

BATTLING DIABETES: DISSEMINANDO CONHECIMENTO SOBRE O DIABETES ATRAVÉS DE UM JOGO PARA SMARTPHONE

CONCEIÇÃO*, Clara T. Ribeiro da, AIRES*, Jonatas B. Sousa, JUNIOR*, Jose R. S. Rodrigues, Rosilda M. L. Ribeiro – Orientador, José Augusto dos S. Nonato - Coorientador

ESCOLA M. DE ENS. FUNDAMENTAL ARISTÓTELES EMILIANO DE CASTRO

INTRODUÇÃO

Hoje no Brasil, há mais de 13 milhões de indivíduos vivendo com a doença, o que representa 6,9% da população. Em alguns casos, o diagnóstico demora, favorecendo o aparecimento de complicações. Existe o diabetes Tipo 1 é quando o Pâncreas deixa completamente de produzir a insulina. É uma doença autoimune, onde o próprio corpo, através do sistema imunológico ataca as células que produzem insulina no pâncreas. O que faz o corpo ser incapaz de controlar a quantidade de glicose no sangue. Já o Tipo 2 é diagnosticado quando o organismo não produz insulina suficiente para funcionar adequadamente, ou as células do corpo não reagem à insulina, ou seja, é a resistência à insulina e com isso o açúcar aumenta no sangue. A pesquisa foi desenvolvida em três fases: a primeira consiste no levantamento de informações sobre o diabetes, na segunda fase o jogo é desenvolvido, na terceira fase os alunos fazem a utilização do jogo e a partir daí é realizado a coleta dos dados.

PROBLEMÁTICA

Segundo estimativas da Organização Mundial da Saúde - OMS constataram que mais de 250 milhões de pessoas têm diabetes. Quando se trata do Brasil, o número de diabéticos representa 3,98% da população. No Pará, das 7.443.904 pessoas, aproximadamente 2% da população é portadora de diabetes. No decorrer do tempo percebeu-se que vem aumentando o número de diabéticos. Observou-se também que precisam ser tomadas medidas para diminuir esse número. Então é possível divulgar conhecimento sobre diabetes para a comunidade escolar e não escolar através de um jogo educativo?

OBJETIVOS

GERAL:

- Conscientizar os alunos a respeito da problemática diabetes por meio do desenvolvimento de um jogo para smartphone.

ESPECIFICOS:

- Verificar se o jogo é um contribuinte para o aprendizado dos alunos visando o controle do diabetes.
- Analisar se o jogo irá contribuir para o aprendizado dos alunos sobre diabetes.
- Ensinar os discentes como prevenir o “Diabetes” tendo bons hábitos alimentares.

