

## El juego educativo como estrategia de sensibilización para recolección de datos con adolescentes<sup>1</sup>

Tatiana Yonekura<sup>2</sup>

Cássia Baldini Soares<sup>3</sup>

El objetivo de este estudio fue conocer y analizar el potencial de un juego como estrategia de sensibilización para la consecución de grupos focales con adolescentes en investigaciones sobre valores. Fueron realizados 29 grupos en 10 instituciones sociales del municipio de Santo André. La muestra fue compuesta por 209 adolescentes entre 15 y 19 años. Los resultados indicaron que la mayoría se expresó sin dificultades, discutiendo cada una de las frases con desenvoltura, involucramiento y respeto a opiniones divergentes, además de ser un método capaz de promover la reflexión y estimular el debate acerca de valores sociales. Se concluye que el juego se mostró adecuado para la obtención de datos. El carácter lúdico posibilitó la participación de los adolescentes de una forma intensa, informal, placentera e interactiva, lo que facilitó el profundizar las discusiones sobre el tema. La evaluación también permitió identificar una fuerte motivación de los adolescentes para discutir valores sociales.

Descriptores: Juegos Experimentales; Adolescente; Grupos Focales; Tecnología Educativa; Recolección de Datos; Enfermería.

<sup>1</sup> Apoyo financiero FAPESP, proceso nº 06/51671-9.

<sup>2</sup> Enfermera, Estudiante de Maestría, Escola de Enfermagem, Universidade de São Paulo, SP, Brasil. E-mail: tatiana.yonekura@usp.br.

<sup>3</sup> Enfermera, Doctor en Educación, Profesor Asociado, Escola de Enfermagem, Universidade de São Paulo, SP, Brasil. E-mail: cassiaso@usp.br.

---

Correspondencia:

Cássia Baldini Soares  
Universidade de São Paulo. Escola de Enfermagem.  
Departamento de Enfermagem em Saúde Coletiva.  
Av. Dr. Enéas de Carvalho Aguiar, 419  
Bairro Cerqueira César  
CEP: 05403-000 São Paulo, SP, Brasil  
E-mail: cassiaso@usp.br

## O jogo educativo como estratégia de sensibilização para coleta de dados com adolescentes

O objetivo deste estudo foi conhecer e analisar a potencialidade de um jogo como estratégia de sensibilização para a consecução de grupos focais com adolescentes, em investigações sobre valores. Foram realizados 29 grupos em 10 instituições sociais, do município de Santo André, SP. A amostra foi composta por 209 adolescentes de 15 a 19 anos. Os resultados indicaram que a maioria se expressou sem dificuldades, discutindo cada uma das frases com desenvoltura, envolvimento e respeito às opiniões divergentes, além de ser um método capaz de promover a reflexão e estimular o debate acerca de valores sociais. Pode-se concluir que o jogo mostrou-se adequado para a apreensão de dados. O caráter lúdico possibilitou a participação dos adolescentes de forma intensa, descontraída, prazerosa e interativa, o que facilitou o aprofundamento das discussões sobre o tema. A avaliação também permitiu identificar forte motivação dos adolescentes para discutir valores sociais.

Descritores: Jogos Experimentais; Adolescente; Grupos Focais; Tecnologia Educacional; Coleta de Dados; Enfermagem.

## The Educative Game as a Sensitization Strategy for the Collection of Data with Adolescents

The aim of this study was to understand and analyze the potential of a game as a sensitization strategy for the performance of focal groups with adolescents in investigations into values. Twenty nine groups were realized in 10 social institutions of the municipality of Santo André. The sample was composed of 209 adolescents of 15 to 19 years of age. The results indicated that the majority expressed themselves without difficulties, discussing each of the valorative expressions drawn during the game with resourcefulness, involvement and respect for differing opinions, as well as being a method to promote reflection and stimulate debate about social values. Conclusions: The game was adequate for the collection of data. The ludic character allowed the participation of adolescents in an intense, relaxed, enjoyable and interactive way, which facilitated the deepening of discussions on the topic. The evaluation also identified a strong motivation for adolescents to discuss social values.

Descriptors: Games, Experimental; Adolescent; Focus Groups; Educational Technology; Data Collection; Nursing.

