



JOGO DIGITAL EDUCATIVO SOBRE LEISHMANIOSE: ESTRATÉGIA LÚDICA PARA PREVENÇÃO E CONSCIENTIZAÇÃO

Ana Alice Jardim de Aguiar

Lucas Honorio da Silva Bernardes

Camila Stefanie Fonseca de Oliveira

Biaca Moreira de Souza

Diogo Joffily

INTRODUÇÃO: A leishmaniose é uma zoonose endêmica no Brasil que afeta humanos e animais, com os cães sendo os principais reservatórios urbanos. Diante do sofrimento causado aos animais infectados e da importância da prevenção, torna-se fundamental investir em estratégias educativas que dialoguem com crianças e adolescentes, públicos com grande potencial multiplicador. A utilização de jogos digitais como ferramentas educativas se apresenta como alternativa inovadora e eficaz para o ensino e a conscientização sobre a leishmaniose, combinando elementos lúdicos e informativos para facilitar a aprendizagem.

MATERIAL E MÉTODOS: Este trabalho foi desenvolvido por meio de um estudo de caso com abordagem de pesquisa-ação, visando à criação de um jogo digital educativo voltado à prevenção da leishmaniose visceral canina. O projeto é fruto da colaboração entre discentes e docentes dos cursos de Medicina Veterinária, PUC Minas *campus* Betim e Jogos Digitais, PUC Minas *campus* Lourdes. A metodologia adotada valorizou a interdisciplinaridade entre as áreas da saúde e da tecnologia, promovendo integração entre ensino, pesquisa e extensão. O desenvolvimento do jogo foi dividido em etapas: definição do estilo artístico, gênero, enredo e mecânicas (Game Design Review) e criação de quatro protótipos progressivos (builds), com inserção de missões relacionadas à prevenção da leishmaniose. O conteúdo educativo foi incorporado diretamente à jogabilidade, abordando tópicos como: uso de coleiras repelentes, consultas veterinárias regulares, limpeza de ambientes, prevenção de criadouros do vetor, sintomas clínicos e medidas de controle. Cada fase do jogo é precedida por vídeos educativos que introduzem conceitos fundamentais de forma didática e acessível, favorecendo a internalização do conhecimento antes das tarefas interativas. A construção do jogo também contempla ações práticas como eliminar lixo orgânico, limpar galinheiros, plantar citronela e utilizar coleiras repelentes, ações representadas no ambiente virtual.

RESULTADOS e DISCUSSÃO: A utilização de jogos digitais no contexto da educação em saúde tem demonstrado ser uma ferramenta eficaz para engajar crianças e adolescentes, facilitando a compreensão de conteúdos complexos por meio da ludicidade. O jogo em desenvolvimento visa estimular a empatia, a responsabilidade com os animais e a prevenção da leishmaniose por meio de experiências interativas. A construção colaborativa do conteúdo e a adaptação para uma linguagem acessível contribuem para ampliar o alcance da mensagem, tornando-a aplicável ao cotidiano dos jogadores. Além disso, o jogo incentiva comportamentos preventivos e atitudes conscientes em relação ao bem-estar animal e à saúde pública. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** A criação de um jogo digital educativo voltado à prevenção da leishmaniose representa uma estratégia inovadora e eficaz para promover educação em saúde. Ao transformar informações técnicas em experiências lúdicas e interativas, o projeto favorece a aprendizagem significativa e o engajamento dos jovens. Espera-se que, ao interagir com o jogo, as crianças desenvolvam atitudes de cuidado com os animais e com o ambiente, fortalecendo ações preventivas e ampliando a consciência coletiva sobre a doença.

Palavras-chave: Tecnologias educacionais; Gamificação; Zoonose.