

Producción compartida de un juego educativo acerca del alcohol con adolescentes de una comunidad Quilombola***Produção compartilhada de jogo educativo sobre álcool com adolescentes de comunidade Quilombola****Shared production of an educational game about alcohol with adolescents from the Quilombola community****Recibido: 15/05/2020****Aprobado: 15/07/2020****Publicado: 11/08/2020****Adriana Nunes Moraes-Partelli¹****Aline Pestana Santos²****Séfora Gasparini Santos³****Marta Pereira Coelho⁴**

Este estudio tiene por objeto describir la experiencia vivida en la producción compartida de un juego educativo acerca del alcohol, con la participación de adolescentes de una comunidad Quilombola. Se trata de un informe de una experiencia desarrollada en el primer semestre de 2019, dividido en las etapas: actividad de campo con grupos de adolescentes, utilizando el método creativo sensible, mediante dinámicas de creatividad y sensibilidad; construcción de un *storyboard* provisional por parte de los investigadores; y evaluación de juegos y cambios del *storyboard*. Después de aplicar las dinámicas, se produjo el *storyboard* provisional del juego de imágenes. Este juego fue evaluado por los adolescentes y se hicieron cambios, obteniendo un material educativo producido por ellos y para ellos que puede ser una herramienta transformadora para el cuidado de la salud. Las actividades realizadas permitieron acercarse a los adolescentes y conocer sus costumbres, cultura, y aprender como el alcohol está presente en la vida cotidiana de los habitantes de la comunidad.

Descriptor: Materiales educativos y de divulgación; Adolescente; Educación en salud; Grupo de ascendencia Continental Africana.

Este estudo tem como objetivo descrever a experiência vivenciada na produção compartilhada de jogo educativo sobre álcool, tendo a participação de adolescentes de comunidade Quilombola. Trata-se de um relato de experiência desenvolvida no primeiro semestre de 2019, dividido nas etapas: atividade de campo com grupos adolescentes, utilizando o método criativo sensível, através de dinâmicas de criatividade e sensibilidade; construção de *storyboard* provisório pelos pesquisadores; e avaliação dos jogos e alterações do *storyboard*. Após aplicação das dinâmicas produziu-se *storyboard* provisório do jogo de imagens. Esse jogo foi avaliado pelos adolescentes e alterações foram realizadas, chegando-se a um material educativo produzido por eles e para eles que pode ser uma ferramenta transformadora do cuidado à saúde. Com as atividades realizadas foi possível uma aproximação mais efetiva com os adolescentes, sendo possível conhecer seus costumes, sua cultura e apreender como o álcool está presente no cotidiano dos moradores da comunidade.

Descritores: Materiais educativos e de divulgação; Adolescente; Educação em saúde; Grupo com ancestrais do Continente Africano.

This study aims to describe the experience lived in the shared production of an educational game about alcohol, with participation of adolescents from the *Quilombola* community. This is an experience report developed in the first semester of 2019, divided into stages: field activity with adolescent groups, using the sensitive creative method, through dynamics of creativity and sensitivity; construction of provisional storyboard by researchers; and game evaluation and storyboard changes. After applying the dynamics, a provisional storyboard of the image game was produced. This game was evaluated by teenagers and changes were made to educational material produced by them and for them that can be a transforming tool of health care. With activities carried out, it was possible to approach the teenagers more effectively, making it possible to know their customs, their culture and learn how alcohol is present in the daily lives of the community's residents.

Descriptors: Educational and promotional materials; Adolescent; Health education; African Continental ancestry group.