## Introducción

La literatura sobre la utilización de juegos educativos en el área de la salud discute su aplicabilidad en diversas situaciones, que envuelven niños, adolescentes y adultos. De manera general, se puede decir que internacionalmente el uso de ese recurso pedagógico sobrepasa en la enseñanza de profesionales del área de la salud<sup>(1)</sup> y particularmente de la enfermería<sup>(2)</sup>. En Brasil, se destaca la utilización de juegos educativos como estrategia de educación en salud<sup>(3-7)</sup>. Entre tanto, no fueron encontrados estudios que evalúan la utilización de juegos en situación de recolección de datos con adolescentes.

El juego viene siendo considerado por sus proponentes, en el área de la salud, un instrumento educativo potencialmente capaz de contribuir tanto para el desarrollo de la educación como para la construcción del conocimiento en salud. Ya para los participantes, el juego es visto como una actividad divertida, estimulante, interactiva, innovadora e ilustrativa, que responde a la doble tarea de aclarar dudas y facilitar el aprendizaje<sup>(3-4)</sup>.

Así, los juegos son percibidos como actividades que perfeccionan la creatividad de los participantes y propician un ambiente placentero de aprendizaje, necesario para

traer a tono potencialidades que facilitan la dinamización del contexto de aprendizaje y la construcción del conocimiento a partir de la realidad<sup>(4)</sup>.

Las actividades lúdicas, además de ser fuente de placer y descubrimiento para los participantes, constituyen también una forma de traducir el contexto socio-histórico reflejado en la cultura, lo que contribuye significativamente para el proceso de construcción crítica del conocimiento de los participantes. Aprender jugando enriquece la visión del mundo y estimula la relación con los pares, constituyendo un proceso de intercambio de experiencias y de socialización<sup>(8)</sup>.

Los juegos son de esa forma tomados, en el área de la salud, como recursos que facilitan la discusión de temas relevantes, como diabetes<sup>(6)</sup>, infecciones respiratorias infantiles<sup>(9)</sup>, cuidados en el puerperio<sup>(5)</sup>, e inclusive temas sensibles, como el de las drogas<sup>(7)</sup> y del SIDA<sup>(3-4)</sup>.

A pesar de que la utilización de juegos en educación en salud no es algo nuevo, ella representa una perspectiva pedagógica innovadora en el sentido de que tiene origen en la crítica a los modelos pedagógicos tradicionales más autoritarios y rígidos. Se trata de una vertiente que toma por referencia la multidimensionalidad del proceso salud-enfermedad, que tiene por objetivo que los participantes del proceso educativo puedan ejercer la crítica a la realidad de la salud y buscar mecanismos colectivos para transformarla<sup>(7)</sup>.

Los juegos educativos, lúdicos e interactivos, son instrumentos que valorizan las experiencias y los conocimientos de los participantes e incentivan la expresión individual, en situación de grupo, rescatando el diálogo entre educadores y participantes<sup>(7)</sup>.

El desarrollo de tecnologías educacionales innovadoras, dirigidas a la educación en salud, no puede prescindir de procesos de evaluación, capaces de ofrecer subsidios para programas preventivos<sup>(7)</sup>.

De manera general, se puede decir que la literatura retrata los juegos educativos como instrumentos del proceso educativo en salud que favorecen la participación y la construcción colectiva de conocimientos, a través de debates y de intercambio de experiencias en una perspectiva crítica en relación a la educación tradicional.

Tales proposiciones son coherentes con la perspectiva teórico-metodológica de la Salud Colectiva, que ampara esta investigación. Ese campo de conocimientos y prácticas reitera el carácter histórico y social del proceso salud-enfermedad y propone que el proceso educativo en salud tenga un carácter emancipatorio, constituyéndose de esa forma en un movimiento de comprensión de la realidad de la salud y de atención a la salud<sup>(10)</sup>.

La perspectiva educacional emancipatoria, conforme formulada a partir del campo de la Salud Colectiva, se ampara en un cuadro teórico-metodológico de carácter crítico<sup>(10)</sup>. En la dimensión filosófica, los formuladores buscan las fuentes en el concepto de praxis - aplicación de la teoría en la acción práctica del hombre de transformación de la naturaleza. Esa transformación se materializa a través de la acción consciente del hombre, que tiene la propiedad de que su práctica sea intencional y que la realiza a través de la praxis del trabajo y de otras prácticas sociales<sup>(11)</sup>. También, se parte del concepto de educación como apropiación del conocimiento históricamente acumulado, capaz de transmitir la cultura de una generación para la otra, que incide sobre la transformación de diferentes praxis sociales; los educandos son considerados sujetos y productores de su propia educación, capaces de intervenir en la realidad social y de salud<sup>(12)</sup>.

