**JOGO DIGITAL EDUCACIONAL SOBRE DROGAS WEB**

Vytor Rennan Alves Carvalho

Instituto Federal do Norte de Minas Gerais

imvytorcarvalho@gmail.com

Joselice Ferreira Lima

Instituto Federal do Norte de Minas Gerais

Laboratório de Novas Tecnologias e Jogos Digitais - Display

Joselice.lima@ifnmg.edu.br

**Eixo:** Tecnologias da Educação e Educação a Distância

**Palavras-chave**: Conscientização; desenvolvimento de jogos; drogas; jogo educativo;

**Resumo Simples**

O presente trabalho aborda o desenvolvimento do jogo digital educacional "Exterminando Drogas".

Justificativa e Problema: A pesquisa justifica-se pela preocupação com o uso de drogas por crianças/pré-adolescentes e a necessidade de estratégias preventivas eficazes. O problema é a carência de recursos digitais lúdicos para prevenção às drogas ao público jovem, limitado a abordagens tradicionais.

Objetivos: O objetivo geral é apresentar e analisar o desenvolvimento do jogo como artefato de pesquisa aplicada para conscientização sobre os riscos do uso de substâncias psicoativas. Os específicos incluem: adaptar e implementar mecânicas de jogo para web, estruturar o desenvolvimento via Game Design Document (GDD), e usar narrativa para transmitir a mensagem preventiva.

Referencial Teórico: A fundamentação teórica baseia-se em estudos sobre jogos educativos (serious games) e seu potencial de aprendizagem e mudança comportamental, em conceitos de dependência e efeitos de drogas lícitas (cigarro, álcool) e ilícitas (maconha, crack), e na aplicação de estruturas narrativas, como a "Jornada do Herói".

Procedimentos Metodológicos: Pesquisa aplicada com revisão teórica e desenvolvimento iterativo de jogo no Unity, usando C# e arte 2D no Paint Tool SAI. Um protótipo web funcional foi criado com mecânicas básicas, narrativa e estilo cartunesco. Skeleton Animations otimizou desempenho e tamanho. Técnicas de polimento como coyote time e jump buffering foram implementadas, seguindo o GDD.

A pesquisa, no eixo Educação, explora um jogo digital educativo voltado à prevenção do uso de drogas, com foco em conscientização lúdica para o público infantojuvenil.

**Referências**

Damasceno, E. F., Nardi, P. A., Silva, A. K. A., Fernando, L., Lopes, B., & Fernandes, A. M. (2016). Um serious game como estratégia na promoção da saúde no combate ao uso de drogas. J Bras Tele, 4(2), 237-245.

Nicastri, S. (2008). Drogas: classificação e efeitos no organismo. Brasil. Presidência da República. Secretaria Nacional Antidrogas. Prevenção ao uso indevido de drogas: curso de capacitação para conselheiros municipais. Brasília: SENAD, 20-29.

Cavalcante, M. B. P. T., Alves, M. D. S., & Barroso, M. G. T. (2008). Adolescência, álcool e drogas: uma revisão na perspectiva da promoção da saúde. Esc Anna Nery Rev Enferm, 12(3), 555-9.

Nunes, A., Oliveira, H., de Souza, M. D. L., & Hounsell, M. (2015, October). Jogos Digitais e a Dependência Química: Um Mapeamento Sistemático da Literatura. In Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE).