

CONSTRUÇÃO DE UM JOGO EDUCATIVO COMO ESTRATÉGIA PARA ESTIMULAR O PROTAGONISMO JUVENIL

Vivências em Educação e Saúde

Milena Laís de Souza Oliveira¹; Náira Lima Vidal de Negreiros²; Mayara Caroline Ferreira dos Santos³; Raísa Helena do Nascimento Rodrigues⁴; Betânia da Mata Ribeiro Gomes⁵

OBJETIVO

Descrever a construção de um jogo educativo sobre o protagonismo juvenil.

METODOLOGIA

Trata-se de um estudo descritivo, do tipo relato de experiência sobre a criação de um software educativo por meio da plataforma online "Scratch", elaborado por acadêmicos da Faculdade de Enfermagem Nossa Senhora das Graças da Universidade de Pernambuco, no período de 2019. Para a construção do jogo, utilizou-se dos referenciais teóricos das Diretrizes Nacionais para a Atenção Integral à Saúde de Adolescentes e Jovens, que apontam os caminhos para que o protagonismo juvenil seja alcançado, além dos conhecimentos sobre prototipagem.

RESULTADOS

O jogo de navegador foi intitulado como "#JogueLimp" e a estória gira em torno da problemática enfrentada pela família do personagem principal, que se encontra em situação de desemprego. Através da sua escola, o personagem possui conhecimento sobre a coleta seletiva e traz o assunto para dentro de sua casa, onde explica como utilizar dessa atividade como meio para gerar renda. Dessa forma, o jogador é direcionado à cenários onde ele realiza a coleta, adquire o lixo orgânico, transforma-o em adubo e usa-o na plantação de uma horta. Por fim, os alimentos colhidos são vendidos dentro de sua comunidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A elaboração do jogo permitiu a compreensão da importância da utilização de recursos tecnológicos como estratégia didática para a realização da Educação em Saúde, que através da adoção às mudanças propostas, provoca a formação de jovens e adolescentes autônomos e protagonistas capazes de transformar o âmbito social e individual em que vivem.

E-mail do autor correspondente: milenalais121@gmail.com