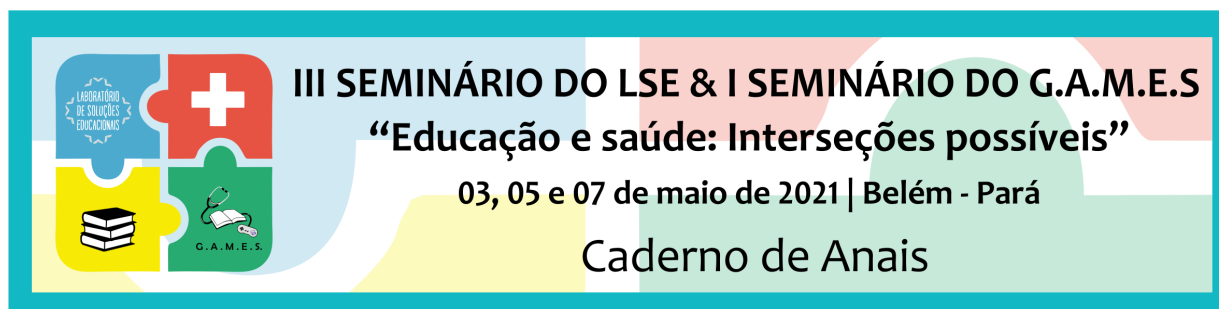
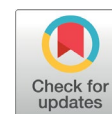




SUPLEMENTO



Anais do III Seminário do LSE & I Seminário do G.A.M.E.S.:
“Educação e Saúde: Interseções Possíveis”

O “III Seminário do LSE e I Seminário no G.A.M.E.S.: Educação e saúde: Interseções possíveis” foi um evento realizado *on line* de 03 a 07 de maio de 2021 com o objetivo de fomentar a discussão pública e interdisciplinar dos projetos desenvolvidos ou em desenvolvimento pelos grupos de pesquisa coorganizadores do evento: LSE e G.A.M.E.S.

O Laboratório de Soluções Educacionais (LSE) é um grupo de pesquisa e extensão vinculado à Universidade Federal do Pará, composto atualmente por três docentes, profissionais externos, mestrandos e graduandos do curso de Psicologia. Tem como missão contribuir com uma aproximação da academia com a realidade escolar a partir do desenvolvimento de pesquisas e ações colaborativas com agentes educacionais, sempre com base na perspectiva da escola como um espaço de democratização e de desenvolvimento integral do indivíduo. Atua tanto na rede de educação básica da cidade de Belém, quanto no desenvolvimento de projetos direcionados à comunidade da própria Universidade Federal do Pará, em parceria com a Superintendência de Assistência Estudantil desta instituição.

O grupo de pesquisa G.A.M.E.S. - Gamificação

Aplicada aos Métodos de Ensino e à Saúde é vinculado à Universidade do Estado do Pará e sediado na Faculdade de Enfermagem dessa universidade. Atualmente conta com quatro professores, mestrandos, graduandos e graduados de diferentes áreas, incluindo enfermagem, psicologia, nutrição, medicina e outros. Seu foco de atuação tem sido a criação de estratégias gamificadas e jogos sérios voltados à adesão a tratamentos, educação em saúde e tecnologias educacionais no ensino superior.

A relação entre os dois grupos já existe há alguns anos, sendo materializada no intercâmbio de conhecimentos, orientações de trabalhos de graduação e pós-graduação e outras atividades. Continuando na direção de fortalecer esta relação, o presente evento integrou membros de ambos os grupos nas apresentações de trabalho e na própria organização do evento.

O evento ocorreu em três dias alternados e foi composto por dois tipos de apresentação. Após a abertura das atividades do dia, eram realizadas as apresentações das comunicações orais que compõem o presente caderno de anais. Após um breve intervalo, era então realizada uma palestra ministrada por um convidado externo.

No primeiro dia, contamos com a participação do

<https://doi.org/10.21876/rcshci.v11i2.1164>

Publicado em 24 de junho de 2021

Como citar este artigo: Anais do III Seminário do LSE & I Seminário do G.A.M.E.S.: “Educação e Saúde: Interseções Possíveis”. Rev Cienc Saude. 2021;11(2):104-110. <https://doi.org/10.21876/rcshci.v11i2.1164>

2236-3785/© 2021 Revista Ciências em Saúde. Este é um artigo de acesso aberto distribuído sob uma licença

CC BY-NC-SA (https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.pt_BR)



Prof. Dr. Wander Pereira, psicólogo, doutor em Psicologia pela Universidade de Brasília (UnB) e atualmente é professor da UnB. Foi o criador da primeira disciplina de Felicidade da América Latina. O Dr. Wander Pereira proferiu uma fala sobre Felicidade no Ensino Superior.

No segundo dia, contamos com a participação do Dr. Saulo Velasco, psicólogo, doutor em Psicologia Experimental pela Universidade de São Paulo, é professor e coordenador do curso de Formação em Ensino de Habilidades de Estudos, no Paradigma Centro de Ciências e Tecnologia do Comportamento e um dos fundadores da Lupa - Educação Ampliada. Sua palestra foi sobre Tecnologias Educacionais, apresentando o processo de construção e validação de uma tecnologia educacional de desenvolvimento de hábitos de estudos.

