

LUDOTECA GLICOGOTAS: “JOGOS SÉRIOS” APLICADOS À EDUCAÇÃO E NUTRIÇÃO EM DIABETES MELLITUS TIPO 1

Felipe Cabói Avelino da Cruz, Talita Kellen dos Anjos Soares, Thalia Candido Araújo, Raphaela Estrella Pereira, Fabícia Viana Fonseca, Sharon Schilling Landgraf
e-mail: fabricia.fonseca@ifrj.edu.br

O Diabetes Mellitus tipo 1 (DM1) é uma condição crônica não transmissível caracterizada por uma desregulação autoimune de causa idiopática, na qual o sistema imunológico produz autoanticorpos que agem contra as células beta pancreáticas, destruindo-as e tornando necessária a aplicação contínua de insulina exógena. No Brasil, cerca de 500 mil pessoas convivem com o DM1, o que exige rotina rigorosa de monitoramento glicêmico, aplicação de insulina e planejamento alimentar, mas há escassez de materiais educativos gratuitos, em português e analógicos voltados a esse público. Nesse contexto, os jogos sérios surgem como alternativa inovadora para educação em saúde, pois une aprendizado e ludicidade, promovendo o processo ensino-aprendizagem e maior engajamento aos tratamentos. O projeto Ludoteca Glicogotas visa criar três jogos sérios sobre DM1: *Doce Memória*, jogo de memória com elementos e equipamentos/dispositivos usuais do cotidiano da condição; *Glico Go! Homeostase*, cartas que simulam situações e incentivam decisões sobre os desafios diários enfrentados por pessoas diabéticas; e *Mellitus – Nutrição*, jogo de tabuleiro cooperativo que ensina contagem de carboidratos e boas escolhas alimentares. A metodologia inclui revisão integrativa de literatura, prototipagem de jogos, sessões de testes e ajustes até a versão final. Os jogos estão finalizados e impressos, aguardando a plena aprovação do comitê de ética em pesquisa (CEP) para serem aplicados junto à comunidade do IFRJ/Campus Rio de Janeiro. Estes já foram apresentados em diversos eventos ao longo de 2025: no Congresso da Sociedade de Pediatria do Estado do Rio de Janeiro, na I Semana de Integração Acadêmica - IFRJ, no Espaço Ciência Viva e, em Brasília, no Conecta IF e na Semana Nacional da Educação Profissional e Tecnológica. Mediante a aprovação do CEP, se espera avaliar o potencial pedagógico e educativo desta ludoteca por meio dos questionários pré- e pós-teste e planeja-se aplicá-los a partir da 43ª Semana da Química - IFRJ. Como próximos passos, prevê-se a digitalização desta ludoteca para o aplicativo GlicogotasApp que está sendo desenvolvido em parceria com o IF de Brasília, além de sua disponibilização no formato “imprimir e jogar”, de livre acesso, bem como, a ampliação do seu uso em escolas, hospitais e espaços comunitários, fortalecendo políticas de saúde pública e a qualidade de vida de pessoas com DM1.

Palavras-chave: diabetes mellitus tipo 1; educação; jogos sérios; gamificação.

Área de conhecimento: Eixo Inovação - Gamificação.

Financiamento: IFRJ, CNPq, FAPERJ, CAPES, IFB e FAPDF.