* Estudio financiado por la Fundación de Amparo a la Investigación e Innovación de Espírito Santo (FAPES - 172/17)

1. Enfermera. Especialista en Enfermería Neonatal. Maestra en Ciencias Fisiológicas. Doctora en Enfermería. Profesora del Curso de Graduación en Enfermería de la Universidad Federal do Espírito Santo (UFES). São Mateus, ES, Brasil. ORCID: 0000-0001-9978-2994 E-mail: adrianamoraes@hotmail.com

2. Estudiante del Curso de Enfermería de la UFES. São Mateus, ES, Brasil. ORCID: 0000-0003-4463-0832 E-mail: alinepestana@gmail.com

3. Estudiante del Curso de Enfermería de la UFES. São Mateus, ES, Brasil. ORCID: 0000-0002-2368-6194 E-mail: sefora-g-santos@hotmail.com

4. Enfermera. Especialista en Salud Pública. Especialista en Salud de Ancianos y Gerontología. Maestra y Doctora en Enfermería. Profesora del Curso de Graduación en Enfermería de la UFES. São Mateus, ES, Brasil. ORCID: 0000-0002-2046-6954 E-mail: martapereiracoelho@hotmail.com

INTRODUCCIÓN

El abuso o el uso nocivo del alcohol es un factor preocupante en los jóvenes y adolescentes, el consumo de esta sustancia expone la salud y puede implicar complicaciones físicas o psíquicas.

Los datos de una investigación nacional muestran que el 55,5% de los estudiantes del primer ciclo de la educación secundaria, entre 13 y 15 años, ya han experimentado algún tipo de bebida alcohólica, el 21,4% han experimentado algún tipo de embriaguez en sus vidas, el 7,3% han tenido problemas con la familia o los amigos, han faltado a clases o se han visto envueltos en peleas por haber bebido alcohol¹. Además, hay una relación entre la raza negra/parda con el abuso del alcohol².

Entendiendo que la adolescencia, según los aspectos culturales y sociales establecidos en la sociedad³, es un período en el que el individuo atraviesa una fase de desarrollo para la formación de un ciudadano adulto, la educación para la salud de forma dialógica, emancipadora, participativa y creativa estimula la autonomía del adolescente, en lo que respecta a su condición de persona de derecho y autor de su trayectoria de salud y enfermedad⁴.

Las publicaciones existentes no incluyen la producción de un juego educativo acerca del tema del consumo de alcohol por parte de los adolescentes, y mucho menos para los adolescentes negros Quilombolas. Este es un debate basado en los significados, el conocimiento y la valoración de las experiencias entre enfermeros y adolescentes, utilizando un enfoque pedagógico participativo y dialógico basado en Paulo Freire⁵, con miras a elaborar propuestas, basadas en la promoción de la salud, adecuadas a la realidad del grupo.

A finales de 2016, con la producción y revisión entre pares, del almanaque "*Álcool e ritos de adolescentes em uma comunidade Quilombola*" (El alcohol y los ritos de los adolescentes en una comunidad Quilombola), estos obstáculos comenzaron a ser superados, ya que se trata de una tecnología de salud con producción compartida, que une el conocimiento popular de los adolescentes que viven en la Comunidad Quilombola y el conocimiento científico sobre el tema del alcohol. El almanaque contiene: historietas, curiosidades, "sabías qué" y pasatiempos. Sin embargo, es esencial avanzar en los estudios que abordan el tema del alcohol en la adolescencia⁶.

Por lo tanto, dar voz a los adolescentes que viven en la comunidad Quilombola, construyendo con ellos y para ellos un material educativo dialógico e interactivo puede ser una estrategia para la promoción del cuidado protector de la vida. Los materiales educativos existentes no llegan a este grupo específico de la población, que se encuentra al margen del acceso a la información acerca de la salud.

El análisis de los materiales educativos, disponibles en la Internet para los adolescentes, ha permitido observar que los materiales tienen como tema central temas que afectan a la salud pública brasileña, y aún no ha llamado la atención acerca del problema del alcohol, en particular con los adolescentes Quilombolas, siendo este almanaque el primer material educativo producido para abordar este problema. Es necesario avanzar en la producción de materiales educativos como el juego.

El presente informe tiene por objeto describir la experiencia vivida en la producción compartida de un juego educativo acerca del alcohol, con la participación de adolescentes de la comunidad Quilombola.

MÉTODO

Este es un informe de experiencia con adolescentes que viven en una comunidad Quilombola que transformaron la historieta del almanaque "*Álcool e ritos de adolescentes em uma comunidade Quilombola*" en un juego educativo.