METODOLOGIA

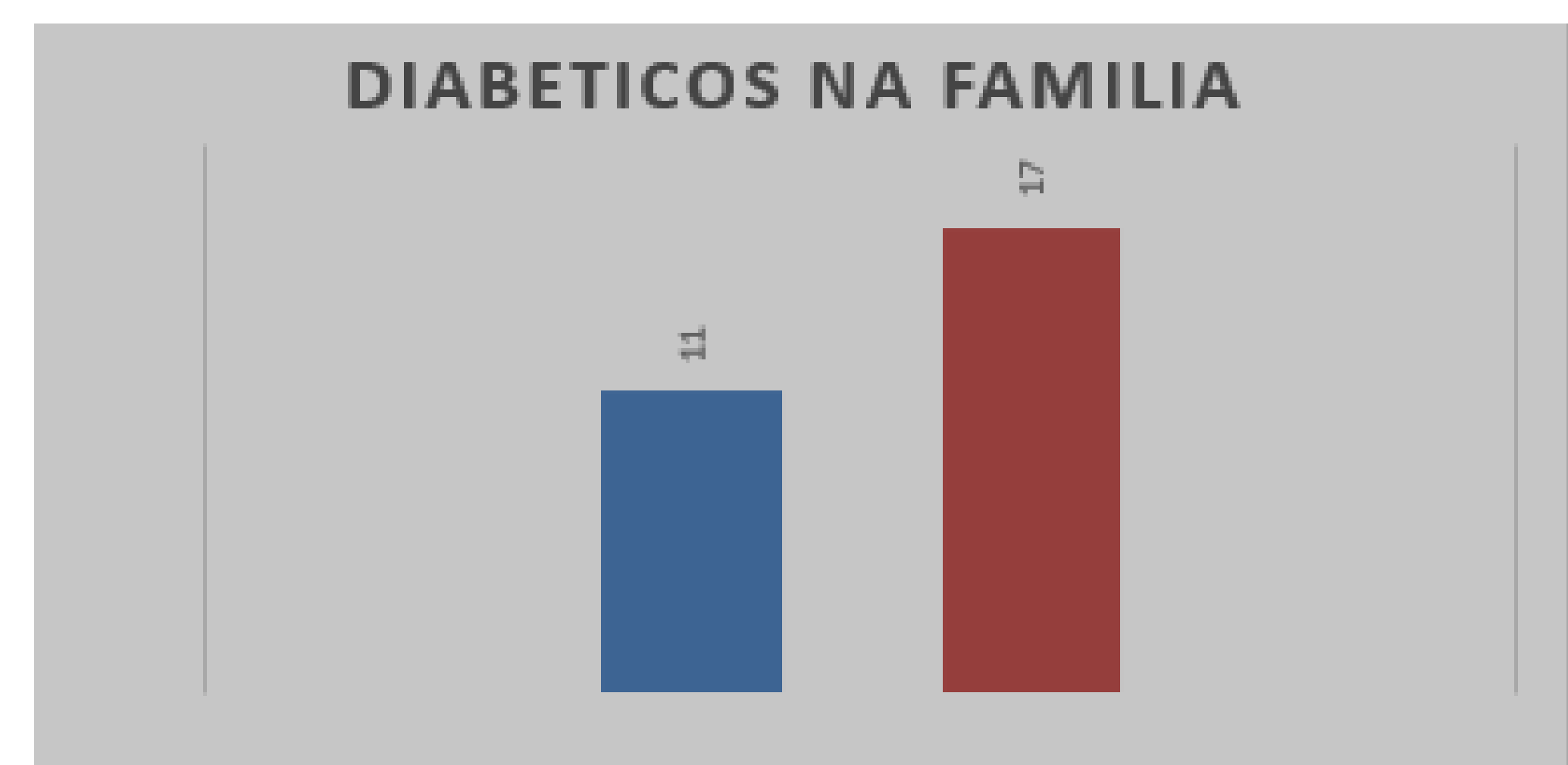
A pesquisa iniciou no mês de maio 2019 onde os alunos que fazem parte do projeto iniciaram estudos com uma palestra ministrada pela Enfermeira Claudia Pureza. O jogo foi desenvolvido para *smartphones* que utilizam o sistema operacional *android*. A lógica do jogo funciona da seguinte forma: primeiro os conceitos sobre diabetes são apresentados aos alunos, depois da leitura dos conceitos surgem diversas questões que serão respondidas pelos alunos dentro da interface do próprio jogo.

