

RESUMO SIMPLES

NAMORICO: DESENVOLVIMENTO DE JOGO EDUCACIONAL PARA TRATAR O TEMA DA VIOLÊNCIA NO NAMORO EM SALA DE AULA

Maria Clara Silva¹, Marcelo de Jácome Lima Filho¹, Rackynelly Alves Sarmiento Soares¹

INTRODUÇÃO: Entende-se por violência no namoro qualquer comportamento que objetive controlar ou dominar o parceiro, seja por meios físicos, psicológicos ou sexuais, que resultem em sofrimento, em danos para a saúde e ao desenvolvimento. A Organização Mundial de Saúde alerta que a violência no namoro se configura como um precursor da violência intrafamiliar. Pode acontecer tanto em relações de curto tempo, como em relações de longa duração. O jogo se torna uma ferramenta importante, pois poderá ser utilizado com um elemento disparador da temática, porém de forma leve visto que a violência é um tema polêmico e de difícil abordagem em alguns contextos. Este estudo trata do desenvolvimento de um jogo educacional do tipo quiz sobre violência no namoro, o NAMORICO. **OBJETIVO:** apresentar o processo de desenvolvimento de um jogo que poderá ser utilizado como ferramenta de apoio a prevenção de violência no namoro. **MÉTODOS:** trata-se de uma pesquisa aplicada que utilizou o método de desenvolvimento Design Instrucional Sistemático, organizado em três etapas: 1-Design/desenvolvimento, 2- Implementação e 3- Avaliação. Adaptou-se uma escala de violência no namoro ao formato de um jogo do tipo quiz – jogo de perguntas e respostas. A referida escala é composta por 24 questões que podem ser respondidas utilizando uma faixa de valores que varia de 1 (nada a ver com a gente) a 5 (tudo a ver com a gente). Respostas mais próximas de “tudo a ver com a gente” indicam maior vivência de violência no namoro, enquanto respostas mais próximas de “nada a ver com a gente” indicam menor vivência de violência no namoro. Ao final, após responder todas as questões, o jogador tem a classificação da sua relação de namoro. **RESULTADOS:** foi desenvolvido um jogo do tipo quiz para ser utilizado como ferramenta de apoio a prevenção de violência no namoro por professores. Sobre as recomendações de uso, ressalta-se que o jogo tem finalidade pedagógica, não deve ser jogado como uma atividade de lazer. Preferencialmente, deve ser utilizado em atividade conduzida por um profissional docente ou da psicologia para encaminhamentos sempre que for evidenciado pelo jogo relações violentas ou extremamente violentas. O nome do jogo, trata-se de um acróstico que buscou representar de forma criativa uma palavra/ideia. Sua composição escrita NAMORICO representa a partir de suas letras iniciais ações violentas que NÃO podem ser vivenciadas em uma relação de namoro. Para facilitar o acesso do NAMORICO tanto pela comunidade interna como externa, foi desenvolvido um site para acesso gratuito no endereço: namorico.net. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** o jogo tem potencial impacto na saúde pública e contribui para a discussão da temática da violência no namoro em sala de aula. Poderá ser utilizado gratuitamente por professores, psicólogos, coordenação pedagógica, entre outros profissionais em oficinas escolares com adolescentes, tanto no âmbito do IFPB como em outros espaços.

Palavras-chave: Educação, discentes, prevenção

*Autor para correspondência

Recebido para publicação em 17/11/2021; aprovado em 15/03/2022

¹ IFPB- Campus Sousa, maria.silva.24@academico.ifpb.edu.br

¹ IFPB- Campus Sousa, marcelo.jacome@academico.ifpb.edu.br

¹ IFPB- Campus Sousa, rackynelly.soares@ifpb.edu.br

DOI: <http://dx.doi.org/10.35512/ras.v6i1.6488>