

# IX SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA

## XXVII Semana de Iniciação Científica da URCA

04 a 08 de NOVEMBRO de 2024

Tema: "CIÊNCIA, TECNOLOGIA E AMBIENTE: MÚLTIPLOS SABERES E FAZERES"



### PICADEIRO PROTETOR: DESENVOLVIMENTO DE UM PROTÓTIPO DE JOGO EDUCATIVO PARA PROMOVER A IMUNIZAÇÃO INFANTIL

Francisco Rael Campos Alves<sup>1</sup>, Laiza Maria Cavalcante de Azevedo<sup>2</sup>,  
Amanda Soares<sup>3</sup>

**Resumo:** A promoção da saúde na infância é considerada estratégia fundamental para a garantia da qualidade de vida desse público. Com isso, os registros sobre ações educativas consideradas eficazes na prevenção de doenças na infância apontam para a abordagem lúdica das estratégias, trazendo informações de maneira dinâmica e interativa. A vacinação infantil é um evento estressante e que pode se tornar divertido com o uso dos recursos adequados, e isso, pode trazer benefícios a toda comunidade de enfermagem, assim como aos infantes. Objetiva-se desenvolver um protótipo de um jogo educativo voltado para promoção da imunização infantil. O método se divide em duas etapas: revisão narrativa da literatura e construção do protótipo. A revisão se deu na Biblioteca Virtual de Saúde (BVS), com uso dos descritores “jogo”, “imunização” e “criança”. Como critério de inclusão: recorte temporal dos últimos 5 anos; e nas línguas EN e PT; totalizando 10 artigos. Além disso, diretrizes e manuais do Ministério da Saúde do Brasil também foram utilizados. A construção do protótipo partiu da escolha da faixa etária: crianças de 6 a 10 anos. Então iniciou-se o processo das 4 esferas propostas por Schell (2008): narrativa; mecânica; estética; e tecnologia. Na narrativa, escolheu-se a história a ser contada: um ambiente circense, onde os personagens precisam se vacinar contra doenças que podem ser prevenidas, e estão no calendário vacinal infantil. A mecânica interliga a história com a jogabilidade. O jogador percorrerá o tabuleiro, visitará os ambientes de saúde para se curar de doenças, e se vacinar contra outras. Enfrentará desafios e tem de preencher sua caderneta vacinal. O jogador que cruzar a linha de chegada, que representa o espetáculo da imunização, vence se tiver curado-se da doença inicialmente contraída, e se vacinado contra outras. A estética é voltada para o visual do protótipo, utilizando-se do *software Figma*. O *design* pauta-se em personagens carismáticos, cores vibrantes e que remetem à arte circense. A tecnologia por sua vez, será a construção do tabuleiro, cartas, manual de instruções, e peças que envolvem a mecânica do jogo. A tecnologia do jogo Picadeiro Protetor é apenas online, por ainda estar na fase de prototipagem. As cartas e o tabuleiro ainda estão em fase de desenvolvimento.

<sup>1</sup> Centro Universitário Dr. Leão Sampaio, email: rael.psic@gmail.com

<sup>2</sup> Universidade Regional do Cariri, email: laiza.avezedo@urca.br

<sup>3</sup> Universidade Regional do Cariri, email: amanda.soares@urca.br

# IX SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA XXVII Semana de Iniciação Científica da URCA

04 a 08 de NOVEMBRO de 2024

Tema: "CIÊNCIA, TECNOLOGIA E AMBIENTE: MÚLTIPLOS SABERES E FAZERES"



Com isso, espera-se que este recurso lúdico auxilie especialmente no contexto da atenção primária, com educação em saúde, em ambientes como escolas e centros de convivências.

**Palavras-chave:** Imunização. Jogos e Brincadeiras. Criança.