La pedagogía histórico-crítica, fundamentada en la perspectiva dialéctica, consiste también en un marco teórico-metodológico, que procura incentivar el diálogo entre alumnos y educadores, valorizando la dimensión cultural acumulada históricamente y los determinantes sociales de la educación, en busca de transformaciones sociales y de una sociedad igualitaria. En esa pedagogía, a pesar de que el método sea esencial al proceso pedagógico, este no garantiza por sí sólo una alteración cualitativa de comprensión de la práctica social. En ese sentido, reitera la importancia de una posición activa de los agentes sociales, responsables por la mediación de la acción pedagógica, ya que son elementos transformadores de la práctica social<sup>(13)</sup>.

Así, en este trabajo, se parte de la idea de que los juegos educativos son instrumentos metodológicos capaces de generar reflexiones, discusiones críticas sobre cuestiones complejas y construcción de opiniones colectivamente, a partir de la realidad de los participantes y en última instancia capaces de generar nuevas prácticas sociales.

El objetivo de este estudio fue conocer y analizar la potencialidad de un juego educativo como estrategia de recolección de datos con adolescentes.

## Procedimientos metodológicos

Este estudio descriptivo y exploratorio de abordaje cualitativo-cuantitativo proviene de una investigación más amplia titulada Jóvenes, valores y consumo de drogas: políticas públicas bajo la perspectiva de la Salud Colectiva, que procuró levantar los valores de adolescentes de diferentes grupos sociales del municipio de Santo André (RMSP). Fue aprobado por el Comité de Ética en

Investigación de la Escuela de Enfermería de la Universidad de Sao Paulo y por el Comité de Ética en Investigación de la Secretaría de la Salud de Santo André.

El trabajo utilizó la adaptación de un juego educativo utilizado en investigaciones sobre valores juveniles<sup>(14)</sup>. Con la intención de sensibilizar a los adolescentes para la discusión y explorar los valores del grupo, las autoras utilizaron un esquema continuo de atribución de valores para determinadas situaciones propuestas por el investigador<sup>(14)</sup>.

Este estudio tiene valor como un elemento fundamental para orientar elecciones, deseos, aspiraciones y acciones. En las sociedades de clases, los valores acumulados por la cultura son heterogéneos, ya que constituyen cualidades atribuidas a las cosas y situaciones por los seres humanos en sociedad, no son naturales o universales, dependen de la posición que cada clase ocupa en la dinámica de la vida social<sup>(15)</sup>.

Así, para hacer parte de la recolección de datos, fueron seleccionadas escuelas de enseñanza media, obedeciéndose a una proporcionalidad previamente definida para abarcar regiones desiguales del municipio clasificadas en otro estudio como Central, Casi central, Casi periférica y Periférica, de forma que cuanto más los adolescentes y sus familias disponían de acceso a la riqueza y ciudadanía, más centralmente ellos se localizaban en la ciudad. Los grupos fueron realizados en las 10 escuelas seleccionadas que aceptaron participar de la investigación.

Después de la explicación de la investigación para los trabajadores de las escuelas (directores, coordinadores

pedagógicos, profesores, entre otros), adolescentes y responsables, fueron convidados a participar de la investigación. Los adolescentes que aceptaron participar de la investigación y que tenían más de 18 años y los responsables de los que todavía no tenían 18 años firmaron el Término de Consentimiento Libre y Esclarecido.

El juego es realizado de acuerdo con las estrategias para conducción de grupos focales, una técnica de investigación cualitativa que utiliza discusiones grupales para la obtención de datos sobre cuestiones específicas de interés del investigador, posibilitando a los participantes la expresión, en sus propios términos, de experiencias, puntos de vista, creencias, valores, actitudes y representaciones<sup>(16)</sup>.

El grupo focal es conducido por un moderador, que asume una posición de facilitador del proceso de discusión y procura incentivar el debate y limitar sus intervenciones, actuando principalmente en la introducción de nuevas cuestiones y dirección de la discusión. Además de eso, su trabajo es auxiliado por un observador, que, en este caso, acompañó y anotó la conducta de los participantes del grupo en una planilla<sup>(17)</sup>.

