

30

Jogo missão 2050: um recurso terapêutico e educativo na área dos comportamentos online saudáveis

Ivone Patrãoa

ISPA – Instituto Universitário
APPsyCi

Pedro Aires Fernandes

CMO

Rita Sousa Lopes

ISPA – Instituto Universitário
WJCR

Jéssica Leandro

ISPA – Instituto Universitário

Isabel Leal^{1,4}

ISPA – Instituto Universitário
WJCR

Resumo:

O uso das tecnologias e da internet está associada a potencialidades e a riscos. Existem novos desafios para a sociedade a diversos níveis, um deles está relacionado com a forma e com a intensidade das relações e, a partir daí, como é sentir, pensar e comunicar online e offline. Existe evidencia científica quanto às vantagens da aplicação do jogo tanto no contexto educativo, como no contexto terapêutico. Apresenta-se o jogo “MISSÃO 2050”, como um recurso terapêutico e educativo. Metodologia:

O Jogo “Missão 2050” foi validado para crianças do 5 aos 12 anos de idade, com duas fases de pré-teste, em focus group. Foram avaliados os contributos de crianças, pais e professores, bem como de especialistas. A partir da análise qualitativa dos contributos foi possível incorporar os contributos concordantes, os que permitiam a fácil jogabilidade e a compreensão da dinâmica do jogo. O jogo pode ser aplicado numa equipa de 2 jogadores (psicólogo/paciente), que jogam com o robô; e pode ser jogado com 4 equipas até 6 jogadores cada (turma/professor e/ou psicólogo). Resultados: Apresenta-se a dinâmica do jogo, o robô que é um facilitador da promoção de comportamentos online saudáveis, os desafios que cada equipa tem de realizar e superar para finalizar o jogo e sair com uma missão. Conclusões: A gamificação, ou seja, o uso de todas as estratégias de jogo de uma forma positiva, no contexto da saúde mental, é um recurso útil, que contribui para a promoção dos comportamentos online saudáveis, especialmente num momento onde não existem outros recursos, nem a maioria dos profissionais tem formação à medida nesta área.

Palavras-chave:

Jogo, Recurso educativo, Recurso terapêutico, Comportamentos online.

Game missão 2050: a therapeutic and educational resource in the area of healthy online behaviors

Abstract:

The use of technology and the Internet is associated with potentialities and risks. There are new challenges for society at various levels, one of which is related to the form and intensity of relationships and, from there, what it feels like to think and communicate online and offline. There is scientific evidence about the advantages of applying the game both in the educational and in the therapeutic context. It is presented the game “MISSÃO 2050” as a therapeutic and educational resource. Methodology: The “MISSÃO 2050” game was validated for children

from 5 to 12 years old, with two pre-test phases, in focus group. The contributions of children, parents and teachers, as well as specialists, were evaluated. From the qualitative analysis of the contributions it was possible to incorporate the concordant contributions, which allowed for easy gameplay and understanding of the dynamics of the game. The game can be applied in a team of 2 players (psychologist /patient), who play with the robot; and can be played with 4 teams up to 6 players each (class /teacher and / or psychologist). Results: It presents the dynamics of the game, the robot that is a facilitator of promoting healthy online behaviors, the challenges that each team can accomplish and overcome to finish the game and leave with a mission. Conclusions: Gamification, ie the use of all gaming strategies in a positive way in the context of mental health, is a useful resource that contributes to the promotion of healthy online behaviors, especially at a time when there are no other resources, nor most professionals have tailor-made training in this area.

Keywords:

Game, Educational resource, Therapeutic resource, Online behaviors.