Las actividades tuvieron lugar en el primer semestre de 2019 en una comunidad Quilombola semi-aislada situada en una zona rural a 44 kilómetros del municipio de São Mateus,

en Espírito Santo. La comunidad lleva a cabo una agricultura familiar con el cultivo y comercialización de café conillon, pimienta negra y frutas (coco, yaca, plátano, mango, aguacate, entre otras). Carecen de garantía de derechos básicos como la educación de calidad y la salud.

Participaron en la producción del juego educativo adolescentes que cumplieran los criterios de inclusión: asistir a escuelas primarias y/o secundarias públicas ubicadas en zonas rurales; vivir en la comunidad Quilombola; tener entre 10 y 19 años de edad, que según la Organización Mundial de la Salud es un grupo de edad que se entiende como adolescencia; y haber conservado las habilidades cognitivas y motoras. Se excluyó a los adolescentes con enfermedades agudas y condiciones crónicas, fuera del sistema escolar en la zona rural y que vivían fuera de la comunidad.

La participación fue voluntaria y se produjo después de que los padres o tutores lo aceptaran mediante la firma del Término de Consentimiento Libre e Informado (TCLI) y la firma de los adolescentes del Término de Asentimiento (TA).

Para convertir las historietas en un juego educativo, se aplicó el Método Creativo Sensible (MCS) de investigación de grupo basado en arte⁷, con las Dinámicas de Creatividad y Sensibilidad (DCS), en las siguientes reuniones:

1ª reunión - 1ª dinámica: *"Acortando distancias"*. Para establecer un proceso de conocimiento y acercamiento entre los participantes de la investigación, con aplicación de la cuestión generadora del debate (CGD) *"Yo soy... estoy... quiero..."*. Para la realización de esta dinámica se utilizaron radio, cámara de vídeo, grabadora y materiales de papelería para que los adolescentes se familiarizaran con todo el material que se utilizaría en las reuniones. Se tocó una música de fondo y una bolsa circuló entre los adolescentes, conteniendo pares de caramelos y pidiendo a cada uno que sacara un caramelo. Tras la distribución a los participantes, cada uno encontró su pareja (caramelo igual) y se les pidió que se sentaran al lado de la pareja; cada uno debía entonces presentar su pareja basándose en la cuestión del debate. Seis chicas y tres chicos asistieron a la reunión.

2ª reunión - Producción del juego educativo y, aplicado a la dinámica: *"Transformando de nuevo..."*, con la CGD *"¿Cómo la historieta "¿Vale la pena la bebida?" puede convertirse en un juego educativo?"*. Se distribuyeron juegos de dominó, bingo y de mesa para que jugaran con el propósito de estimular la creatividad y el interés en el juego. Después, los juegos se recogieron y se aplicó la CGD. En esta reunión definieron el formato y el tipo de juego, el público objetivo y las reglas del juego. Después de eso, el equipo de investigadores dejó el campo para analizar, discutir y producir el *storyboard* provisional con el juego elegido por los adolescentes y basado en sus narraciones.

3ª reunión - 3ª dinámica: para evaluar el *storyboard* producido en relación con el contenido informativo, la operacionalización y las reglas del juego, se aplicó la dinámica *"Acortando distancias entre lo que se ha producido y el juego educativo"* con la implementación de la CGD *"Las informaciones son... las reglas están... el juego es..."* se distribuyeron materiales de papelería y se les pidió que respondieran a la CGD. Cinco chicas asistieron a esta reunión.

El grupo definió, planificó, organizó y ensambló el juego basado en el almanaque producido y evaluado en la comunidad Quilombola donde viven. Hubo 3 reuniones, con un mínimo de 30 y un máximo de 1 hora y 25 minutos.

La investigación que dio lugar a este informe de experiencia fue aprobada con el dictamen número 2.414.916 por el CEP del Centro Universitario Norte del Espírito Santo/Universidade Federal do Espírito Santo. Los adolescentes tuvieron derecho al anonimato, es decir, el nombre de los adolescentes no se expuso, siendo identificados por la sigla AD seguida del género y el orden (ADM1, ADF4...).

Para componer los resultados de este informe de experiencia, las informaciones se extrajeron del informe de campo en el que se describían las actividades cotidianas de las reuniones, el análisis del contenido del informe y el proceso de preparación del juego.

RESULTADOS

Participaron nueve adolescentes de 11 a 15 años. Ocho eran católicos, uno evangélico y todos eran solteros. Tres estudiaban en la escuela pluridocente de la comunidad (jardín de infancia al 5º nivel de la escuela primaria) y seis en la Escuela Família Agrícola (6º nivel de la escuela primaria a la escuela secundaria). Los nueve vivían en sus propias casas y tenían ingresos familiares mensuales por debajo de un salario mínimo.

Inicialmente, los adolescentes no estaban seguros de qué tipo de juego se aplicaría mejor a la transformación de la historieta “¿Vale la pena la bebida?”. Sugirieron el bingo, el dominó y juego de memoria como juegos potenciales para esta transformación:

La historia podría convertirse en un bingo. En lugar de números, los cartones pueden tener imágenes e informaciones acerca de la historia. (...) sería genial si fuera un bingo. (ADF1)

(...) Se puede convertir en un juego de dominó porque tiene imagen e información que se pueden combinar. (ADM1)

(...) es mejor un juego de memoria. (ADM2)

Podría poner las imágenes de la historia en las piezas. (ADF4)

También discutieron el tipo de juego que no se ajustaría a la transformación de la Historia en Juego:

(...) no puede convertirse en un juego de cartas. (ADF2)

Como no hubo consenso en la definición del tipo de juego, en la dinámica de grupo se sugirió que se votara. Por lo tanto, la mayoría del grupo se decidió por el juego de tipo Bingo. Hubo consenso en la clasificación por edades de las personas mayores de 10 años, con un máximo de seis jugadores, que consiste en seis cartones con imágenes orientadoras/equivalentes para los 27 cartones, un dado con numeración y marcadores (botones, piedritas, granos etc., o cualquier objeto que pueda servir de marcador).

Después de estas definiciones, las informaciones fueron unificadas, analizadas por el equipo de investigadores y se preparó un *storyboard* provisional (Figura 1). Los cartones de bingo y las cartas con información textual e imágenes fueron tomadas de la sección ‘Sabías qué’ del almanaque “Álcool e ritos de adolescentes em uma comunidade Quilombola”. La información de las cartas estaba asociada a una imagen del cartón (Figura 1). Los investigadores sintetizaron las reglas del juego que fue compartido por el grupo de adolescentes en el espacio de discusión del grupo.



Figura 1. *Storyboard provisional del Bingo “Vale la pena la Bebida”. Espírito Santo, 2019.*

El grupo de investigadores regresó a la comunidad para evaluar el juego de bingo (*storyboard* provisional) con los adolescentes aplicando la dinámica “Acortando distancias entre lo que se ha producido y el juego educativo” con la aplicación de la CGD “Las informaciones son... las reglas están... el juego es...”.

Las narraciones del grupo revelaron que las imágenes del cartón de bingo debían ser modificadas para expresar mejor la lógica del juego:

¡El juego es bueno, pero hay que cambiar algunas imágenes! Esta imagen de AA (informaciones acerca de alcohólicos anónimos) tiene que ser más grande ... (ADF1)

(...) debe tener una imagen que muestre su dependencia, como ejemplo, un hombre con los ojos muy abiertos y varias botellas de bebidas. Esa imagen de alcoholismo tiene que tener más información... (ADF1, ADM1 y ADM2)

La imagen del borracho abrazando la caña de azúcar debe ser cambiada. (ADF4).