El juego utiliza los siguientes materiales: cartulina con un diseño de una línea continua que va de la posición concuerdo plenamente para la posición en desacuerdo integralmente (Figura 1), frases que expresan valores (escritas en pequeños pedazos de papel), saquito para colocar los papeles doblados con las frases, adhesivos coloridos, lápices y distintivos.

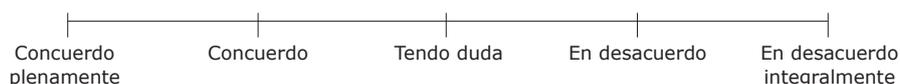


Figura 1 – Esquema del juego utilizado para la aprehensión de valores juveniles

Las sillas son posicionadas formando un círculo y la cartulina colocada en el centro de la sala, de preferencia, sobre una mesa. En este trabajo, después de la presentación del moderador, los distintivos y adhesivos coloridos fueron entregados para todos los participantes de la rueda que escribieron sus nombres, para facilitar la identificación e interacción grupal.

Un conjunto de expresiones utilizadas originalmente en el juego fue preseleccionado y traducido por los investigadores, de acuerdo con los marcos teóricos que orientaron la investigación. En ese proceso, las expresiones escogidas fueron agrupadas de acuerdo con su relación con: éxito; seguridad, confianza y futuro, drogas y otras formas de bienestar y placer.

Para promover una mejor adaptación a la realidad brasileña, las expresiones pasaron por el juzgamiento de 3 grupos de jóvenes de diferentes regiones de la Gran Sao Paulo, que afinaron el lenguaje, retiraron algunas expresiones inicialmente seleccionadas e incluyeron otras. La lista final fue compuesta por 73 expresiones.

Cada participante tuvo la oportunidad de sortear una expresión. Después de la lectura de la frase sorteada, cada uno posicionó su adhesivo en un punto de la línea continua. Fue necesario aclarar que cada participante podía colocar su adhesivo sobre el de otros, en el caso de compartir la misma opinión. En un segundo momento, los participantes explicaron sus elecciones, procediéndose a la discusión sobre el tema. Todos los participantes fueron alertados

sobre la posibilidad de cambiar de opinión durante el proceso de discusión y varios así procedieron.

Antes de dar inicio a las actividades propiamente dichas, las normas de funcionamiento del grupo fueron discutidas: respetar el derecho de todos para decir lo que piensan; incentivar las opiniones divergentes y no reprimirlas; no superponer declaraciones, buscando expresarse en su tiempo; evitar discusiones paralelas para que todos puedan participar; mantener la confidencialidad de los datos; procurar no dominar la discusión; tener seguridad de que el grupo expresa sus opiniones y, por lo tanto, no hay opinión correcta o equivocada.

Al final de cada encuentro, los jóvenes relataron la experiencia de participar del grupo y fueron convidados a llenar un formulario de evaluación, con las siguientes preguntas: De 1 a 10 - ¿Qué nota usted le daría al juego?, ¿El juego promovió la reflexión?, ¿Los asuntos abordados fueron de su interés?, ¿Usted cambió de opinión sobre algún asunto?, ¿Usted se sintió comfortable durante el juego? ¿Usted participaría nuevamente del mismo tipo de juego? ¿Qué es lo más le gustó de la actividad? ¿Qué es lo que menos le gustó de la actividad? Sugerencias.

Las observaciones y anotaciones hechas por los investigadores en la planilla del observador también fueron consideradas.

La muestra fue compuesta por 209 adolescentes de 15 a 19 años, que frecuentaban la enseñanza media, siendo 57,6% del sexo femenino y 42,4% del sexo masculino, en un total de 29 grupos.

## Resultados y Discusión

El número de participantes por juego varió de 5 a 11, siendo en promedio 7,1. Ya la duración de cada grupo varió de 40 minutos a 2 horas y estuvo relacionada principalmente con el número de participantes. Los adolescentes atribuyeron al juego, en promedio la nota fue 9,5, siendo que la menor nota alcanzada fue 7. Grupos pequeños con 5 o menos integrantes no fueron bien evaluados por los adolescentes, así como, con más de 10 integrantes por juego.

La literatura preconiza que el grupo focal tenga entre 6 y 10 participantes, sin embargo diversos estudios ya utilizaron entre 4 y 12 participantes, dependiendo de cuestiones relacionadas al objetivo, finalidad, tiempo y presupuesto. Entre tanto se sabe que un número menor que 6 puede dificultar la sustentación de la discusión y mayor que 10 puede dificultar el control del grupo<sup>(16-17)</sup>, conforme ocurrió en este estudio.

