

Trabalho apresentado no 26º CBCENF

Título: UTILIZAÇÃO DE UM SERIOUS GAME NO COMBATE A VIOLÊNCIA CONTRA CRIANÇAS E ADOLESCENTES: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Relatoria: Davi de Andrade Cordeiro

Autores: Dircélia Maria Falcão do Nascimento
Bryna Fernanda Pimentel Vicente de Miranda

Modalidade: Pôster

Área: Eixo 1: Assistência, gestão, ensino e pesquisa em Enfermagem

Tipo: Relato de experiência

Resumo:

INTRODUÇÃO: O serious game é uma metodologia utilizada no processo de aprendizado muito importante nos dias atuais, através dela é possível abordar diversos conteúdos de forma interativa e que prendam a atenção do jogador. Tratando dessa metodologia associada à violência infantil, se torna óbvio todos os cuidados e medidas a serem tomadas para garantir um melhor entendimento e aproveitamento da mesma, para assim serem obtidos melhores resultados dos participantes. **OBJETIVO:** Relatar a experiência de acadêmicos na produção e aplicação da metodologia serious game no combate a violência contra crianças e adolescentes. **MÉTODO:** Trata-se de um estudo descritivo do tipo relato de experiência, realizado por acadêmicos de enfermagem da Faculdade de Enfermagem Nossa Senhora das Graças. Em ocasião do trabalho de conclusão de módulo, foi utilizada a plataforma Scratch para programação do serious game durante o período de dezembro de 2022 a abril de 2023. A aplicação foi realizada em uma escola de ensino infantil com crianças de até 8 anos, no momento foi usado apenas um notebook. **RESULTADOS/DISCUSSÃO:** Durante todo o processo de formulação do jogo houveram vários desafios que incluíram desde a utilização da plataforma, pois uma parte do grupo de alunos não possuíam afinidade com tecnologia e o segundo maior desafio foi conseguir transmitir a mensagem que o jogo deveria passar, por ser algo não comumente discutido em tal faixa etária, o que levou a muitas escolas recusarem a aplicação do jogo. Em contrapartida, durante a dinâmica de aplicação, as crianças se mostraram muito interessadas e participativas diante da temática, sendo um momento de troca de aprendizado e também uma competição por parte dos alunos. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** O serious game, diferente dos jogos comuns, permite ao jogador aprender sobre um novo conteúdo de forma dinâmica e que consegue ter o efeito de síntese da temática, porém assimilando todas as etapas necessárias para a formação do aprendizado. Além disso, observa-se um aumento do interesse em participar do processo, já que competição entre grupos instiga a conclusão efetiva de todas as etapas.