No terceiro e último dia, contamos com a participação da Dra. Elizabeth Teixeira, enfermeira, Professora Titular aposentada da Universidade do Estado do Pará, líder da Rede de Estudos de Tecnologias Educacionais (RETE) e atualmente é professora visitante

da Universidade Estadual do Amazonas. Sua palestra foi sobre o desenvolvimento e validação de tecnologias educacionais em saúde.

O evento contou com uma média de 70 ouvintes por encontro e propiciou trocas interdisciplinares muito relevantes, tendo representantes de diferentes formações e localidades. Caso queira assistir, o evento está disponível na íntegra nos canais do YouTube dos projetos (Lab Soluções Educacionais e GAMES_UEPA). Espera-se que tenha sido apenas o primeiro de muitos espaços de interlocução entre os grupos de pesquisa e a comunidade em geral.

Os trabalhos que compõem o presente caderno de anais foram todos desenvolvidos no escopo dos grupos de pesquisa, sendo que alguns ainda se encontram em andamento. Estamos abertos a parcerias e trocas com demais profissionais, pesquisadores e estudantes interessados nas mesmas temáticas.

Esperamos que as sínteses dessas pesquisas sirvam para inspirar o avanço das produções na área. Desejamos a você uma boa leitura!

Coordenação Geral

Aline Beckmann Menezes

Secretaria

Wallace Rodrigo da Silva Ribeiro
Sara Danielle Cabral Coelho
Leilane Correa cantão
Danilo Mercês Freitas

Comissão Científica

Amanda Gomes Diniz Pimenta
Davi Gabriel Barbosa
Renata Christine da Silva Melo
Íris Luciana Silva da Silva

Pedro Lucas Carrera da Silva

Luã Lincoln Menezes de Figueiredo
Matheus Silva de Souza
Dayara de Nazaré Rosa de Carvalho

Comissão de Logística

Thierry da Silva Valente
Denilson Lima Cardoso

Comissão de Divulgação

Lucinéia Ferreira Ferreira
Leticia Rodrigues Balieiro
Maria Clara Soares Bulcão
Alessandro Carneiro da Silva

Laboratório de Soluções Educacionais - LSE

Instagram: @lse_ufpa

E-mail: labsolucoeseducacionais@gmail.com

Youtube: Lab Soluções Educacionais

Gamificação Aplicada aos Métodos de Ensino e à Saúde - G. A. M. E. S.

Instagram: @gamificacaoesaude

E-mail: gamificacaoesaude@gmail.com

A NUTRIÇÃO E A MANUTENÇÃO DO SISTEMA IMUNOLÓGICO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA DE UMA INTERVENÇÃO POR MEIO DE JOGO

COSTA, Aurielle Cristine de Souza¹; ROCHA, Lorena Santos da¹; CANTÃO, Leilane Corrêa¹; FERREIRA, Lucineia Ferreira¹; COSTA, Alódia Brasil²; DELAGE, Paulo Elias G. Audebert¹

¹Universidade do Estado do Pará (UEPA, Campus IV, aurielessouza@gmail.com)

²Universidade Federal do Pará (UFPA, Profissional III)

Este relato de experiência trata de uma ação sobre aspectos nutricionais com efeito no sistema imunológico de escolares, pela aplicação de um jogo. A temática da nutrição é importante tendo em vista que a ingestão

inadequada de nutrientes está associada a vários prejuízos nas funções vitais do corpo humano e no funcionamento do sistema imunológico. Outrossim, é oportuno comunicar sobre nutrição com adolescentes em virtude de nessa fase ocorrer o estirão de crescimento que é um processo acelerado de mudança da criança para o adulto. Nesse contexto, torna-se fundamental o desenvolvimento de uma educação nutricional e a elaboração de atividades lúdicas configura-se como um importante mediador do processo ensino-aprendizagem efetivo. Assim, o objetivo é relatar a experiência de discentes de enfermagem com a proposta de ensino em saúde, através da elaboração de uma estratégia lúdica. O trabalho foi baseado na metodologia do arco de Maguerez, que consiste na observação da realidade para desenvolvimento de uma proposta intervencionista. Primeiro, realizou-se uma visita para observar a realidade da escola na qual os alunos estavam inseridos, para que,

posteriormente, as pesquisadoras fizessem o levantamento de pontos-chaves, a fim de traçar as principais problemáticas vivenciadas pelo discentes. Com isso, constatou-se o aspecto nutricional dos estudantes como um fator importante para intervir. Portanto, durante uma segunda visita, foi aplicado um questionário de frequência alimentar, em conjunto com um exame físico nutricional. Após isso, realizou-se o processo de teorização com auxílio de professores e a literatura. Por fim, após o desenvolvimento de uma hipótese de solução, foi aplicado um jogo educativo sobre aspectos nutricionais. No jogo os alunos deveriam preencher um tabuleiro em forma de prato com equilíbrio nutricional, usando fichas coloridas representando os seguintes nutrientes: 5 carboidratos, 3 lipídeos, 2 proteínas e 1 vitamina. As fichas eram obtidas a partir de respostas a questionamentos que emergiam à medida que os peões dos jogadores percorriam as trilhas de um tabuleiro. A trilha tinha 45 casas no formato de um retângulo, sendo 4 azuis, 4 brancas, 8 amarelas, 8 vermelhas e 13 verdes, as quais faziam referências as vitaminas, as casas coringas, lipídeos, proteínas e carboidratos, respectivamente. Com essa ação, foi possível constatar o interesse e a participação de todos os alunos, interessados nas respostas e em montar o prato modelo. Considera-se que a ação promoveu uma reflexão sobre a importância de uma alimentação equilibrada para o público-alvo. Para as graduandas possibilitou aprimoramento do arcabouço crítico-reflexivo para elaboração de propostas interventivas e enriqueceu o repertório de técnicas de aprimoramento da educação em saúde, que é uma das prerrogativas da equipe de enfermagem.

