas de autocuidado/Promoção da saúde que se relacionam aos adolescentes.

Serão desenvolvidos três games para cada assunto a ser abordado, nos níveis: básico, médio e complexo.

Profissionais de saúde da Rede Pública serão convidados a conhecer os games desenvolvidos e o acesso a estes será democratizado.

RESULTADOS ESPERADOS

Com o desenvolvimento deste projeto, pretende-se concluir a realização de 15 diferentes tipos de games para Educação em Saúde com adolescentes; distribuídos em 05 diferentes temas, sendo 03 níveis para cada tema. O impacto social se dará pelo livre acesso dos profissionais de saúde da rede pública aos games desenvolvidos.

REFERÊNCIAS

1. Perfect MM. Evidence for a school-based sleep health education program? J Clin Sleep Med [Internet]. 2014 July [cited 2016 May 12];10(7):793-4. Available from: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4067444/pdf/jcsm.10.7.793.pdf>
2. Lawal FB, Taiwo JO. An audit of school oral health education program in a developing country. J Int Soc Prev Community Dent [Internet]. 2014 Nov [cited 2016 May 16];4(Suppl 1):S49-55. Available from: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4247551/?report=reader>
3. Peskin MF, Shegog R, Markham CM, Thiel M, Baumler ER, Addy RC, et al. Efficacy of It's your game-tech: a computer-based sexual health education program for middle school youth. J Adolesc Health [Internet]. 2015 May [cited 2016 May 13];56(5):515-21. Available from: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4409535/pdf/nihms668986.pdf>
4. Shirzad M, Taghdisi MH, Dehdari T, Abolghasemi J. Oral health education program among pre-school children: an application of health-promoting schools approach. Health Promot Perspect [Internet]. 2016 Aug [cited 2016 Sept 16];106(3):164-70. Available from: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5002884/pdf/hpp-6-164.pdf>
5. Fonseca A, Espírito Santo FH, Silva RMCRA, Silvino ZR. Jogos para promover educação em saúde para crianças: revisão integrativa. J Nurs UFPE on line [Internet]. 2015 June [cited 2016 May 11];9(Supl. 5):8444-52. Available from: <http://www.revista.ufpe.br/revistaenfermage>

m/index.php/revista/article/view/6166/pdf_8114

6. Fortunato I, Teichner OT. Refletindo sobre a gameficação e suas possibilidades na educação. Revista Brasileira de Iniciação Científica [Internet]. 2015 [cited 2016 May 12];2(3):102-11. Available from: <http://itp.ifsp.edu.br/ojs/index.php/IC/article/view/181/449>
7. Oliveira S. Perspectivas sobre a gameficação: um fenômeno que quer gerar envolvimento. CECS - Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade [Internet]. 2014 Dec [cited 2016 May 12];31(8):97-108. Available from: <http://docplayer.com.br/14736079Perspectivas-sobre-a-gamificacao-um-fenomeno-que-quer-gerar-envolvimento.html>
8. Reis BMS. Os jogos em redes sociais online, pervasive games e a gameficação do cotidiano como expressões do lúdico na sociedade contemporânea. Ícone [Internet]. 2011 Dec [cited 2016 May 12];13(2):1-15. Available from: <http://revistaicone.hipermoderno.com.br/index.php/icone/article/view/158/124>
9. Pereira VB, Santos LMR. Níveis de aprendizagem de estudantes do ensino fundamental com o uso de estratégia lúdica durante atividade de educação em saúde. UNOPAR Cient Ciênc Human Educ [Internet]. 2011 June [cited 2016 May 12];12(1):37-4. Available from: <http://www.pgsskroton.com.br/seer/index.php/ensino/article/view/2885/2757>

Submissão: 26/08/2016

Aceito: 10/10/2016

Publicado: 15/11/2016

Correspondência

Amanda Miranda Brito Araújo
Universidade Estadual de Montes Claros
Centro de Ciências Biológicas e da Saúde
Avenida Dr. Ruy Braga, S/N
Vila Mauriceia
CEP 39401-089 – Montes Claros (MG), Brasil