El contenido escrito en las cartas también debe cambiarse para abarcar mejor el significado de la información que se está mediando:

Está difícil... No conozco esa palabra ('coordinación motora'), aquí en la comunidad se habla "tropezando", ¿es eso?! (ADF1)

¡Sí, hay palabras difíciles! (ADF2)

La información de la carta tiene que ser más fácil. Ponga palabras que conocemos. (ADM2)

¡Fue la ley seca! Creo que es mejor que lo digas: ley que no permite ninguna cantidad de alcohol en la sangre del conductor. (ADF3)

En cuanto a las reglas del juego, el grupo hizo algunas ponderaciones:

Creo que hay que cambiar el principio. Jugar a los dados para saber quién es el primero y la secuencia de jugadores es malo... (ADF3) (ADF1)

Sí, nos olvidamos de quién va a ser el siguiente a jugar. (ADF3)

Para averiguar quién será el primero en jugar, hay que usar los dados. El jugador que saca el mayor número empieza y entonces sigue la secuencia de jugadores que están (posicionados) a la derecha (del que empezó a jugar) ... (ADF3)

En la evaluación final, los adolescentes aprobaron y les gustó el juego educativo propuesto:

¡Me gusta, solo es necesario un pequeño cambio! (ADF1)

¡Solo cambiar realmente lo que hablamos! (ADM1)

Así, el grupo de investigadores se reunió y analizó las sugerencias de los adolescentes, y remodeló el juego para el Juego de Imágenes, donde se guardaron los seis cartones con imágenes guidoras/equivalentes a las 27 cartas, un dado con numeración y marcadores (botones, piedritas, granos, o cualquier objeto que pueda servir de marcador). El material remodelado fue entregado al ilustrador que produjo la versión final del juego (Figura 2).



Figura 2. Cartones del Juego de Imágenes "Vale la pena la bebida", cambiadas del juego de Bingo. Espirito Santo, 2019.

Las cartas contienen informaciones y cuando se abren, la imagen correspondiente se revela en el cartón (Figura 3).

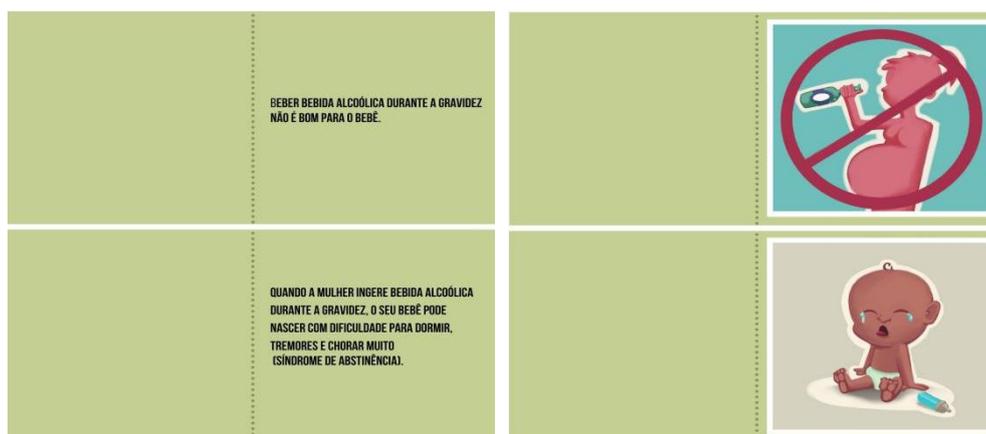


Figura 3: Cartas e imágenes del Juego de Imágenes. Espírito Santo, 2019.

Las reglas del juego también han sido cambiadas, como lo sugieren los adolescentes (Cuadro 1).

Cuadro 1. Reglas del Juego de Imágenes. Espírito Santo, 2019.

Reglas del Juego de Imágenes	
Preparación	Empieza el juego
1. Número de jugadores hasta 6; 2. Escoge granos, botones, etc. para marcar los cartones; 3. Baraje las cartas y póngalas con la parte escrita en una pila; 4. Elija una de las 6 cartas; 5. Elegir uno o más modos para ganar/terminar el juego. Sugerencias: Borde (□), ventana (●●), esquina (┌), L (└) o cartón completo (■)	1. Para saber quién será el primero en jugar, los participantes deben echar a suertes los dados. El jugador que saca el mayor número en los dados comienza a jugar, en orden descendente a los otros jugadores; 2. Cada jugador, por turno, toma una carta de la pila y lee en voz alta a los demás jugadores que deben marcar la imagen correspondiente a la información escrita, si está en su cartón; 3. El jugador que haya leído la carta revelará la imagen correspondiente en la 2ª parte de la carta a todos los jugadores. Aquellos que han tenido la imagen idéntica a la revelada se quedan con el cartón marcado; 4. La carta tomada de la pila debe ser descartada de la partida.
Fin de juego.	
1. Gana el/los jugador/es que rellena/n el/los modo/s definido/s en la preparación del juego.	

