

## UMA REVISÃO SISTEMÁTICA SOBRE A UTILIZAÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO EM SAÚDE

Elaine Santana de Souza <sup>1</sup>Paula Alvarez Abreu <sup>2</sup>

### RESUMO

A sociedade atual convive com o aprimoramento constante da tecnologia digital, gerando a necessidade de adaptações constantes também para usos destas tecnologias. Com as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) surge uma nova geração, denominada de Nativos Digitais, termo cunhado por Prensky em 2001. Os membros dessa geração são marcados pela influência das tecnologias digitais e a constante mudança desses nativos, acompanhando o desenvolvimento constante do mundo digital e do espaço por ele criado. Os jogos são utilizados constantemente por essa geração, e estes constituem-se em uma ferramenta com grande potencial que pode ser utilizada para favorecer a aprendizagem nas salas de aula. Pensando nisso, a temática de saúde também pode utilizar dessa ferramenta para promover a aprendizagem de alguns conceitos que se tornariam mais atrativos aos alunos por meio de um jogo eletrônico ou digital. Assim, este trabalho trata-se de uma revisão integrativa com o objetivo de analisar como os jogos eletrônicos ou digitais são utilizados para promover educação em saúde e quais temáticas são mais utilizadas. Para isso, foi feita pesquisa nas bases Periódico Capes, SciELO e BVS, utilizando os descritores: “Educação em saúde” E “Jogos eletrônicos” OU “Jogos digitais” apenas em Português. Foram encontrados 101 resultados. Os critérios de inclusão utilizados são: artigos originais, com construção de jogo e artigos disponíveis de forma completa. Os critérios de exclusão elaborados para esta pesquisa foram: repetição do artigo nas plataformas, utilização de jogos prontos e outros tipos de jogos que não os eletrônicos/digitais. Após a aplicação dos critérios de inclusão e exclusão, foram selecionados 5 artigos do total encontrado, pois foram os únicos que atenderam a todos os critérios descritos, e estes foram analisados. A maioria dos artigos excluídos encontrava-se repetida nas bases de dados ou não estava disponível de forma completa. Também houve um grande número de revisões e, por isso, esses trabalhos foram excluídos das análises. Após a leitura dos artigos selecionados de forma integral, foi constatado que as temáticas mais utilizadas nos jogos apresentados nos trabalhos estavam relacionadas a doenças e saúde, principalmente as infecções sexualmente transmissíveis. Quando analisados os tipos de ferramentas utilizadas para a elaboração dos jogos, notou-se que o Scratch foi a mais utilizada por se tratar de uma plataforma gratuita e de fácil manuseio quanto à programação. Scratch é muito utilizado para aprendizagem de programação em crianças e, por isso, tem facilidade na aprendizagem da linguagem de programação utilizada. A faixa etária dos participantes foi de adolescentes e crianças, presentes no Ensino Fundamental e Ensino Médio, locais onde as pesquisas foram desenvolvidas. Assim, percebeu-se que os jogos utilizados proporcionaram aprendizagem e conscientização dos participantes da pesquisa, tendo mudanças de comportamento e atitude para com as doenças apresentadas nos jogos. Conclui-se que os jogos eletrônicos/digitais apresentam potencial para serem utilizados para aprendizagem de temáticas ligadas à saúde dentro e fora da sala de aula. Eles podem ser adaptados para temáticas diversificadas e uma ampla faixa etária, desde crianças do primário até adultos e idosos.

**Palavras-chave:** Educação em Saúde, Jogos eletrônicos, Jogos digitais.

<sup>1</sup> Douradora do Curso de Pós-Graduação em Educação em Ciências e Saúde da Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ, elaine.santana@ufrj.br;

<sup>2</sup> Professor orientador: dourara, UFRJ, Instituto de Biodiversidade e Sustentabilidade (NUPEM), Macaé, RJ, abreu\_pa@yahoo.com.br..

