

# XXI Semana de Iniciação Científica da URCA

05 a 09 de novembro de 2018  
Universidade Regional do Cariri

## ELABORAÇÃO DE UM JOGO INTERATIVO PARA ESTUDANTES: UMA ESTRATÉGIA PARA ATIVIDADES EXTENSIONISTAS EM TEMPOS DE ISOLAMENTO SOCIAL

**Ana Camila Gonçalves Leonel<sup>1</sup>, Antonia Elizangela Alves Moreira<sup>2</sup>,  
Mariane Ribeiro Lopes<sup>3</sup>, Raynara Augustin Quieroz<sup>4</sup>, Ana Luíza Rodrigues  
Santos<sup>5</sup>, Gabriela de Sousa Lima<sup>6</sup>, Emiliana Bezerra Gomes<sup>7</sup>**

**Resumo:** Para seguimento das atividades extensionistas no contexto do isolamento social, necessitou-se adequar estratégias para manter o vínculo com o público-alvo, tendo o meio digital como alternativa para realizar ações educativas para a saúde. Objetiva-se relatar criação do protótipo de jogo interativo virtual sobre hábitos de vida saudáveis para adolescentes escolares desenvolvido na pandemia de COVID-19. Trata-se de um relato de experiência do desenvolvimento de estratégias alternativas para realização da extensão universitária na construção de um jogo sobre hábitos saudáveis, ocorrido entre outubro e novembro de 2020, realizado por acadêmicas de enfermagem integrantes do projeto de extensão “Cuide de/o Coração” vinculado ao Grupo de Pesquisa e Extensão em Saúde Cardiovascular e Cerebrovascular da Universidade Regional do Cariri. O conteúdo do jogo baseou-se na literatura especializada e a validação semântica com 14 estudantes de uma escola pública do município do Crato, onde atuava o referido projeto. A ação foi desenvolvida em dois momentos: No primeiro, houve a elaboração do jogo interativo, utilizando o *Kahoot!®*, plataforma de aprendizagem baseada em jogos, contendo cinco perguntas objetivas sobre os hábitos de vida e suas mudanças devido a pandemia, com cinco segundos para cada resposta. No segundo, houve compartilhamento do jogo via *WhatsApp®* com intermédio de uma professora da escola, que promoveu a ponte entre graduandas de enfermagem e estudantes. Obteve-se resposta completa de 50% dos escolares, os demais não concluíram todas as partes do jogo, porém, considerando a dinâmica em todas as etapas, consideramos entendimento com necessidade de adequação na atratividade do jogo. As informações dos estudantes no jogo foram: 57,1% elevaram seu nível de estresse, 24,1% melhoraram o padrão de sono, 50% consumiam alimentação não saudável, 42,8% não praticaram atividade física e/ou diminuíram a frequência de realização. Assim, a maioria dos estudantes não aderiam um estilo de vida saudável. Os resultados serão considerados para aprimorar o protótipo

---

<sup>1</sup>Universidade Regional do Cariri, e-mail: anacamila.leonel@urca.br

<sup>2</sup>Universidade Regional do Cariri, e-mail: elizangela.moreira@urca.br

<sup>3</sup>Universidade regional do Cariri, e-mail: mariane.ribeiro@urca.br

<sup>4</sup>Universidade Regional do Cariri, e-mail: raynara.queiroz@urca.br

<sup>5</sup>Universidade Regional do Cariri, e-mail: analuiza.rodrigues@urca.br

<sup>6</sup>Universidade Regional do Cariri, e-mail: gabrieladesl@hotmail.com

<sup>7</sup>Universidade Regional do Cariri, e-mail: emiliana.gomes@urca.br

# XXI Semana de Iniciação Científica da URCA

05 a 09 de novembro de 2018  
Universidade Regional do Cariri

visando posterior estudo metodológico de construção e validação de tecnologias educacionais para promover saúde. Nota-se a necessidade de seguir as atividades extensionistas mesmo que remotamente, incentivando mudança de hábitos, melhorando a qualidade de vida dos estudantes e promovendo saúde. Sentiu-se a necessidade de lançar novas estratégias e abordagens para obter maior adesão dos escolares e desenvolver habilidades como criatividade, inovação e uso adequado de tecnologias.

**Palavras-chave: Hábitos Saudáveis. Estudantes. Covid-19.**

**Agradecimentos:** À Pró-Reitoria de extensão (PROEX) da Universidade Regional do Cariri (URCA) pela bolsa concedida para a bolsista de extensão.