METODOLOGIA

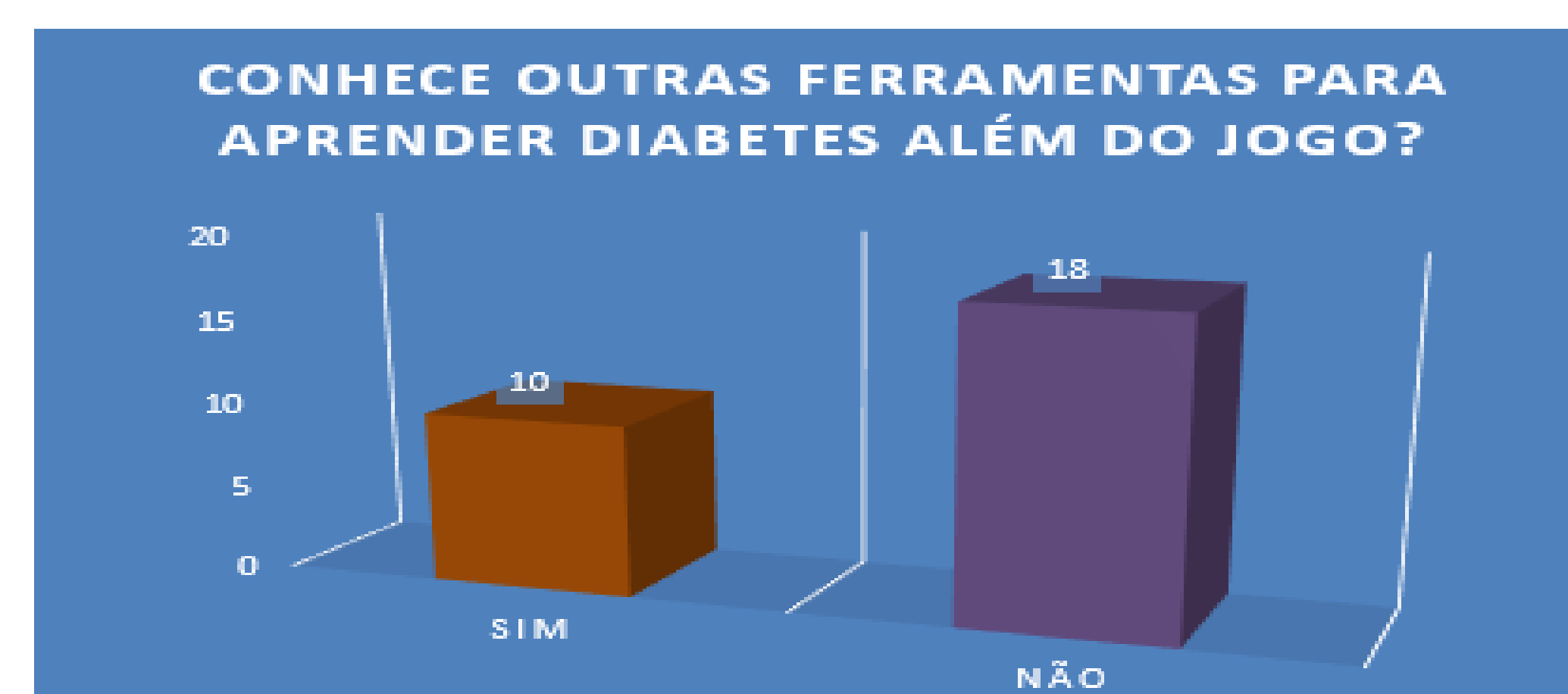
Buscando avaliar tanto o conhecimento que os alunos possuem sobre o diabetes quanto a eficiência do jogo em disseminar o conhecimento. Foi utilizado um questionário, contendo 6 questões objetivas como instrumento de coleta de dados. Primeiro foram selecionados 28 alunos das turmas de 7º ano. A partir disso estes alunos foram convidados a interagir com o jogo lendo os textos e respondendo as questões propostas pelo jogo, somente após isso, o questionário é aplicado com cada aluno e os dados são coletados. Para a análise dos dados obtidos foi utilizado uma abordagem mista que contem características qualitativa e quantitativa.

