



PANORAMA DOS JOGOS SOBRE OBESIDADE UTILIZADOS NA DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA

Rebecca C Coutinho, Universidade Federal Fluminense (mestrando) rebeccacoutinho@id.uff.br

Débora R Silva, Universidade Federal Fluminense (doutorando) deboraregina@id.uff.br

Carolina N Spiegel, Universidade Federal Fluminense (doutora) carolinaspiegel@id.uff.br

PALAVRAS-CHAVE: Jogos educativos; Obesidade; Divulgação científica; Educação em saúde.

INTRODUÇÃO

A obesidade, condição crônica de alto impacto na saúde pública global, está associada a milhões de mortes por comorbidades (WHO, 2025). Nesse contexto, a divulgação científica surge como estratégia essencial para promover o acesso ao conhecimento e incentivar práticas preventivas (BAZZO; VALÉRIO, 2005). Práticas lúdicas em espaços não formais de ensino favorecem a construção de saberes científicos (SOUZA; FREITAS, 2021). Este trabalho fez a análise de jogos sobre obesidade, com foco no conceito de saúde que transmitem.

METODOLOGIA

Uma revisão integrativa foi realizada nas bases ERIC, PubMed e BVS, com busca estruturada pela estratégia PIO, e visou identificar jogos sobre obesidade com potencial de divulgação científica. Foram encontrados 698 trabalhos e, após a remoção das duplicatas, 90 foram elegíveis para leitura. Desses, 81 trabalhos foram excluídos pois não abordaram obesidade, não era um jogo, não apresentou dados primários, não descreveram o jogo, eram *exergame*, eram jogos comerciais, não tratavam de divulgação científica e com impossibilidade de acesso. Após os critérios de inclusão e exclusão, nove artigos foram analisados.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise dos estudos evidencia o potencial dos jogos como ferramentas na promoção da saúde e no enfrentamento da obesidade. Intervenções gamificadas como *The Game of Health* (Courtney et al., 2011), o ARG de Johnston et al. (2012), a simulação com trajes bariátricos por Renold et al. (2023), o aplicativo com minigames e metas alimentares de Forman et al. (2023), e o treinamento cognitivo de Dassen et al. (2018) mostraram impactos positivos na mudança de comportamento, redução da ingestão calórica e na prática de atividade física. Outros estudos, como o *Digest-Inn*, eficaz na adesão a hábitos saudáveis (Aalbers; Peeters, 2020), os jogos de Chrysi et al. (2023), que melhoraram a compreensão da doença e aspectos emocionais, o RPG *MoM* (Ismail et al., 2022), que engajou gestantes na tomada de decisões sobre alimentação, e o modelo de jogos integrativos de Kahol et al. (2011), voltado à autogestão do diabetes. Em comum, as propostas utilizam narrativa, simulação, tomada de decisão como estratégias de divulgação científica e educação em saúde e educação em saúde.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos analisados revelam-se recursos para a divulgação científica e a educação em saúde ao tratarem a obesidade por meio de estratégias lúdicas. Mostrando-se como alternativas para espaços não formais de aprendizagem. Sua utilização pode contribuir para o fortalecimento de práticas preventivas e para a promoção de reflexões críticas sobre a obesidade na sociedade.



Agradecemos ao PPBI/UFF, à CAPES, e ao CNPq. Esses incentivos foram fundamentais para o desenvolvimento do presente trabalho.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AALBERS, Teun; PEETERS, Ard. The Clinical Testing of the Serious Game Digest-Inn: A Tool to Increase Diet Adherence in Overweight Individuals. *Games for health journal*, United States, v. 9, n. 2, p. 108–112, abr. 2020.

BAZZO, W. A.; VALÉRIO, M. O papel da divulgação científica em nossa sociedade de risco: em prol de uma nova ordem de relações entre ciência, tecnologia e sociedade. *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología, Sociedad e Innovación*, n. 7, p. XX–XX, set./dez. 2006.

COURTNEY, Maureen Reni; CONARD, Scott E.; DUNN, Pat; SCARBOROUGH, Kristen. The Game of Health©: an innovative lifestyle change program implemented in a family practice. *Journal of the American Academy of Nurse Practitioners*, United States, v. 23, n. 6, p. 289–297, jun. 2011.

CHRYSI, M. S.; MICHPOULOS, I.; DIMITRIADIS, G.; PEPPA, M. A modern web-based health promotion program for patients in Greece with diabetes 2 and obesity: an interventional study. *BMC public health*, England, v. 23, n. 1, p. 639, 3 abr. 2023.

DASSEN, Fania C. M.; HOUBEN, Katrijn; VAN BREUKELEN, Gerard J. P.; JANSEN, Anita. Gamified working memory training in overweight individuals reduces food intake but not body weight. *Appetite*, [s. l.], v. 124, p. 89–98, 2018.

FORMAN, Evan M. et al. Gamification and neurotraining to engage men in behavioral weight loss: protocol for a factorial randomized controlled trial. *Contemporary Clinical Trials*, United States, v. 124, p. 107010, jan. 2023.

JOHNSTON, Jeanne D.; MASSEY, Anne P.; MARKER-HOFFMAN, Rickie Lee. Using an alternate reality game to increase physical activity and decrease obesity risk of college students. *Journal of Diabetes Science and Technology*, United States, v. 6, n. 4, p. 828–838, 1 jul. 2012.

ISMAIL, M. I.; AAZMI, S.; NAZAMUDDIN, A.; JOSEPH, S. N. R. A.; HAMID, S. B. A.; ABDULLAH, B.; DAUD, S. The Design and Evaluation of “MoM (Microbiome of Maternity)” Role-Playing Game (RPG) in Educating on the Importance of Diet and Lifestyle and Its Interactions with the Gut Microbiota during Pregnancy. *Asian Journal of University Education*, [s. l.], v. 18, n. 3, p. 830–846, jul. 2022.

KAHOL, Kanav. Integrative gaming: a framework for sustainable game-based diabetes management. *Journal of diabetes science and technology*, United States, v. 5, n. 2, p. 293–300, 1 mar. 2011.

SOUZA, L. L. de; FREITAS, S. R. S. Ensino de Ciências e Biologia em espaços não formais: desafios e perspectivas na educação do Amazonas. *Revista Prática Docente*, v. 6, n. 2, p. e067, 2021.

BMC Medical Research Methodology vol. 18, 15. 10 Jan. 2018.

RENOLD, Carlo; DEFERM, Nathalie Phyllis; HAUSER, Renward; GERBER, Philipp; BUETER, Marco; THALHEIMER, Andreas; GERO, Daniel. The effect of a multifaceted intervention including classroom education and bariatric weight suit use on medical students’ attitudes toward patients with obesity. *Obesity Facts*, Switzerland, v. 16, n. 4, p. 381–391, 2023

WHO, World Health Organization. “Obesity and overweight” 2025. Disponível em: <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/obesity-and-overweight> Acesso em 23 jul 2025.