Palavra-chave: Estado nutricional; Sistema Imunitário; Jogos e Brinquedos.

das percepções dos aplicadores da tecnologia original por meio de duas seções de brainstorm, onde foi solicitado que relatassem suas percepções dos pontos positivos e negativos identificados durante a aplicação da tecnologia. Posteriormente essas percepções foram sistematizadas e transformadas em metas para a nova tecnologia. As principais queixas relativas à versão original foram: (1) efeito de fadiga dos participantes após algumas seções de jogo; (2) narrativas pouco descritivas, claras e inconsistentes; (3) irregularidades na concepção dos mapas; (4) elementos de jogo pouco claros ou inconsistentes; e (5) identificação do subaproveitamento da tecnologia enquanto ferramenta educacional, já que seu foco original era exclusivamente na modificação comportamental. Diante disso, foram feitas as seguintes mudanças: (1) reestruturação das aventuras, deixando-as menos parecidas entre si; (2) elaboração de um manual integrado com as regras e narrativas, voltado a aplicadores leigos; (3) reformulação de todos os mapas por um mesmo grupo de designers utilizando o mesmo aplicativo; (4) atribuição clara da função de cada elemento ou sua eliminação; (5) modificação das aventuras para que trouxessem mais elementos do quadro de saúde em detrimento de narrativas puramente fantásticas. Além disso, a idade do público-alvo foi alterada de “8 aos 18 anos” para “8 aos 12 anos”. O produto derivado dessas adaptações está mais consistente e passível de ser utilizado por outros pesquisadores, mesmo leigos na temática da gamificação e Jogos de Interpretação de Papéis e com um maior potencial educativo. No momento a tecnologia encontra-se em fase de finalização para posterior submissão a juízes especialistas e início da fase de validação.

Palavras-chave: Gamificação; Hemodiálise; Tecnologia Cuidativo-Educacional.

ADAPTAÇÃO DE UMA ESTRATÉGIA GAMIFICADA DEDICADA À MELHORIA NA ADESÃO AO TRATAMENTO HEMODIALÍTICO EM CRIANÇAS

DELAGE, Paulo Elias Gotardelo Audebert¹; COSTA, Fernanda de Nazaré Almeida¹; SILVA, Pedro Lucas Carrera da¹; BULCÃO, Maria Clara Soares¹; PIMENTA, Amanda Gomes Diniz¹

¹Universidade do Estado do Pará (UEPA, paulodelage@gmail.com)

Bolsa de Iniciação Científica concedida ao terceiro autor pela FAPESPA

A elaboração de uma tecnologia cuidativo-educacional passa por muitas fases, incluindo sua construção, validação e aplicação, cada uma dessas com suas próprias etapas. Uma etapa facultativa na construção de uma tecnologia é sua testagem, que tem como objetivo avaliar sua aplicabilidade e aceitação por parte do público-alvo e cujos resultados são úteis em eventuais adaptações e modificações em sua forma/proposta original. O presente trabalho apresenta o processo de adaptação de uma estratégia gamificada a partir de seus resultados em um teste preliminar realizado com oito crianças e adolescentes em tratamento hemodialítico em um hospital de Belém/PA. A tecnologia original foi feita em formato de um Jogo de Interpretação de Papéis composto por oito aventuras e que relacionava a adesão ao tratamento ao progresso do jogador neste cenário. O procedimento envolveu o levantamento

ANÁLISE DA INSERÇÃO PROFISSIONAL DA PSICOLOGIA ESCOLAR NA REDE PÚBLICA DE ENSINO DO ESTADO DO PARÁ

VALENTE, Thierry da Silva¹; MENEZES, Aline Beckmann de Castro¹

¹Universidade Federal do Pará (UFPA, thierrysvalente@gmail.com)

Diante da carência de estudos detalhados sobre a atuação de profissionais de psicologia escolar, o conhecimento de onde atuam permite constatar o tipo de demandas que podem ser atendidas no processo. Assim, objetivou-se com este trabalho: identificar onde estão lotados os profissionais, traçar o alcance da atuação, caracterizar quanti e qualitativamente as escolas contempladas e discutir crítica e politicamente sua inserção profissional. Constitui-se em uma pesquisa documental dividida em três etapas, iniciando com o levantamento de informações como localização e abrangência do trabalho, seguindo para o levantamento de dados sobre as escolas e a partir dos resultados a realização de um contraponto com a literatura nacional de inserção na educação pública. Os resultados demonstraram que 45% dos alunos da rede estadual não estavam cobertos pelo serviço de psicologia e que 78% dos 49 profissionais alocados na rede estadual permaneciam concentrados na capital e em Ananindeua, distribuídos desigualmente pelas Unidades Seduc na Escola (USEs). O estudo também possibilitou, a partir da criação e

observação de um mapa geoeconômico, constatar a predominância dos psicólogos nas unidades localizadas em bairros com melhores condições socioeconômicas. Assim, foram discutidos os critérios de distribuição e as possibilidades de atuação profissional diante da configuração imposta, contribuindo para uma compreensão das dificuldades da atuação. Por fim, foi proposta uma reflexão sobre a permanência de uma caracterização elitista na prática da psicologia escolar na atualidade mesmo na rede pública.