Hubo expresiva aceptación del juego por parte de los adolescentes, lo que estimuló el debate acerca de los

valores sociales. La mayoría se expresó sin dificultades, discutiendo cada una de las frases con desenvoltura, involucramiento y respeto a las opiniones divergentes. En relación a la reflexión sobre los temas abordados, 99,5% de los adolescentes revelaron que este método es capaz de promover la reflexión y 64,1% afirmaron haber cambiado de opinión sobre algún asunto después de la actividad.

Los adolescentes afirmaron que el clima relajado y la libertad para expresar las opiniones facilitaron la reflexión sobre los asuntos abordados y el respeto en relación a la opinión del compañero.

La promoción del diálogo y el debate de temas actuales a través de juegos pueden facilitar el abordaje y la inclusión de esos temas en las instituciones sociales y en la familia, ya que hay cierta dificultad de tratar tales asuntos, considerados importantes para la formación de los individuos<sup>(7)</sup>.

Un estudio que objetivó evaluar un juego educativo sobre drogas constató que los adolescentes valorizan el enfoque interactivo de los juegos, una vez que favorece el diálogo, estimula el compartir problemas y soluciones y la participación activa en la actividad<sup>(7)</sup>.

Entre las ventajas del grupo focal, la literatura reitera justamente que la actividad grupal permite una discusión crítica y centralizada del grupo sobre un asunto y una mayor posibilidad de la construcción de opiniones y reflexión en la interacción con otras personas. La reflexión de los participantes sobre problemas cotidianos colabora para el encuentro de soluciones en conjunto<sup>(16)</sup>.

Además de eso, se resalta que el proceso de reflexión acaba resultando en la superación de prejuicios y mitos culturalmente arraigados, con cambios de posición en el proceso<sup>(10,17)</sup>.

La mayoría de los adolescentes (99,5%) afirmó que los temas abordados fueron de su interés; 96,8% respondieron que no se sintieron presionados durante el juego; a 96,6% le gustaría participar del juego nuevamente. Fue posible relacionar el hecho de que pocos adolescentes refirieron no querer participar nuevamente debido al elevado número de participantes en sus grupos y a la prolongada duración, lo que también se reflejó en la nota atribuida al juego.

Los resultados positivos de este estudio son coherentes con otras ventajas levantadas por la literatura, que resaltan también la potencialidad de los juegos para desarrollar discusiones sobre cuestiones delicadas y personales, que guardan fuertes componentes subjetivos. El carácter lúdico desinhibe, lo que estimula a los participantes a proponer, justificar y defender algo en que creen, además de posibilitar el intercambio de vivencias con base en contenidos temáticos sobre el asunto a ser

trabajado, buscando aproximarse de la realidad vivida de los participantes<sup>(4)</sup>.

En lo que se refiere a las limitaciones y aspectos negativos, algunos participantes consideraron que el debate es desestimulado cuando existe el dominio por parte de miembros del grupo, además de la ocurrencia de conversaciones paralelas, lo que sucede en grupos muy numerosos. El moderador debe realizar un conjunto de tareas que tienen por objetivo canalizar adecuadamente el debate. La importancia de las reglas debe ser enfatizada en el inicio del grupo y monitorada durante las discusiones<sup>(16)</sup>.

Otra limitación se refiere a la ausencia de salas adecuadas para la realización de los grupos, ya que algunos ocurrieron en ambientes con ruidos externos, en horario de recreo, y/o fueron interrumpidas diversas veces, por profesores que querían utilizar las salas o por otros adolescentes curiosos con la actividad.

Se sabe que la dinámica debe suceder en un lugar tranquilo, confortable, accesible, sin movimiento, asegurando la privacidad y silencio para la grabación de las cintas y comunicación entre los participantes<sup>(16)</sup>. El ambiente interfiere en la calidad de los resultados y el moderador debe estar atento a los factores que impiden la discusión abierta y expresión libre de los participantes para que las diferentes percepciones y puntos de vista no dejen de ser manifestadas<sup>(17)</sup>.

La discusión con los adolescentes también hace notar que no está habiendo una discusión monitorizada en las escuelas sobre los valores juveniles y permitió la reivindicación por parte de los adolescentes de realizar más debates y de forma constante, en el ambiente escolar. Además de eso, ellos solicitaron la inclusión de debates en la escuela de temas más polémicos y de otros asuntos, como ética, derechos humanos, ciudadanía, política y calentamiento global.

