



UTILIDADES DOS JOGOS DIGITAIS PARA A SAÚDE DAS CRIANÇAS: PROTOCOLO DE REVISÃO DE ESCOPO

USES OF DIGITAL GAMES FOR CHILDREN'S HEALTH: SCOPE REVIEW PROTOCOL

USOS DE LOS JUEGOS DIGITALES PARA LA SALUD INFANTIL: PROTOCOLO DE REVISIÓN DE ALCANCES

Luciana Bonfim Jacó de Oliveira¹, Maria Salete Bessa Jorge²

e463376

<https://doi.org/10.47820/recima21.v4i6.3376>

PUBLICADO: 06/2023

RESUMO

O objetivo deste estudo será descrever as utilidades dos jogos digitais para a saúde de crianças. Tratar-se-á de um protocolo de pesquisa, seguindo o *checklist* do *Preferred Reporting Items for Systematic and Meta-Analyses- Extension for Scoping Reviews* (PRISMA- ScR). As bases de dados que serão buscadas os artigos na íntegra serão a Literatura latino-americana e do Caribe em Ciências da saúde (LILACS), *National Library of Medicine National Institutes of Health* (PUBMED), *Web of Science* (WoS), Scopus, Cinahl, Embase e *Science direct* e no repositório de artigos Biblioteca Virtual em Saúde (BVS) e *Scientific Eletronic Library Online* (SCIELO). Esta revisão será previamente registrada no repositório *Open Science Framework* (OSF). Serão considerados materiais bibliográficos publicados, conforme os seguintes critérios de inclusão: crianças (população), utilidades dos jogos digitais (conceito) e saúde mundial (contexto). Dois revisores independentes desenvolverão a análise de relevância dos artigos, a extração e síntese dos dados.

PALAVRAS-CHAVE: Saúde da criança. Tecnologia digital. Jogos Digitais. Promoção da saúde.

ABSTRACT

The objective of this study will be to describe the uses of digital games for children's health. It will be a research protocol, following the Preferred Reporting Items for Systematic and Meta-Analyses-Extension for Scoping Reviews (PRISMA-ScR) checklist. The databases that will be searched for full articles will be Latin American and Caribbean Literature in Health Sciences (LILACS), National Library of Medicine National Institutes of Health (PUBMED), Web of Science (WoS), Scopus, Cinahl, Embase and Science direct and in the articles repository Virtual Health Library (VHL) and Scientific Electronic Library Online (SCIELO). This review will be previously registered in the Open Science Framework (OSF) repository. Published bibliographic materials will be considered, according to the following inclusion criteria: children (population), uses of digital games (concept) and world health (context). Two independent reviewers will carry out the relevance analysis of the articles, the extraction and synthesis of the data.

KEYWORDS: Child health. Digital technology. Digital games. Health promotion.

RESUMEN

El objetivo de este estudio será describir los usos de los juegos digitales para la salud de los niños. Será un protocolo de investigación, siguiendo la lista de verificación Preferred Reporting Items for Systematic and Meta-Analyses- Extension for Scoping Reviews (PRISMA-ScR). Las bases de datos en las que se buscarán artículos completos serán Literatura Latinoamericana y del Caribe en Ciencias de la Salud (LILACS), Biblioteca Nacional de Medicina Institutos Nacionales de Salud (PUBMED), Web of Science (WoS), Scopus, Cinahl, Embase y Science direct y en el repositorio de artículos Biblioteca Virtual en Salud (BVS) y Biblioteca Científica Electrónica en Línea (SCIELO). Esta revisión se registrará previamente en el repositorio Open Science Framework (OSF). Se considerarán los

¹ Universidade Estadual do Ceará.

² Doutora em enfermagem - Universidade Estadual do Ceará.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

UTILIDADES DOS JOGOS DIGITAIS PARA A SAÚDE DAS CRIANÇAS: PROTOCOLO DE REVISÃO DE ESCOPO
Luciana Bonfim Jacó de Oliveira, Maria Salete Bessa Jorge

materiales bibliográficos publicados, de acuerdo con los siguientes criterios de inclusión: niños (población), usos de los juegos digitales (concepto) y salud mundial (contexto). Dos revisores independientes realizarán el análisis de relevancia de los artículos, la extracción y síntesis de los datos.