Palavras-chave: Psicologia Escolar; Ensino Público; Inserção Profissional.

CONSTRUÇÃO DE UM INSTRUMENTO PARA DEFINIÇÃO DO PERFIL DE JOGADOR

LIMA, João Gabriel Duarte de¹; LIMA, Jade Durans Pessoa Loureiro¹; DELAGE, Paulo Elias Gotardelo Audebert¹

¹Universidade do Estado do Pará (UEPA, frekgab@gmail.com)
Este trabalho recebeu apoio da UEPA.

Gamificação pode ser definida como o uso dos mecanismos, dinâmicas e paradigmas dos games com o objetivo de promover comportamentos desejados. Apesar do entusiasmo inicial da gamificação em diferentes áreas, não houve muita preocupação em desenvolver propostas gamificadas voltadas para grupos específicos. Diante disso, este estudo se propôs a criar um instrumento para levantamento do perfil de jogador de diferentes cursos universitários, com base na classificação proposta por Bartle. Portanto, este estudo teve o objetivo de construir um instrumento para definição do perfil de jogador para utilizar em futuras estratégias gamificadas. Tratou-se de uma pesquisa metodológica, com vistas à elaboração de um questionário, baseado na literatura atual, que busca definir que perfil de jogador é mais compatível com o indivíduo. Após a construção, o instrumento passou por duas avaliações: a primeira pelos membros do grupo de pesquisa G.A.M.E.S., a segunda por uma profissional da área de estatística. Após cada avaliação o questionário foi reelaborado até chegar em sua versão final. A primeira versão do instrumento buscava definir o perfil do jogador entre os quatro perfis propostos por Bartle: socializador, explorador, conquistador e matador. Ela continha 20 perguntas divididas em 4 categorias: jogos eletrônicos, jogos analógicos, esporte e lazer e entretenimento. Cada pergunta continha 4 alternativas em que a pessoa deveria ordená-las por grau de compatibilidade com sua personalidade. Após a primeira avaliação o questionário passou por mudanças para adequação na compreensão do texto e para aprimorar o tempo de resposta. A segunda avaliação resultou na adoção da escala *likert* e reestruturação das perguntas para se ajustar ao novo modelo. Também foi feita a opção pelo foco apenas em jogos eletrônicos e analógicos, entre outros motivos pelo tempo de resposta e sugestão da estatística. A versão final, com apenas duas categorias, sendo que cada uma possui 9 perguntas: 8 em que o indivíduo deve escolher em uma escala de 1 a 10 e uma em que ele deve listar 5 jogos que mais gosta. A pesquisa se mostrou relevante, já que pode ajudar profissionais que venham a fazer uso da gamificação para o ensino ou educação em saúde a terem uma melhor ideia do tipo de estratégia a usar para se adequar ao seu público, além de expandir os trabalhos na área de perfil de

jogador.

Palavras-chave: gamificação, perfil de jogador, pesquisa metodológica.

DESAFIOS E POSSIBILIDADES NA MANUTENÇÃO DA SAÚDE MENTAL NA PÓS-GRADUAÇÃO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

SOUZA, Matheus Silva de¹; FIGUEIREDO, Luã Lincoln Menezes de¹; SOUZA, Helena Carollyne da Silva¹; FREITAS, Yuri Costa de²; TEIXEIRA, Rachel Coelho Ripardo¹

¹Universidade Federal do Pará (UFPA, matheusdesouza90s@gmail.com)

²Faculdade Ideal (FACI)