Los datos por grupo social revelan que los adolescentes de los grupos Casi Periférico y Periférico evaluaron mejor el juego, ya que la mayoría atribuyó la nota 10 (80% y 65,8%, respectivamente), comparándose a los demás adolescentes de los grupos Central y Casi Central (41,2% y 48%, respectivamente). La menor nota alcanzada en todos los grupos sociales fue 7.

En relación al cambio de opinión, también hubo diferencias entre los grupos sociales. La mayoría de los adolescentes del grupo Central (82,3%) afirmó que cambió de posición después de la participación en el juego, lo que difiere de los adolescentes del grupo Periférico, en el cual apenas 56,1% relataron cambio de opinión. Ya en los grupos Casi Central y Casi Periférico, los adolescentes también en

su mayoría afirmaron que cambiaron de opinión (80% y 68,5%, respectivamente).

Al incorporar la realidad de los participantes, las discusiones en grupo posibilitan el análisis crítico de la situación en que los participantes se encuentran, una vez que permite la complejificación de los conocimientos, la superación de concepciones y prácticas ingenuas y el desarrollo de una nueva consciencia<sup>(10)</sup>.

## Conclusión

El juego fue muy bien recibido por los adolescentes, que enfatizaron la importancia de las discusiones realizadas. Es posible afirmar que esa estrategia es provechosa para recolectar datos junto a adolescentes, propiciando un momento de interacción, socialización y concentración para realizar una discusión crítica y a partir de ella construir opiniones colectivamente.

El juego se mostró adecuado para la obtención de datos, como un instrumento de investigación, ya que alcanzó los objetivos propuestos con la obtención de resultados satisfactorios de una forma práctica y relativamente rápida.

Además de eso, los resultados indican que es pertinente el uso de juegos en la investigación de cuestiones complejas y en la identificación de la variabilidad que puede surgir entre grupos situados en diferentes contextos sociales. Entre tanto, como instrumento de investigación, la adopción de recolección de datos en grupo debe ser cuidadosamente seleccionada, ya que también hay desventajas y limitaciones.

El carácter lúdico permitió la participación de los adolescentes, de forma intensa, informal, placentera e interactiva, lo que facilitó el profundizarse en las discusiones y posibilitó los cambios de opinión, lo que fue resultado del movimiento de reflexión más profundo sobre el tema propuesto. A través de las discusiones en grupo, los adolescentes tuvieron la oportunidad e interés de exponer sus actitudes, creencias y valores, además de obtener nuevas y diferentes percepciones, estimulando nuevas ideas.

De esa forma, se recomienda que el juego sea utilizado cuando se desea aprehender datos empíricos que envuelven aspectos subjetivos de los participantes relativos a ideas, opiniones, creencias, prejuicios, mitos, entre otros. Así mismo, se recomienda la utilización para recolección de datos junto a adolescentes, considerando la dinámica que fue particularmente apreciada por los participantes.

Se puede concluir que grupos pequeños con 5 o menos integrantes no son bien evaluados por los adolescentes y

pueden no alcanzar los objetivos propuestos y esperados de una actividad grupal. De la misma forma, se debe evitar la participación de más de 10 integrantes por juego, ya que la conducción se hace más difícil y factores como el tiempo, cansancio y otras actividades interfieren en el resultado final.

La evaluación mostró que esa estrategia tiene potencial para favorecer la discusión de valores sociales, señalada por los adolescentes de las diversas instituciones como importantes en la formación, sin embargo casi siempre ausente del espacio escolar. La fuerte motivación de los adolescentes para discutir valores sociales colabora para la formulación de propuestas de educación en el área.

Se indica también la pertinencia del juego como instrumento educativo de aproximación entre educadores y adolescentes; esta es capaz de proporcionar un espacio de discusión y examinar a fondo cuestiones que parecen

pasar de largo en la formación de la mayoría de esos jóvenes, especialmente de los que se encuentran en contextos sociales marcados por la negatividad.

De esa forma, se recomienda que el juego sea utilizado también en actividades grupales educativas junto a jóvenes, que acogen emocionados discusiones democráticas y que traten de temas actuales, que se refieren a problemáticas que ellos están experimentando en la realidad social.