DISCUSIÓN

Este relato retrató la producción, con la participación de adolescentes que viven en una comunidad Quilombola e investigadores, del juego de imágenes “Vale la pena la bebida” con el tema alcohol, utilizando un cómic del almanaque “Álcool e ritos de adolescentes em uma comunidade Quilombola”. Esta construcción se produjo en el medio de convivencia social, en una relación creativa y de respeto al vocabulario utilizado en la vida cotidiana de los adolescentes.

La investigación metodológica participativa y realizada desde la perspectiva freiriana de diálogo y lectura del mundo⁵ permitió la construcción del juego de imágenes acerca del uso social del alcohol. Las experiencias de los adolescentes que vivían en una comunidad Quilombola, sus costumbres y conocimientos locales fueron la materia prima de la historietta que se transformó en un juego.

En el espacio de las DCS, los adolescentes e el investigador comprendieron las “razones de ser” y “leer” el mundo de cada uno de los que formaban parte del grupo, porque el ser humano

es histórico; cuanto más se reflexiona sobre su vida, más se vuelve crítico y produce conocimiento. La Política Nacional para la Salud Integral de la Población Negra, tiene entre los supuestos la garantía de atención integral a la población negra, enfatizando la vida sana y activa y fortaleciendo el protagonismo de las personas negras en el proceso de transformación de la realidad^{5,8}. Se trata de otra cultura que ha exigido un respeto y un diálogo íntimos frente al contexto histórico y sociocultural específico de su realidad local, que se ha incorporado al juego, con posibilidades de utilización en los enfoques de promoción de la salud en la comunidad y en la escuela.

El consumo temprano de alcohol en la adolescencia está asociado con problemas de comportamiento y sociales, y con el riesgo de convertirse en un adulto dependiente de la sustancia⁹. Para muchos, las primeras experiencias con el alcohol ocurren en el contexto familiar con la supervisión de los padres¹⁰ y pueden convertirse en un consumo excesivo cuando se asocia con el color negro o pardo, con no tener una religión, educación inferior a ocho años, composición familiar mononuclear y tener un trabajo². De esta manera, los adolescentes traen consigo diversos conocimientos que se adquieren por la experiencia en el entorno en el que viven, valorando la bebida alcohólica como elemento indispensable en el momento de ocio, en el acercamiento con el sexo opuesto, además de la sensación de placer y libertad y la necesidad de afirmación en el universo adulto¹¹.

El Reino Unido recomienda una infancia sin el alcohol y que los jóvenes que decidan beber no lo hagan antes de los 15 años y que, si beben, no excedan las recomendaciones de los adultos y no beban más de una vez por semana⁹. En el Brasil, la ley es más restrictiva, ya que prohíbe el uso y la comercialización de alcohol durante la adolescencia y penaliza a la persona que vende, provee, sirve, distribuye o entrega bebidas alcohólicas a niños o adolescentes¹². Así pues, las tecnologías educativas, como los juegos educativos, son importantes mediadores para la promoción de la salud.

El juego proporciona la memorización de la información estimulando el entusiasmo del alumno y por su mayor participación y puede ser utilizado en varios momentos del proceso de enseñanza y aprendizaje. Juego es un término del latín "*jocus*", lo que significa broma, diversión. Es una actividad física o intelectual que integra un sistema de reglas y define un individuo (o un grupo) ganador y otro perdedor¹³.