PALABRAS CLAVE: *Salud del niño. Tecnología digital. Juegos digitales. Promoción de la salud.*

INTRODUÇÃO

A criança é um ser humano em pleno desenvolvimento. As experiências vividas nos primeiros anos de vida são fundamentais para a formação do adulto que ela será no futuro. Por isso, é importante que a criança cresça em um ambiente saudável, cercada de afeto e com liberdade para brincar ⁽¹⁾. Além disso, é importante estimular desde cedo o desenvolvimento infantil para que crianças adquiram autoconfiança, autoestima e desenvolvam capacidade de se relacionar bem com outras crianças, a família e a comunidade. Desse modo, terá maior possibilidade de se tornar um adulto bem adaptado socialmente.

A infância é uma fase relevante na aquisição de novos conhecimentos e hábitos visando à promoção de comportamentos saudáveis e desenvolvimento de autonomia. Assim, o início precoce da promoção e prevenção com o início do desenvolvimento da coordenação motora da criança pode ser realizada em diversos espaços já que representam ambiente ideal para trabalhar conhecimentos e mudanças comportamentais ⁽²⁾.

Nesse sentido, é relevante apontar que as ações voltadas para as crianças devem proporcionar mudanças nos comportamentos. Uma das formas para direcionar a atenção de crianças é por meio de jogos, especialmente aqueles que podem ser jogados online. Nos últimos anos, os jogos eletrônicos, os computadores e a internet possuem um destaque importante na vida das crianças, causando mudanças na forma de aprendizagem. A aprendizagem virtual é central na sociedade atual e o principal nesse contexto é a interação do aprendiz com a tecnologia, acreditando-se que os jogos digitais constituam o recurso multimídia mais interativo inserido na cultura atual ⁽³⁾.

Os jogos digitais transmitem experiências ricas, desafiadoras, contextualizadas e enriquecedoras, com narrativas e mecânicas que levam ao engajamento resultante da interatividade que mobilizam os jogadores a vencerem obstáculos com o intuito de chegarem a um objetivo comum. Quando no jogo, a mudança cognitiva acontece, sendo resultado de aprendizagens comportamentais e relacionais derivados do diálogo entre os participantes do jogo ⁽⁴⁾. Acredita-se, portanto, que jogos digitais para crianças é relevante para promover saúde e ajudar a realizar mudanças de comportamentos inadequados. A questão norteadora do estudo será: Que utilidades são apresentadas na literatura acerca de jogos digitais na saúde de crianças? Dessa forma o objetivo do estudo será descrever as utilidades dos jogos digitais para a saúde de crianças.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

UTILIDADES DOS JOGOS DIGITAIS PARA A SAÚDE DAS CRIANÇAS: PROTOCOLO DE REVISÃO DE ESCOPO
Luciana Bonfim Jacó de Oliveira, Maria Salete Bessa Jorge

MÉTODO

Será feita uma revisão de escopo sobre a utilização de jogos digitais para a saúde de crianças. Para o delineamento será seguido as recomendações propostas pelo *checklist PRISMA extension for Scoping Reviews* (PRISMA-SCR). Serão adotadas cinco fases: 1) identificação da questão de pesquisa; 2) rastreamento das publicações relevantes; 3) seleção de estudo; 4) extração dos dados; 5) agrupar, resumir e relatar os dados ⁽⁵⁾. Por fim, o protocolo foi registrado na plataforma *Open Science Framework* sob o link <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/FVNG2>

Será utilizado o acrônimo PCC (P- população de interesse, C- conceito e C- contexto, para o delineamento dos descritores de busca. Como critério de elegibilidade os estudos devem apresentar: P) ser direcionado para crianças C) jogos digitais e sua utilização; C) saúde mundial ⁽⁶⁾.

Os critérios de inclusão serão: artigos originais disponíveis *online* na íntegra publicados em qualquer ano, nas línguas portuguesa, inglesa e espanhola e que respondam à questão da pesquisa. Os critérios de exclusão serão artigos não disponíveis na íntegra, artigos de revisão integrativa e/ou sistemática e/ou de escopo, monografias, dissertações e teses.