La utilización de trabajos grupales tiene importancia reconocida en diversas situaciones en el área de enfermería, tanto como un recurso en la asistencia al usuario, como en la producción de conocimientos<sup>(18)</sup>. Se espera que, con nuevas evidencias de la buena aplicabilidad y potencialidad de los juegos, el uso de ese instrumento haga parte de la práctica del enfermero y de investigadores, como una estrategia dialógica y crítica capaz de consolidar las acciones educativas en una perspectiva emancipadora.

## Referencias

- Blakely G, Skirton H, Cooper S, Allum P, Nelmes P. Educational gaming in the health sciences: systematic review. *J Adv Nurs* 2009; 65(2):259-69.
- Royse MA, Newton SE. How gaming is used as an innovative strategy for nursing education. *Nurs Educ Perspect* 2007 September-October; 28(5):263-7.
- Stefanelli MC, Cadete MMM, Aranha MI. Proposta de ação educativa na prevenção da AIDS: jogo educativo. *Texto Contexto Enferm* 1998 setembro-dezembro; 7(3):158-73.
- Shall VT, Monteiro S, Rebello S, Torres M. Evaluation of the ZIG-ZAIDS game: an entertaining educational tool for HIV/Aids prevention. *Cad Saúde Pública* 1999; 15 (Supl 2):107-19.
- Fonseca LMM, Scochi CGS, Mello DF. Educação em saúde de puérperas em alojamento conjunto neonatal: aquisição de conhecimento mediado pelo uso de jogo educativo. *Rev. Latino-Am. Enfermagem*. 2002 março-abril; 10(2):166-71.
- Torres HC, Hortale VA, Schall VA. A experiência de jogos em grupos operativos na educação em saúde para diabéticos. *Cad Saúde Pública* 2003 julho-agosto; 19(4):1039-47.
- Monteiro SS, Vargas EP, Rebello SM. Educação, prevenção e drogas: resultados e desdobramentos da avaliação de um jogo educativo. *Edu Soc* 2003 agosto; 24(83):659-78.
- Melo CMR. As atividades lúdicas são fundamentais para subsidiar ao processo de construção do conhecimento. *Inf Filos*. 2005; 2(1):128-37.
- Andrade RD, Mello DF, Scochi CGS, Fonseca LMM. Jogo educativo: capacitação de agentes comunitários de saúde sobre doenças respiratórias infantis. *Acta Paul Enferm* 2008; 21(3):444-8.
- Soares CB, Campos CMS, Leite AS, Souza CLL. Juventude e consumo de drogas: oficinas de instrumentalização de trabalhadores de instituições sociais, na perspectiva da saúde coletiva. *Interface Comun Saúde Educ* 2009 janeiro-março; 13(28):189-99.
- Vázquez AS. *Filosofia da práxis*. Rio de Janeiro (RJ): Paz e Terra; 1977.
- Paro VH. *Escritos sobre educação*. São Paulo (SP): Xamã; 2001.
- Saviani D. *Escola e democracia: teorias da educação, curvatura da vara, onze teses sobre a educação política*. 36.ed. Campinas (SP): Autores Associados; 2003.
- Thomson R, Holland J. *Youth values in transition to adulthood: an empirical investigation*. London (UK): London South Bank University; 2004.
- Viana N. *Os valores na sociedade moderna*. Brasília (DF): Thesaurus; 2007.
- Morgan DL. *Focus group as qualitative research*. Newbury Park (CA): Sage Publication; 1997.
- Cotrim BC. Potencialidades da técnica qualitativa grupo focal em investigações sobre abuso de substâncias. *Rev Saúde Pública* 1996 junho; 30(3):285-93.
- Godoy MTH, Munari DB. Análise da produção científica sobre a utilização de atividades grupais no trabalho do enfermeiro no Brasil: 1980 a 2003. *Rev. Latino-Am. Enfermagem*. 2006 setembro-outubro; 14(5):786-802.

Recibido: 22.5.2009

Aceptado: 6.10.2010

### Como citar este artículo:

Yonekura T, Soares CB. El juego educativo como estrategia de sensibilización para recolección de datos con adolescentes. *Rev. Latino-Am. Enfermagem* [Internet]. sept.-oct. 2010 [acceso en: \_\_\_\_\_];18(5):[07 pantallas]. Disponible en: \_\_\_\_\_

URL

www.eerp.usp.br/rlae

día | mes abreviado con punto | año