En un estudio sobre el uso de los juegos para promover la salud de los adolescentes, se observó que la mayoría de los juegos son *online* donde los adolescentes necesitan computadoras y una conexión a Internet, beneficiando a una porción de la sociedad, generalmente en el área urbana, de la clase económica media a alta, dejando fuera a los adolescentes que viven en áreas rurales que no tienen acceso a Internet o este acceso es restringido, y de la clase económica social baja¹⁴. De esta manera, la producción de juegos manuales que involucran aspectos subjetivos de los participantes en cuanto a ideas, opiniones, creencias, prejuicios, mitos¹⁴, debe ser estimulada para que sea utilizada por los profesionales de la salud para la promoción de la salud.

Desde finales del siglo XX, cada vez más estudios han demostrado el uso de tecnologías educativas para el cuidado de la vida y la salud de las personas, grupos y comunidades, porque la tecnología tiene el potencial de educar y concienciar acerca de empoderamiento del cuidado¹⁵⁻¹⁷.

Tales reflexiones convergen con la experiencia que aquí se relata. Educación dialógica freiriana⁵ en el contexto de la salud y la realización de la enfermería enuncian su propio paradigma de pensar y educar, colocando la dimensión subjetiva de los educandos como parte del proceso de construcción y evaluación del juego educativo, centrado en el diálogo, la decodificación de los temas, la comprensión de los significados para la producción del juego educativo. La educación dialógica en salud es un camino alternativo para que la enfermera actúe con los estudiantes¹⁷.

En este informe de experiencias hubo momentos de interacción y reflexión con el público al que va dirigido el material educativo producido, con la expectativa de desarrollar el interés y el significado en el cuidado de su propia salud y la del grupo del que forman parte.

CONCLUSIÓN

La construcción del juego educativo que une los conocimientos locales de los adolescentes y los conocimientos científicos acerca del alcohol ha proporcionado un enfoque significativo y positivo que conduce al debate y la reflexión acerca de los temas que interfieren con su condición de salud, a través de un enfoque que va más allá de la visión biomédica.

Así pues, al unir el conocimiento de la cultura local con el conocimiento científico para la construcción de juegos educativos en el ámbito de la salud, se trata de un recurso que facilita la discusión de cuestiones relevantes para la salud individual y colectiva.

El objetivo de este estudio se logró con el uso del MCS, que favoreció la expresión de la crítica reflexiva de los adolescentes de una comunidad Quilombola que se diferencian de los jóvenes insertos en otros contextos, culturas y clases sociales, ya que las formas en que experimentan el proceso de adolescencia son influenciadas por principios conservadores y tradicionales, debido a la reproducción de valores y comportamientos experimentados en el contexto familiar que son constantemente reforzados por la comunidad.

Como limitaciones, se destaca que el estudio se desarrolló en una comunidad Quilombola, lo que hace imposible generalizar los datos y los criterios de inclusión de los participantes que eran estudiantes. El perfil de los participantes incluidos no llegó a la población de adolescentes fuera del espacio escolar, lo que puede estar relacionado con la mayor vulnerabilidad y una mayor exposición al consumo de alcohol.

Se entendió que el resultado de este estudio puede repercutir en la orientación no sólo de los adolescentes Quilombolas, sino también de otros adolescentes que se encuentren en esta etapa tan estigmatizada por la sociedad, los padres y los educadores.

