

# O processo de construção de um jogo sobre métodos contraceptivos para adolescentes: um relato de experiência

*Developing process of a game on contraceptive methods for teens: an experience report*

**Maria de Fatima Nascimento do Amaral<sup>1</sup>; Antônia da Conceição Cylindro Machado<sup>2</sup>; Leonice Nascimento de Castro Santos<sup>3</sup>; Bianca Batista Pereira<sup>4</sup>**

## **Resumo**

Mediante a necessidade de elaborar uma ferramenta digital que pudesse associar diferentes temáticas voltadas para a adolescência foi criado um jogo de tabuleiro sobre métodos contraceptivos. As Tecnologias da Informação e Comunicação facilitam o entendimento da realidade do adolescente, mediando assim processos de aprendizagem. Durante o processo de construção os participantes desenvolveram literacia informacional ampliando o conhecimento sobre a temática.

*Palavras-chave:* Adolescente, Jogos Experimentais, Sexualidade, Tecnologia da Informação, Enfermagem.

## **Abstract**

By the need for a digital tool that can associate different themes focused on adolescence was created a board game about contraceptive methods. Information and Communication Technologies facilitate the understanding of adolescent reality, mediating learning processes. During the creating process participants developed information literacy expanding knowledge on the subject.

*Keywords:* Teenager, Experimental Games, Sexuality, Health Information Technology, Nursing.

---

1. Enfermeira.

2. Professora Adjunta da Escola de Enfermagem da UNIGRANRIO - Mestre em Enfermagem.

3. Estudante do Curso de Graduação da UNIGRANRIO - Ac. de Enfermagem da UNIGRANRIO.

4. Estudante do Curso de Graduação da UNIGRANRIO - Ac. de Enfermagem da UNIGRANRIO.

## **Introdução e Objetivo**

A Organização Pan-americana de Saúde (OPAS) e a Organização Mundial de Saúde (OMS) definem a adolescência como um processo fundamentalmente biológico de vivências orgânicas, no qual se acelera o desenvolvimento cognitivo e a estruturação da personalidade. Este compreende a faixa etária de 10 aos 19 anos<sup>(1)</sup>.

Os adolescentes atualmente estão em contato com transformações diferenciadas das gerações anteriores, isso porque estes fazem parte da chamada geração 'Z' que são caracterizados por terem a capacidade de assimilar as tecnologias digitais de modo intuitivo e de forma rápida<sup>(2,3)</sup>.

As Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) constituem um meio fundamental de acesso à informação através da transformação da mesma e produção de novos saberes. Estas podem permitir a aprendizagem a qualquer hora e em qualquer lugar quando utilizadas em conjunto com as tecnologias móveis<sup>(4)</sup>.

A participação em um projeto de extensão desenvolvido no Curso de Enfermagem da UNIGRANRIO, junto aos adolescentes, despertou para a importância de levar informações sobre diferentes temáticas de saúde para os adolescentes.

Neste sentido, trazemos como objeto deste estudo a criação de um jogo virtual para promoção de educação em saúde para adolescentes, voltado para a temática dos métodos contraceptivos e para a questão norteadora da utilização de jogos: como podem os jogos contribuir para aquisição de conhecimento sobre métodos contraceptivos?

O presente trabalho se justifica mediante a necessidade de divulgar informações referentes aos métodos

contraceptivos na adolescência de forma interativa, utilizando como meio um jogo que poderá ser acessado em *smartphones, tablets* etc.

## **Materiais e Método**

O estudo é um relato de experiência de um grupo de acadêmicos de enfermagem que desenvolvem atividades extensionistas junto aos adolescentes de uma escola da Rede Municipal do Estado do Rio de Janeiro.

O processo de elaboração do jogo transcorreu no primeiro semestre de 2016 com encontros quinzenais onde sistematizamos as etapas de construção do jogo, a saber: escolha do tema e levantamento bibliográfico; descrição do problema e o contexto; definição da missão e objetivo; desenvolvimento da estratégia do jogo (escolha da ferramenta para construção do jogo de tabuleiro - *Google* desenhos); definição do cenário; definição das tarefas e mecânica; definição do sistema de pontuação e definição dos recursos.

Para operacionalizar a construção, foram utilizadas ferramentas do *Google*, de modo que todos pudessem contribuir na elaboração de forma compartilhada.

A temática escolhida para o jogo foi métodos contraceptivos. Este inicialmente foi criado no formato de tabuleiro, e após a testagem será transformado em um *game* virtual.

## **Resultados**

A construção do jogo possibilitou a aproximação dos envolvidos no projeto com o público alvo, bem como a criação de um recurso educacional com uma linguagem

que vai ao encontro dos interesses dos adolescentes. Durante o processo de construção, as discussões facilitaram o entendimento da realidade do adolescente, bem como a utilização das tecnologias como apoio ao processo de aprendizagem.

A avaliação, através da testagem do mesmo pelos elaboradores, possibilitou identificar lacunas que impossibilitavam a dinâmica do jogo, de modo a alcançar o objetivo e perceber a necessidade de revisão no processo de pontuação.



**Figura 1.** Tabuleiro de métodos contraceptivos

## Conclusão

Durante o processo de construção do jogo, os participantes desenvolveram a literacia informacional, ampliando o conhecimento sobre a temática e o uso de jogos mediando processos de aprendizagem. O uso de tecnologias educacionais é um recurso que ao ser empregado com a geração Z, se transforma em uma ferramenta de grande valia no processo de aprendizagem, facilitando não somente a construção do instrumento, como as abordagens. Diante disso, o uso das TICs com os adolescentes venha a ser um instrumento que deve ser mais explorado e utilizado nos processos educacionais. ■

## Referências:

1. Macedo SRH, Miranda FAN, Júnior P, Mário J, Nóbrega VKM. Adolescência e sexualidade: scripts sexuais a partir das representações sociais. *Revista Brasileira de Enfermagem*. fevereiro de 2013;66(1):103–9. Disponível em [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_abstract&pid=50034-71672013000100016&lng=en&nrm=iso&tlng=pt](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_abstract&pid=50034-71672013000100016&lng=en&nrm=iso&tlng=pt). Acesso em 30/03/2016.
2. Kämpf C. A geração Z e o papel das tecnologias digitais na construção do pensamento. *ComCiência*. 2011;(131):0–0. Disponível em [http://comciencia.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_abstract&pid=51519-76542011000700004&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt](http://comciencia.scielo.br/scielo.php?script=sci_abstract&pid=51519-76542011000700004&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt). Acesso em 30/03/2016.
3. Veloso EFR, Silva RC, Dutra JS. Diferentes gerações e percepções sobre carreiras inteligentes e crescimento profissional nas organizações. *Revista Brasileira de Orientação Profissional*. dezembro de 2012;13(2):197–208. Disponível em [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_abstract&pid=51679-33902012000200007&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_abstract&pid=51679-33902012000200007&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt). Acesso em 30/03/2016.
4. UNESCO. Diretrizes de políticas da UNESCO para a aprendizagem móvel. 2014. Disponível em: <http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002277/227770por.pdf>. Acesso em 11/2015.