RESULTADOS

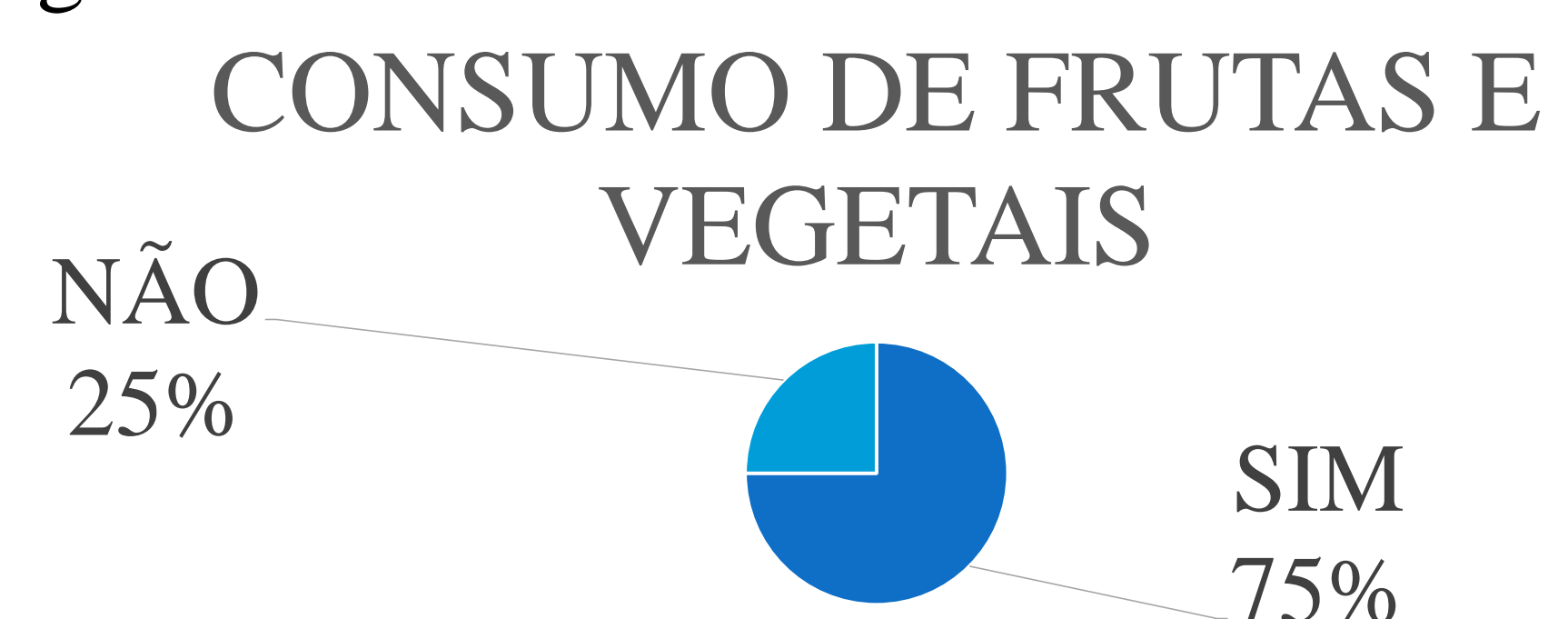
Você tem diabéticos em sua família? Verificou-se que 17 alunos têm alguém em sua família que possui diabetes, ou seja, o diabetes é um problema de saúde que está presente no contexto familiar da maioria dos alunos que participaram da pesquisa.



Uma grande parte dos alunos afirmou também não conhecer outros meios para aprender sobre diabetes que não seja o jogo Battling Diabetes. Isso deixa evidente o caráter único e inovador do jogo desenvolvido.



Em relação a uma boa alimentação buscando evitar complicações futuras com diabetes grande parte dos alunos consomem frutas, legumes ou grãos.



REFERÊNCIAS

- FARDO, M. L. A GAMIFICAÇÃO APLICADA EM AMBIENTES DE APRENDIZAGEM. **CINTED-UFRGS Novas Tecnologias na Educação**, Caxias do Sul, Julho 2013.
- GRANDO, R. C. O jogo na educação: aspectos didático-metodológicos do jogo na educação matemática. **Unicamp**, Campinas, 2001.