

Trabalho apresentado no 21º CBCENF

Título: AVANÇANDO NO CONTROLE DO AEDES: UM JOGO ENTRE O VIRTUAL E O REAL

Relatoria: SUZY DARLEN DUTRA DE VASCONCELOS

Letícia Ramos Guimarães

Rebeca Baptista Alves de Oliveira

Autores:

Beatriz de Souza Magar

Roberto Fontes de Almeida Cordeiro

Francisco Nunes Guerrero

Msc. Roberto Todor

Modalidade: Pôster

Área: Valorização, Cuidado e Tecnologias

Tipo: Pesquisa

Resumo:

Introdução: Vimos através deste estudo, nos aproximar de pessoas que assim como nós, estão preocupadas com as ações de prevenção voltadas para o controle ao *Aedes aegypti*. Neste sentido, refletimos sobre a necessidade de utilizar as ferramentas da atualidade, tecnologias digitais, para nos aproximarmos das pessoas, uma vez que, esta tecnologia está próxima, “nas mãos” da maioria da população brasileira, e por isso, representa uma grande possibilidade de acesso às pessoas e a disseminação do conhecimento sobre a temática do *Aedes aegypti*. Então, traçamos os objetivos: - Criar um jogo para computadores, tablets e celulares; -Estimular através do jogo a prevenção e o controle ao *Aedes*; Envolver crianças e jovens no tema. Sendo assim, o objeto de nosso trabalho é a criação de um jogo com base em uma plataforma para que possa ser baixado em dispositivos móveis. Metodologia: O estudo foi desenvolvido dentro do curso de “Tecnologias Digitais para o Controle e Prevenção do *Aedes*”, oferecido por nosso orientador como parte de seu processo de Doutorado. Neste curso, foram utilizadas metodologias ativas e criativas, as quais nos ajudaram a refletir sobre a responsabilidade de todos no controle e prevenção do *Aedes*. É importante referir que dentro as várias possibilidades de tecnologias digitais, escolhemos o “joguinho”, por acreditarmos que a proximidade da população será mais eficaz. O público alvo compreende: crianças e jovens. E para isto definimos alguns critérios como: a Modelagem do jogo deverá trazer as regiões do Rio de Janeiro (Rural, Central, Litorânea e Serrana); o personagem principal é o Agente Comunitário de Saúde (A.C.S.), pois este “avatar”, já se configura na realidade da população; o avatar é construído pelo jogador no início do jogo. É um jogo estilo 2D de RPG com plataforma. Resultados: como resultado temos a construção de um jogo voltado para a prevenção e o controle do *Aedes*, direcionado a população em geral, o qual poderá ser baixado em dispositivos móveis, poderá ser jogado off-line, e trata-se de um jogo de mundo aberto. Conclusões: O jogo busca aproximar o virtual do real através de sua interface, das regiões encontradas, dos objetos comuns ao nosso cotidiano. E principalmente pela presença do “avatar A.C.S.”, o qual aproxima a população da temática através de sua interferência educativa, pois possibilita incorporar o cidadão comum como ao jogo, dando ênfase a promoção de saúde e conseqüentemente a saúde coletiva.