Para assegurar ampla busca dos estudos, serão utilizados os descritores controlados *Medical Subject Heading* (MeSH) e Descritores em Ciências da Saúde (DECS) e descritores não controlados (palavras-chaves) para ampliar a expansão dos resultados e ter maior sensibilidade deles, que serão: primeira infância, crianças, jogos digitais, videogames e saúde. Serão utilizados operadores booleanos, combinando-os de diferentes formas por cada base de dados (quadro 1).



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

UTILIDADES DOS JOGOS DIGITAIS PARA A SAÚDE DAS CRIANÇAS: PROTOCOLO DE REVISÃO DE ESCOPO
Luciana Bonfim Jacó de Oliveira, Maria Salete Bessa Jorge

Quadro 1. Estratégia de busca a ser utilizada nas bases de dados. Fortaleza, Ceará, Brasil, 2023

Objetivo/ Problema	Quais as utilidades dos jogos digitais na saúde da criança?		
	P	C	C
Extração	Criança, Crianças	Jogos digitais, Jogos de Vídeo	Saúde
Conversão	<i>Child, Children</i>	Jogos digitais, Jogos de Vídeo, Video Games	Saúde, <i>Health</i>
Combinação	Criança; Crianças; <i>Child; Children</i>	Jogos digitais; Jogos de Vídeo; Video Games	Saúde; <i>Health</i>
Construção	Criança OR Crianças OR <i>Child OR Children</i> OR <i>Niño OR Niños</i>	“Jogos digitais” OR “Jogos de Vídeo” OR “Video Games” OR “ <i>Juegos de Video</i> ”	Saúde OR <i>Health OR</i> <i>Salud</i>
Uso	(Criança OR Crianças OR <i>Child OR Children OR Niño OR Niños</i>) AND (“Jogos digitais” OR “Jogos de Video” OR “Video Games” OR “ <i>Juegos de Video</i> ”) AND (Saúde OR <i>Health OR Salud</i>).		

As bases de dados que serão buscadas os artigos na íntegra serão a Literatura latino-Americana e do Caribe em Ciências da saúde (LILACS), *National Library of Medicine National Institutes of Health* (PUBMED), *Web of Science* (WoS), Scopus, Cinahl, Embase e *Science direct* e no repositório de artigos Biblioteca Virtual em Saúde (BVS) e *Scientific Eletronic Library Online* (SCIELO). Essas bases serão acessadas via plataforma CAFe pelo portal periódico da coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) (<https://www-periodicos-capes-gov-br.ezl.periodicos.capes.gov.br/index.php>).

Para classificação do nível de evidência dos estudos, será utilizado Galvão (2006) como referência, que são: Nível 1- metanálise de múltiplos estudos controlados; Nível 2 - estudo individual com delineamento experimental; Nível 3 - estudo com delineamento quase-experimental como estudo sem randomização com grupo único pré e pós-teste, séries temporais ou caso-controle; Nível 4 - estudo com delineamento não-experimental como pesquisa descritiva correlacional e qualitativa ou estudos de caso; Nível 5 - relatório de casos ou dado obtido de forma sistemática, de qualidade verificável ou dados de avaliação de programas; Nível 6 - opinião de autoridades respeitáveis baseada na competência clínica ou opinião de comitês de especialistas, incluindo interpretações de informações não baseadas em pesquisas⁽⁷⁾.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

UTILIDADES DOS JOGOS DIGITAIS PARA A SAÚDE DAS CRIANÇAS: PROTOCOLO DE REVISÃO DE ESCOPO
Luciana Bonfim Jacó de Oliveira, Maria Salete Bessa Jorge

Para a elegibilidade dos estudos, dois examinadores de forma independente realizarão a seleção, e em caso de divergência um terceiro revisor será acionado para um consenso. Para a realização da seleção dos estudos, remoção das duplicatas e triagem será utilizado um gerenciador de referências. A organização dos dados será realizada através do programa Microsoft Excel, contendo os seguintes atributos: título, autores, idioma, periódico, ano de publicação, tipo de publicação, nome do jogo criado, faixa etária, principais resultados e utilidades dos jogos digitais na saúde para a saúde de crianças.