Em diversas instituições de ensino superior têm sido vivenciados cenários de adoecimento emocional ao longo da Pós-Graduação. Os elementos adoecedores incidem, principalmente, em elevada competitividade, exigências exaustivas, relações interpessoais disfuncionais, cobrança exacerbada por produtividade e, ainda, a ausência do autocuidado. Este trabalho visa apresentar desafios e possibilidades de um projeto de extensão que se pauta na necessidade de construção e fortalecimento de espaços de acolhimento emocional direcionados aos pós-graduandos da Universidade Federal do Pará, através de um relato de experiência. O trabalho encontra-se em contínua construção desde 2018, visando adaptar-se às demandas emergentes. Possui variadas frentes de atuação: Rodas de Conversa; difusão de conhecimento científico em congressos e espaços afins; organização de eventos e oficinas temáticas; escuta clínica individualizada quando solicitada; e produção de conteúdo para redes sociais e demais mídias. Em sua totalidade, o projeto abarca ações de promoção da Saúde Emocional e discussões de temáticas pertinentes à vida acadêmica. O Acolher UFPA visa a criação de espaços de escuta, acolhimento e aconselhamento entre pares que assegurem o sigilo e fomentem o empoderamento de seus participantes; e, ainda, disponibilizar-se a assistir àqueles que solicitarem apoio. Complementar a isso, o projeto oportuniza o aprendizado e aperfeiçoamento de habilidades indispensáveis ao ambiente da Pós-Graduação, como resolução de conflitos e estratégias para melhor aproveitamento do período de vivência acadêmica. Em decorrência da pandemia da Covid-19, foram suspensas atividades presenciais em respeito às restrições sanitárias. Desse modo, vislumbrando prosseguir com o andamento das ações, o projeto passou a desenvolver atividades na modalidade virtual para o público acadêmico. Obtivemos sucesso ao adaptar as Rodas de Conversa para plataformas virtuais, e ações têm alcançado o público pretendido mesmo frente às limitações e obstáculos do modelo remoto. O perfil das redes sociais e interações diárias também tem provido feedback positivo. Não obstante, salientam-se os benefícios propiciados aos graduandos bolsistas e voluntários do projeto, os quais conduzem as atividades promovidas, como desenvolvimento de habilidade interpessoais e profissionais relevantes para atuação em psicologia, apreensão de conhecimentos acerca da produção científica e experiência com extensão universitária. Por fim, pontua-se a importância da criação e continuidade de espaços de acolhimento e diálogos entre pares voltados à Pós-graduação favorecendo, assim, a

construção de pontes para o conhecimento científico e promoção de vivências saudáveis dentro do meio acadêmico.

Palavras-Chave: Pós-graduação; Acolhimento; Saúde mental.

ENSAIO SOBRE PROTOCOLO DE PÓSVENÇÃO AO SUICÍDIO

MOURA, Gabriela Gomes¹; AGUIAR, Larissa Megale¹; SOUZA, Matheus Silva de¹; SILVA, Andy Regina Conceição da¹; FIGUEIREDO, Luã Lincoln Menezes de¹; MOURA, Sebastião A. R¹; SILVA, Alessandro Carneiro¹; SILVA, Janaína Rabelo Monteiro da¹; MENEZES, Aline Beckmann de Castro¹.

¹Universidade Federal do Pará (UFPA, gabigmsmoura@gmail.com)

De acordo com a OMS, o suicídio é entendido como um problema de saúde pública que se refere à ideiação e ao ato de dar fim à própria vida que, de acordo com estudos recentes, é capaz de produzir um efeito de contágio em âmbito social. O protocolo refere-se a um conjunto de ideias e condutas que se oficializam, uma normativa aplicada para nortear a execução que certos procedimentos, condutas, ações ou técnicas realizadas frente a situações específicas, no caso, o suicídio. Em vista disso, este estudo foi construído em formato de um Ensaio Acadêmico, com o objetivo realizar análises de protocolos de intervenção de pósvenção existentes para casos de suicídio ocorridos entre estudantes, servidores, funcionários e docentes vinculados a instituições de ensino superior, buscando investigar e discutir a respeito da relevância da elaboração de documentos que possam orientar órgãos responsáveis pela divulgação para a comunidade acadêmica e a família das vítimas. Nesse sentido, pretende-se abordar também a prevenção ante possíveis reverberações no ambiente e nos vínculos interpessoais antes vivenciados pelas vítimas pois, em decorrência do luto e sentimento de culpabilização, se tornam mais suscetíveis ao contágio, podendo, assim, acarretar outros suicídios. Protocolos de intervenção que surgem antes ou após acontecimento do suicídio possuem medidas que, por vezes, prolongam no percurso estimado perante a face da perda ao luto, é fulcral um acesso à uma forma menos dolorosa que ajude a não acontecer efeitos de contágio na comunidade. Protocolos de intervenção existentes possuem medidas que, por vezes, prolongam o percurso estimado perante a face da perda ao luto, é fulcral a elaboração de novos protocolos que ofereçam uma abordagem menos dolorosa, que mitiguem os efeitos de contágio na comunidade. A literatura encontrada não aborda especificamente a pósvenção, e sim o fenômeno como um todo e principalmente a prevenção. Os pontos encontrados na literatura perante a medidas de pósvenção se refere ao risco de desenvolvimento de luto patológico, doenças físicas, mentais e comportamentos suicidas dentro do contexto de grupos que passaram por um episódio suicida. Diante do exposto, evidencia-se a necessidade da criação de um protocolo de pósvenção adequado às realidades dos ambientes de ensino, assim, contribuindo para a redução do efeito de contágio. Prevê-se a futura construção de um protocolo de intervenção para a pósvenção de casos de suicídio, dentro do contexto da Universidade Federal do Pará.

Palavras-Chave: Protocolo de posvenção; Suicídio; Ensino superior.

GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO-APREDIZAGEM DE CRIANÇAS COM SÍNDROME DE DOWN

PIMENTA, Amanda Gomes Diniz¹; SILVA, Pedro Lucas Carrera da¹; DELAGE, Paulo Elias Gotardelo Audebert¹.

