

Criação e uso de jogos sérios para conscientização e estratégia de enfrentamento da pandemia pela Covid-19

Gabriela P. Leite, Juliana C. F. de Moraes, Carla Rodriguez, Denise Goya,
Lania Stefanoni, Priscila Benitez, Rafaela V. Rocha

Universidade Federal do ABC
Santo André – SP - Brasil

{gabriela.pereira, morais.juliana}@aluno.ufabc.edu.br; {c.rodriguez, denise.goya, lania.ferreira, priscila.benitez, rafaela.rocha}@ufabc.edu.br

Resumo: O Programa de Ensino Enfrente tem como objetivo proporcionar ao público-alvo conscientização sobre o novo coronavírus e resiliência como chave para o enfrentamento da pandemia pela Covid-19. O foco deste trabalho é explicitar uma das vertentes do programa: a produção dos jogos sérios do tipo quiz para promoção de conscientização e resiliência. A produção foi dividida em seis etapas: (1) planejamento, (2) criação e validação, (3) implementação e revisão, (4) disponibilização, (5) uso dos jogos e (6) análise dos dados. Como resultados, foram obtidos sete jogos sérios, com um total de 50 perguntas, com chamadas atrativas de acordo com o perfil do público-alvo, e *feedbacks* personalizados que estão baseados no desempenho do usuário quanto sua interação no jogo. De forma geral, jogos sérios do tipo quiz, devido a sua baixa complexidade, são opções viáveis e interessantes para o ensino no modelo remoto e para a promoção de conscientização e resiliência da Covid-19.

1. Introdução

A expansão da Covid-19 ocasionou um cenário inesperado, imprevisível e cheio de incertezas, que desencadeou situações de isolamento social, reestruturação de rotinas e adaptações higiênicas. O público de estudantes universitários, assim como a maioria da população, enfrenta essa repentina alteração do seu dia a dia, planos e expectativas, com prováveis danos à saúde mental e produtividade. Nesse contexto, programas direcionados à promoção de resiliência podem auxiliar na redução da ansiedade e estresse e aumentar a probabilidade de um retorno mais saudável às atividades curriculares; e informações de qualidade sobre o novo coronavírus podem conscientizá-los. Além disso, jogos do tipo quiz com conteúdo pedagógico e linguagem acessível (jogo sério de baixa complexidade, interativo e divertido) podem promover uma mudança de comportamento positiva [1, 2].

O Programa Enfrente¹ visa promover resiliência e conscientização sobre o enfrentamento desse período de pandemia a partir de diferentes recursos educacionais, incluindo jogos sérios do tipo quiz que promovem avaliações interativas (pergunta, opções e feedback) e são fontes de informações (conteúdo e feedbacks nos próprios quizzes e links externos ao final). O objetivo deste trabalho é relatar o processo de criação e disponibilização desses jogos sérios no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA).

2. Programa Enfrente

O programa Enfrente é destinado ao público-alvo de universitários da UFABC, UFSCar e comunidade externa. Todo material, incluindo os quizzes, foi disponibilizado no AVA Moodle fornecido pela UFABC; e todas as atividades são assíncronas. O programa está dividido em sete unidades, com duração prevista de 20 horas, as quais possuem *e-books*, vídeos e atividades complementares (sugestões de vídeos, leituras e exercícios), além de escalas, que são instrumentos que ajudam a identificar determinados aspectos de seu momento emocional ou de sua forma de ser e agir, e quizzes (foco deste trabalho), como forma de acompanhamento dos cursistas.

3. Métodos e Materiais

A criação, disponibilização e uso dos quizzes foi dividida em seis etapas: **(1) planejamento:** identificação dos tópicos relacionados ao novo coronavírus, novos hábitos de higiene e proteção; **(2) criação e validação:** que inclui (i) a criação das questões (incluindo alternativas de respostas, *feedback* e seleção de imagens/GIFs), (ii) o agrupamento e distribuição dos tópicos nas unidades, (iii) a criação dos *feedbacks* finais, a partir da porcentagem da pontuação final no quiz, e (iv) a revisão das questões e dos *feedbacks*, incluindo a ratificação das fontes de

¹ pesquisa.ufabc.edu.br/lirte/enfrente/