Para a análise qualitativa, será organizado os dados no *software* NVivo12 e posteriormente estes serão armazenados em pastas arquivos como ferramentas de subsídio para a análise de redução de dados que se dá após leitura críticas dos estudos incluídos⁽⁸⁾. O NVIVO é um *software* de apoio à análise de dados em pesquisas qualitativas, que tem como princípios a codificação e o armazenamento do texto em categorias⁽⁹⁾.

O *Software* N-VIVO envolverá as seguintes etapas:

a) Estruturação do projeto no ambiente do NVivo: Cadastramento do projeto no software, Inserção do material a ser analisado (transcrições das entrevistas), atribuição de atributos para amostra participante, associação dos atributos a cada entrevistado;

b) Codificação e análise dos dados: Codificação das respostas nos “nós” correspondentes, criação de árvores de nós com as subcategorias encontradas, análise das categorias a partir dos atributos dos participantes, geração das representações gráficas das categorias encontradas;

c) Preparação do relatório: Produção dos relatórios gráficos com as informações relacionadas ao processo de análise dos dados, extração através da função *export* e análise dos modelos, tabelas e segmentos do texto que irão ilustrar o relatório da pesquisa.

Os resultados serão apresentados via análises descritivas por meio de tabelas ou quadros quando pertinentes. Ademais, este estudo não precisará ser submetido a um comitê de ética em pesquisa, pois se utilizará de estudos já publicados e de acesso ao público, entretanto serão seguidos os preceitos do Conselho Nacional de Saúde em sua resolução 466/2012.

REFERÊNCIAS

1. Brasil. Ministério da Saúde. Saúde da criança. Brasília: Ministério da Saúde; 2020. Disponível em: <https://www.gov.br/saude/pt-br/assuntos/saude-de-a-a-z/s/saude-da-crianca>.
2. Sigaud CHS, Santos BR, Costa P, Toriyama ATM. Promoting oral care in the preschool child: effects of a playful learning intervention. *Rev Bras Enferm.* [Internet]. 2017 maio-jun;70(3):519-25. <https://doi.org/10.1590/0034-7167-2016-0237>.
3. Gros B. Digital games in education: the design of games-based learning environments. *Journal of Research on Technology in Education.* [Internet]. 2007;40(1):23-38. <https://doi.org/10.1080/15391523.2007.10782494>.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

UTILIDADES DOS JOGOS DIGITAIS PARA A SAÚDE DAS CRIANÇAS: PROTOCOLO DE REVISÃO DE ESCOPO
Luciana Bonfim Jacó de Oliveira, Maria Salete Bessa Jorge

4. Ramos DK, Pimentel FSC. Cognição, aprendizagem e jogos digitais. In: Pimentel FSC. Aprendizagem baseada em jogos digitais: teoria e prática. Rio de Janeiro: BG Business Graphics; 2021, v. 1, p. 13-27. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/351126427_Cognicao_Aprendizagem_e_Jogos_digitais
5. Tricco AC, Lillie E, Zarin W, O'Brien K, Colquhoun H et al. PRISMA extension for scoping reviews (PRISMA-ScR): checklist and explanation. *Annals of internal medicine*. [Internet]. 2018;169(7):467-473. <https://doi.org/10.7326/M18-0850>.
6. Araújo WCO. Recuperação da informação em saúde: construção, modelos e estratégias. *Convergências em Ciência da Informação*. 2020;3(2):100-34. DOI: 10.33467/conci.v3i2.13447. <https://doi.org/10.1590/S0103-21002006000200001>.
7. Galvão CM. Níveis de evidência. *Acta Paulista de Enfermagem*. [Internet]. 2006;19(2):5. <https://doi.org/10.1590/S0103-21002006000200001>.
8. Whittemore R, Knaf K. *J Adv Enfermeiras*. [Internet]. 2005 dez;52(5):546-53. doi: 10.1111/j.1365-2648.2005.03621.x.
9. Lage MC. Utilização do software NVivo em pesquisa qualitativa: uma experiência em EaD. *ETD Educação Temática Digital*. [Internet]. 2011;12(3):198-226. <https://doi.org/10.20396/etd.v12i0.1210>.