¹Universidade do Estado do Pará (UEPA, amandagdpepper@gmail.com)

A Síndrome de Down (SD), é uma desordem cromossômica que se caracteriza pela trissomia do cromossomo 21. Uma de suas características é o prejuízo cognitivo, sendo pertinente a busca por metodologias de ensino que facilitem seu aprendizado. A gamificação deriva diretamente da popularização dos games e de suas capacidades intrínsecas de motivar para a ação, resolver problemas, facilitar e potencializar aprendizagens nas diversas áreas do conhecimento e da vida dos indivíduos de forma lúdica. Este trabalho teve como objetivo analisar artigos sobre gamificação no ensino-aprendizagem de crianças com SD, buscando identificar sua eficácia. Trata-se de uma Revisão Integrativa de Literatura, a qual é constituída por seis etapas: identificação do tema e seleção da questão de pesquisa, estabelecimento de critérios para inclusão e exclusão de estudos e busca na literatura, coleta de dados, análise dos dados, discussão dos resultados encontrados e apresentação da revisão. A busca foi realizada na base de dados *Google Scholar*, usando as palavras-chave Gamificação AND Síndrome de Down. Foram selecionados trabalhos dos últimos 5 anos, disponíveis no meio eletrônico na íntegra em português. Foram excluídos trabalhos que abordassem exclusivamente outras doenças/ distúrbios ou não abordassem o processo de ensino-aprendizagem, que não tivessem relação com gamificação e trabalhos repetidos. Foram encontrados 113 artigos, dos quais 104 foram descartados após a leitura dos títulos, restando apenas 9, dos quais 4 foram descartados após a leitura dos resumos e após a leitura dos 5 artigos restantes na íntegra, 4 foram selecionados. Dentre estes, 2 são dissertações de mestrado, 1 trabalho de conclusão de curso e um artigo, todos publicados a partir do ano de 2019. Observou-se nos trabalhos a existência de softwares facilitadores do processo de ensino-aprendizagem de crianças com SD, que possibilitam aos professores fornecer conteúdos divertidos e educativos, os quais estimulam o desenvolvimento cognitivo e motor dessas crianças. Além disso, os próprios trabalhos enfatizam que essas tecnologias não substituem o contato com o especialista em educação de alunos com SD, sendo as tecnologias um complemento e facilitador desse aprendizado. Ademais, estes apresentam semelhança no que diz respeito ao foco do conteúdo ofertado por meio das tecnologias, sendo abordado conteúdos de letramento/alfabetização e matemática, mostrando preocupação no ensino de conteúdos basilares para a futura independência da criança. Logo, ao ensino de letras e números para crianças com SD. Ademais, notou-se que as produções estão mais concentradas em trabalhos monográficos e não em artigos, além disso, os trabalhos apresentam a utilização de softwares e aplicativos educacionais como estratégias gamificadas mais usadas para facilitar o ensino dessas crianças, concluindo que jogos são grandes aliados do ensino. Ressalta-se que um dos trabalhos não possuía foco na gamificação, mas sim no uso

de tablets como recurso facilitador do processo de ensino, porém, esse culminava na utilização de aplicativos que, por sua vez, faziam uso de estratégias gamificadas.

Palavras-Chave: Gamificação; Síndrome de Down; Tecnologia Educacional.

IMPACTOS DE UMA ESTRATÉGIA GAMIFICADA NA ADESÃO AO TRATAMENTO HEMODIALÍTICO DE CRIANÇAS COM INSUFICIÊNCIA RENAL CRÔNICA

ALMEIDA, Malena da Silva¹; SILVA FILHO, Lauro Vicente Marron da¹; MENDES, Emanuelle Silva¹; DELAGE, Paulo Elias Gotardelo Audebert¹

¹Universidade do Estado do Pará (UEPA, malenaalmeida10@gmail.com)
Este trabalho recebeu apoio da FAPESPA.

A Insuficiência Renal Crônica gera uma série de consequências negativas para o paciente em desenvolvimento/crescimento, pois seu tratamento interfere principalmente no estilo de vida das crianças e adolescentes acometidos. É ainda responsável por altas taxas de mortalidade infantil. Esse fato se deve, parcialmente, às dificuldades enfrentadas pelos pacientes e seus responsáveis na adaptação e adesão ao seu tratamento. A Gamificação é definida como o uso dos mecanismos, dinâmicas e paradigmas dos games com o objetivo de promover comportamentos desejados. Relacionando-a à educação em saúde, é válido ressaltar que o uso de estratégias gamificadas facilita a adesão e o engajamento de seu público-alvo. Tais estratégias são ainda mais significativas se destinadas a pacientes pediátricos, os quais ainda estão em desenvolvimento biológico e sociocognitivo. Assim, este estudo objetivou avaliar se uma intervenção gamificada impactaria significativamente na adesão ao tratamento hemodialítico realizado por crianças/adolescentes com Insuficiência Renal Crônica em uma unidade de referência em Belém do Pará. Os elementos do jogo incluíram: um mapa geral; oito mini-mapas específicos; estrutura do avatar/personagem, miniaturas; ficha de personagem; um dado de 10 faces. O total de sessões foi, em média, 12 para cada um dos 8 pacientes, durante os dias de terapia hemodialítica e os dados analisados antes, durante e após a aplicação foram: peso interdialítico e cuidados com o acesso venoso com análise estatística realizada através da hipótese de significância (Teste T Pareado). Verificou-se que 62% dos participantes realizam o tratamento hemodialítico através de fístula arteriovenosa. Durante a pré-testagem, 75% dos participantes apresentaram falhas no cuidado, enquanto na pós-testagem essa quantidade foi reduzida para 37,5%. Em relação ao ganho de peso interdialítico (GPID), na pré-testagem, evidenciou-se o frequente aumento em relação ao peso seco, enquanto na pós-testagem, os escores demonstram a diminuição no GPID de 7 participantes, sendo a medida de evidência final ao final da testagem obtida em p-valor= 0,01. Dessa maneira, pode-se concluir que o efeito reflete as características de toda a população e, conseqüentemente, rejeita-se a hipótese nula em favor da hipótese de que houve impactos da estratégia aplicada na terapia interdialítica em Pediatria.

