

Nathália Vescia Bauer (nathy_bauer@hotmail.com); Arthur Zasso Krause; Elisabeth Araujo de Abreu; Mariana Dann Gamarra; Deborah Salle Levy.
UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

INTRODUÇÃO

No Brasil, 78% da população possui interesse em obter mais informação sobre saúde [1]. O uso de *serious games* (jogos sérios) tem crescido no âmbito da educação em saúde no país [2]. O presente trabalho consiste em projeto piloto de um jogo de cartas com temática de áreas diversas da Fonoaudiologia. Foi desenvolvido na disciplina de Tópicos Sobre Estudos Interdisciplinares III da graduação em Fonoaudiologia da UFRGS, visando-se à elaboração de um instrumento de disseminação de conhecimentos da área de Fonoaudiologia para estudantes de ensino médio e graduação.

OBJETIVO

Atuar como instrumento de disseminação de conhecimento acerca do papel da Fonoaudiologia, de modo lúdico e acessível. Público alvo estimado: estudantes de ensino médio e de graduação de diversas áreas, além de público em geral.

METODOLOGIA

A elaboração do protótipo consistiu, inicialmente, em reuniões para delimitar o escopo e o tipo de jogo escolhido. Uma vez determinado, iniciou-se o processo de elaboração de regras para o funcionamento do jogo, e de produção de conteúdo para as cartas. Por fim, realizou-se confecção gráfica de cartas com base em modelos pré-existentis.

*Criação própria. Template *Pokemon Card Resources*: <https://www.deviantart.com/pokemoncardresources/gallery/>.

Imagens retiradas de <https://www.shutterstock.com/>

RESULTADOS

O protótipo consistiu em um jogo de cartas baseado em *Pokemon Trading Card Game™*, devido ao mecanismo de evolução, adaptado para tratar dos estágios da vida (infância, adultez, terceira idade). Foram confeccionadas 61 cartas de cinco grupos temáticos relacionados à Fonoaudiologia: Audiologia, Motricidade Orofacial, Neuropsicologia, Voz, e Temáticas Transversais em Saúde.



CONCLUSÃO

Tendo sido confeccionado o piloto do jogo, visa-se futuramente a avaliar sua ludicidade e eficácia como instrumento de promoção e educação em saúde, conforme indicado na literatura. Com base nos resultados da avaliação, serão feitas modificações no jogo. Também pretende-se criar um projeto visual original.

REFERÊNCIAS

- [1] Centro de Gestão e Estudos Estratégicos (BR). A Ciência e a Tecnologia no Olhar dos Brasileiros: Percepção pública da C&T no Brasil - 2015. Brasília: CGEE, 2017.
- [2] Deguirmendjian SC, Miranda FM, Zem-Mascarenhas SH. Serious Game desenvolvidos na Saúde: Revisão Integrativa da Literatura. *Journal of Health Informatics*. 2016 Jul-Sep; 8(3): 110-16.
- [3] Pires MRGM, Göttems LBD, Silva LVS, Carvalho PA, Melo GF, Fonseca RMGS. Desenvolvimento e validação de instrumento para avaliar a ludicidade de jogos em saúde. *Rev Esc Enferm USP*. 2015; 49(6): 981-990