RESUMO - III. PESQUISA CIENTÍFICA RELACIONADA ÀS TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS E ASSISTENCIAIS

O QUE OS ADOLESCENTES RECOMENDAM PARA A ELABORAÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS EM SAÚDE?

Isadora Manfrinato Cunha (isadoramanfrinato@usp.br)

Suzanna Martins Dutra (suzannamartinsdutra@gmail.com)

Adriana Inocenti Miasso (amiasso@eerp.usp.br)

Camila Corrêa Matias Pereira (milamatias@hotmail.com)

Aline Conceição Silva (csilvaaline@usp.br)

Kelly Graziani Giacchero Vedana (kellygiacchero@eerp.usp.br)

Introdução: A educação em saúde constitui estratégia fundamental para a promoção do bem-estar, prevenção de doenças e redução de desigualdades na compreensão das informações em saúde. Entre adolescentes, o uso de jogos educativos representa uma tecnologia educacional e assistencial com potencial para favorecer o letramento em saúde, adesão ao tratamento e estimular comportamentos saudáveis. Objetivo: Compreender as preferências, experiências e interesses de adolescentes em jogos que promovam aprendizagem e sintetizar as recomendações propostas pelos adolescentes

para o desenvolvimento de jogos educativos em saúde. Método: Estudo descritivo exploratório, com abordagem qualitativa, realizado com adolescentes vinculados à uma instituição de ensino localizada no interior do estado de São Paulo. Os dados foram analisados por meio de análise temática. Resultados: Participaram do estudo 19 adolescentes. A análise temática resultou na construção de cinco categorias: “Atividades de lazer e tempo livre dos adolescentes”, “Jogos preferidos pelos adolescentes”, “Entre o “Vício” e o Esquecimento: atitudes e comportamentos dos adolescentes em relação aos jogos”, “Jogos, dinâmicas ou ferramentas de aprendizado favoritos” e “Recomendações dos adolescentes para o desenvolvimento de jogos”. Os adolescentes recomendaram que jogos contenham narrativas envolventes, mecânicas simples, níveis de dificuldade, interação social, diversão e estímulo ao desenvolvimento de habilidades. Os achados sugerem que tecnologias educativas lúdicas, como os jogos, podem favorecer o aprendizado ao integrar aspectos cognitivos e emocionais, fundamentais para a construção de conhecimentos significativos na adolescência. Conclusão: O estudo apresenta recomendações fundamentadas em evidências empíricas produzidas com adolescentes, passíveis de teste e avaliação em pesquisas e intervenções com jogos educativos em saúde, de modo a alinhá-los aos seus interesses e expectativas, promover experiências mais significativas, participativas e efetivas, potencializando o aprendizado e o letramento em saúde.

Resumo em espanhol

¿Qué recomiendan los adolescentes para el desarrollo de juegos educativos sobre salud?

Introducción: La educación para la salud constituye una estrategia fundamental para promover el bienestar, prevenir enfermedades y reducir las desigualdades en el acceso de la información sanitaria. El uso de juegos educativos representa

una tecnología educativa y asistencial con potencial para favorecer la alfabetización en salud, la adhesión al tratamiento y promover comportamientos saludables. Objetivo: Comprender las preferencias, experiencias e intereses de los adolescentes en relación con los juegos que promueven el aprendizaje y sintetizar las recomendaciones para el desarrollo de juegos educativos en salud. Método: Estudio descriptivo exploratorio, con enfoque cualitativo, realizado con adolescentes vinculados a una institución educativa ubicada en el interior del estado de São Paulo. Los datos se analizaron mediante análisis temático. Resultados: Participaron en el estudio 19 adolescentes. El análisis temático dio lugar a la construcción de cinco categorías: “Actividades de ocio y tiempo libre de los adolescentes”, “Juegos preferidos por los adolescentes”, “Entre la “adicción” y el olvido: actitudes y comportamientos de los adolescentes en relación con los juegos”, “Juegos, dinámicas o herramientas de aprendizaje favoritas” y “Recomendaciones de los adolescentes para el desarrollo de juegos”. Los adolescentes recomendaron que los juegos incluyan narrativas inmersivas, mecánicas sencillas, niveles de dificultad, interacción social, diversión y estímulo para el desarrollo de habilidades. Los adolescentes sugieren que las tecnologías educativas lúdicas pueden favorecer el aprendizaje al integrar aspectos cognitivos y emocionales. Conclusión: El trabajo presenta recomendaciones fundamentadas en evidencia empírica obtenida con adolescentes, que pueden someterse a prueba y evaluación en investigaciones e intervenciones con juegos educativos sobre salud, con el fin de adaptarlas a sus intereses y expectativas, promover experiencias más significativas, participativas y eficaces, y potenciar el aprendizaje en salud.

Palabras clave: Educación en Salud, Adolescente, Tecnología Educacional

Resumo em inglês

What do teenagers recommend for the development of educational games about health?

Introduction: Health education is a fundamental strategy for promoting well-being, preventing disease, and reducing inequalities in access to and understanding health information. Among adolescents, the use of educational games represents educational and healthcare technology with the potential to promote health literacy, improve treatment adherence, and encourage healthy behaviors. Objective: To understand adolescents' preferences, experiences, and interests in games which promote learning and synthesize the recommendations proposed by adolescents to develop educational health games. Methods: An exploratory descriptive study with a qualitative approach was conducted with adolescents affiliated with an educational institution located in the countryside of the state of São Paulo, Brazil. Data were analyzed using thematic analysis. Results: Nineteen adolescents participated in the study. The thematic analysis resulted in the construction of five categories: "Leisure and free time activities of adolescents"; "Games preferred by adolescents"; "Between 'Addiction' and Forgetfulness: adolescents' attitudes and behaviors towards games"; "Favorite games, dynamics, or learning tools"; and "Adolescents' recommendations for game development". The adolescents recommended that games include immersive narratives, simple mechanics, appropriate difficulty levels, social interaction, fun, and opportunities for skill development. The findings suggest that playful educational technologies, such as games, can facilitate learning by integrating cognitive and emotional aspects, which are essential for the construction of meaningful knowledge during adolescence. Conclusion: The study presents recommendations based on empirical evidence produced with adolescents, which can be tested and evaluated in research and interventions with educational health games in order to align them with their interests and expectations, promote more meaningful, participatory, and effective experiences, and enhance learning and health literacy.

Keywords: Health Education, Adolescent, Educational Technology

Palavras-chave: educação em saúde; adolescente; tecnologia educacional.