Palavras-Chave: Gamificação; Pediatria; Enfermagem.

O MACHISMO EXPRESSO NOS ESPORTS: AS GAMERS NO CENÁRIO COMPETITIVO DO LEAGUE OF LEGENDS

MELO, Renata Christine da Silva¹; DELAGE, Paulo Elias Gotardelo Audebert²; MENEZES, Aline Beckmann de Castro¹

¹Universidade Federal do Pará (UFPA, renatamel@gmail.com)

²Universidade do Estado do Pará (UEPA)

O sistema patriarcal, caracterizado pela dominação masculina e o machismo, pela crença da superioridade do homem sobre a mulher estão presentes nas representações sociais de gênero, sendo alguns de seus possíveis efeitos a produção de violências simbólicas e psicológicas contra as mulheres. No âmbito dos *games*, ainda que muitas mulheres apresentem o hábito de jogar casualmente, a presença delas ainda é restrita nos *eSports*, sendo este um espaço majoritariamente masculino, visto que historicamente ligados aos jogos, os homens são mais facilmente aceitos como jogadores e profissionais na cultura *gamer*. Nesse contexto, essa pesquisa objetivou explorar a percepção de jogadoras profissionais do *League of Legends* (LoL) e de jogadoras que almejam inserção no cenário competitivo sobre o machismo nesse meio. A coleta de dados ocorreu por meio de entrevistas virtuais pelo aplicativo de voz *Discord* e a análise de conteúdo a partir do *Software Iramuteq*. As participantes foram 12 mulheres jogadoras de LoL com idade entre 16 a 26 anos, de diferentes estados do Brasil, que almejavam inserção ou já faziam parte do competitivo como jogadoras profissionais. A análise de conteúdo envolveu a Classificação Hierárquica Descendente (CHD), apontando que as jogadoras experienciaram diversas formas de preconceito e retaliações de cunho sexista e machista tanto dentro do jogo (em partidas), quanto fora (em *streams*, redes sociais, na família e entre amigos). Ademais, diante das vivências nefastas, as jogadoras apresentaram estratégias de autoproteção contra a violência de gênero, como desativar o chat e preferir o cenário feminino, além de reivindicarem ações da desenvolvedora *Riot Games*, das organizações do cenário e de *influencers* (*Streamers* e *pro players*) que promovam inclusão, permanência e visibilidade de mulheres profissionais no LoL e nos *eSports*. Ressalta-se que, de fato, são perceptíveis manifestações machistas no competitivo do LoL para além das partidas, sendo o machismo um problema histórico que provoca impactos psicológicos nas mulheres e deve ser discutido e combatido, inclusive no mundo dos *games*. Reitera-se que é importante essa postura de luta por um cenário inclusivo para mulheres nos *eSports* e que existem diversas jogadoras habilidosas e competentes, o que falta são oportunidades que respeitem esse potencial.

Palavras-chave: Mulher; Machismo; eSports.

O USO DO RPG DE MESA COMO FERRAMENTA PARA DESENVOLVER HABILIDADES SOCIAIS EM CRIANÇAS

BARROZO, Sarah Carolinne Vasconcelos¹; MENEZES, Aline Beckmann de Castro¹; DELAGE, Paulo Elias Aldebert Gotardelo³.

¹Universidade Federal do Pará (UFPA, svasconcelospsi@gmail.com)

²Universidade do Estado do Pará (UEPA)

As habilidades sociais (HS) referem-se ao conjunto de comportamentos emitidos em contextos interpessoais, que possibilitam maiores ganhos e menores perdas de reforçadores nas interações sociais. Aprendidas desde a infância, principalmente com familiares e na escola, elas são essenciais para garantir uma convivência social mais agradável. A dificuldade em fazer amizades com outras crianças pode resultar em déficits no desenvolvimento psicossocial, como maior tendência a episódios de depressão e baixa autoestima. Nesse sentido, os jogos podem funcionar como contextos que favorecem a sociabilidade, por muitos deles requererem vários participantes, muitas vezes organizados em grupos ou equipes. Pesquisas com intervenções psicoterapêuticas para demandas relacionadas às habilidades sociais de fazer amizades utilizaram como ferramenta auxiliar à terapia um role-playing game (RPG) eletrônico, jogo baseado na interpretação de papéis, obtendo como resultado um aumento das situações de socialização, e consequentemente um estreitamento dos laços de amizade, dentro e fora do ambiente virtual. Sendo assim, o RPG possui caráter promissor como instrumento de intervenção para desenvolver HS em crianças. Isso devido a suas qualidades lúdicas e interativas. Pensando nisso, o presente trabalho tem como objetivo a construção de um RPG de mesa, para aplicação por terceiros, com uma narrativa que traga situações voltadas para o desenvolvimento de habilidades sociais infantis de fazer amizade. São elas: cumprimentar, oferecer ajuda, elogiar, fazer perguntas pessoais, iniciar e manter conversação. Na aventura, cada uma dessas habilidades é representada por 1) uma cidade a ser visitada pelos jogadores; e 2) por uma joia que deve ser conquistada/recuperada em cada uma dessas cidades. O planejamento das situações que propiciam o desenvolvimento das HS de fazer amizade está sendo construído com base nos princípios e processos da ciência comportamental, tais como planejamento de contingências, reforçamento diferencial, modelagem e modelação. Ademais, para guiar de maneira mais acurada a condução da narrativa segundo seus objetivos, todo o jogo contém tópicos voltados diretamente ao narrador/mestre. São eles: background da cena, hora do desafio, hora de rolar os dados, dica de mestragem, lembrete ao mestre e situação de contingência planejada. Os resultados preliminares apontam que, além dos comportamentos-alvo, a narrativa também traz situações que favorecem o desenvolvimento de outras habilidades importantes como criatividade, empatia e cooperação. Até então as limitações do estudo referem-se à impossibilidade, devido ao contexto de distanciamento social relacionado à pandemia da COVID-19, de aplicação experimental do manual desenvolvido afim de verificar seus efeitos práticos.

Palavras-chave: Análise do comportamento; RPG de mesa; Habilidades sociais infantis.

RODAS DE CONVERSA ENTRE PARES SOBRE SAÚDE MENTAL NO ENSINO SUPERIOR: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA DO PROJETO RODA VIDA

SILVA, Alessandro Carneiro da¹; AGUIAR, Larissa Megale¹; SILVA, Andy Regina Conceição da¹; MENEZES, Aline

Beckmann de Castro¹

¹Universidade Federal do Pará (UFPA, alessandrocs343@gmail.com)

Segundo dados do MEC, em 2018, em média 15% a 20% dos discentes de universidades públicas deixaram seus cursos. Diante disso, evidencia-se a relevância de se discutir saúde mental no âmbito acadêmico, haja vista as questões multifatoriais que permeiam as vivências dos discentes e os levam ao adoecimento psíquico, e até mesmo à evasão universitária, como defasagem de conteúdos básicos do ensino médio que influenciam em sua aprendizagem e desempenho; situações de vulnerabilidade financeira que dificultam sua permanência na universidade; e, problemas emocionais e psicológicos que podem levar a situações problemáticas que afetam sua vida em diversos aspectos e, com frequência, há falta de acolhimento dentro do próprio ambiente universitário. Uma das intervenções mais usuais no contexto acadêmico para o enfrentamento dessa realidade é o *peer counseling*, aqui traduzido como “aconselhamento por pares”. Para implementar essa metodologia é necessária capacitação e supervisão de discentes que podem fornecer acolhimento e oportunizar a identificação de fatores problemáticos que afetam o desenvolvimento dos participantes da roda, bem como facilitando a reflexão acerca de possíveis caminhos para o próprio crescimento e/ou solução de demandas específicas. As ações do projeto em questão ocorrem através de rodas semanais as quais são direcionadas aos institutos e aos campi dos interiores da Universidade Federal do Pará. Para que as rodas ocorram, alguns procedimentos devem ser seguidos, como: o levantamento do perfil dos discentes através de um formulário, no qual são questionados sobre qual o curso de graduação realizam, se recebem algum auxílio da SAEST, qual o número de matrícula desses discentes e se possuem necessidade de algum tipo de atendimento diferenciado (como intérpretes de LIBRAS nas rodas); também, é enviado um e-mail para a Diretoria dos Campis, publicações de imagens e textos sobre a roda nas redes sociais do projeto, a fim de propagar aos discentes dos cursos as informações referentes à roda; e, por fim, ocorre a roda de conversa sobre saúde mental dos discentes vinculados ao campus ou instituto, buscando acolhê-los e, caso necessário, encaminhá-los a algum órgão ou projeto de atendimento psicológico da instituição ou até mesmo externo. O maior entrave para a realização das rodas de conversa é a participação dos discentes, pois há um processo de divulgação e comunicação com os campi e institutos, porém, ocorre uma disparidade entre o número de inscritos e o número de pessoas que participam da roda. Por outro lado, há uma série de relatos positivos (dos discentes participantes) com relação à proposta da roda, visto que estes se sentem acolhidos e ouvidos. Por fim, apesar das dificuldades, o projeto tem cumprido seu objetivo, sobretudo, no que tange ao mapeamento de demandas institucionais as quais apresentam em seu cerne práticas violentas, como a falta de empatia de alguns docentes, algumas fragilidades do ensino remoto e a realidade psicossocial dos discentes.

Palavras-Chave: rodas de conversa; aconselhamento entre pares; saúde mental de estudante.