REFERENCIAS

1. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Pesquisa Nacional de Saúde do Escolar [Internet]. Rio de Janeiro: IBGE; 2016 [citado en 05 sept 2018]. Disponible en: <https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv97870.pdf>
2. Guimarães BEB, Aquino R, Prado NMBL, Rodrigues PVA. O consumo excessivo de álcool e a insatisfação com a imagem corporal por adolescentes e jovens de um município baiano, Brasil. *Cad Saúde Pública* [Internet]. 2019 [citado en 28 jun 2020]; 36(1):1-15. Disponible en: <https://www.scielo.br/pdf/csp/v36n1/1678-4464-csp-36-01-e00044919.pdf>
3. Silveira RE, Santos AS, Albino A. Identidade de gênero entre adolescentes escolares: abordagens sociais e psicanalíticas. *REFACS* [Internet]. 2016 [citado en 14 abr 2020]; 4(3):227-36. Disponible en: <http://seer.uftm.edu.br/revistaelectronica/index.php/refacs/article/view/1775/1730>. DOI: 10.18554/refacs.v4i3.1775
4. Couto TA, Santos FPA, Rodrigues VP, Vilela ABA, Machado JC, Jesus AS. Health education under perspective of family health teams users. *Rev Enferm UFPE* [Internet]. 2016 [citado en 03 mar 2019]; 10(5):1606-18. Disponible en: <https://periodicos.ufpe.br/revistas/revistaenfermagem/article/view/11156/0>
5. Freire P. *Pedagogia do oprimido*. 55ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra; 2013.
6. Partelli ANM, Cabral IE. Stories about alcohol drinking in a Quilombola community: participatory methodology for creating-validating a comic book by adolescents. *Texto & Contexto Enferm*. [Internet]. 2017 [citado en 22 mar 2019]; 26(4):e2820017. DOI: <https://doi.org/10.1590/0104-07072017002820017>
7. Cabral IE, Neves ET. Pesquisar com o método criativo e sensível na enfermagem: fundamentos teóricos e aplicabilidade. In: Lacerda RM, Costenaro RGS, organizadores. *Metodologia da pesquisa para a enfermagem: da teoria à prática*. Porto Alegre: Moriá; 2016. p. 325-351.

8. Ministério da Saúde (Br). Política Nacional de Saúde Integral da População Negra: uma política para o SUS [Internet]. 2ed. Brasília, DF: Editora MS; 2013 [citado en 03 jul 2020]. Disponible en: http://bvsmms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/politica_nacional_saude_integral_populacao.pdf
9. Donoghue K, Rose H, Boniface S, Deluca P, Coulton S, Mohammed FA, et al. Alcohol consumption, early-onset drinking, and health-related consequences in adolescents presenting at emergency departments in England. J Adolesc Health [Internet]. 2017 [citado en 02 abr 2020]; 60(4):438-46. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2016.11.017>
10. Colder CR, Shyhalla K, Frndak SE. Early alcohol use with parental permission: psychosocial characteristics and drinking in late adolescence. Addict Behav. [Internet]. 2018 [citado en 28 jun 2020]; 76:82-7. DOI: <http://dx.doi.org/10.1016/j.addbeh.2017.07.030>
11. Freitas EAM, Luis MAV. Perception of students about alcohol consumption and illicit drugs. Acta Paul Enferm. [Internet]. 2015 [citado en 28 jun 2020]; 28(5):408-14. Disponible en: https://www.scielo.br/pdf/ape/v28n5/en_1982-0194-ape-28-05-0408.pdf
12. Presidência da República (Brasil), Casa Civil. Lei n. 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências [Internet]. D.O.U., Brasília, DF, 16 jul 1990 [citado en 03 jul 2020]. Disponible en: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm
13. Gurgel SS, Taveira GP, Matias ÉO, Pinheiro PNC, Vieira NFC, Lima FET. Jogos educativos: recursos didáticos utilizados na monitoria de educação em saúde. REME Rev Min Enferm. [Internet]. 2017 [citado en 05 mayo 2020]; 21:e-1016. Disponible en: <http://www.reme.org.br/artigo/detalhes/1152>
14. Yonekura T, Soares CB. O jogo educativo como estratégia de sensibilização para coleta de dados com adolescentes. Revista Latinoam Enferm. [Internet]. 2010 [citado en 05 jun 2019]; 18(5):1-7. Disponible en: https://www.scielo.br/pdf/rlae/v18n5/pt_18.pdf
15. Arevian AC, O'Hora J, Jones F, Mango J, Jones L, Williams PG, et al. Participatory technology development to enhance community resilience. Ethn Dis. [Internet]. 2018 [citado en 05 ene 2020]; 28(Suppl 2):493-502. Disponible en: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6128332/pdf/ethndis-28-493.pdf>
16. West CH, Dusome DL, Winsor J, Rallison LB. Falling down the rabbit hole: child and family experiences of pediatric hematopoietic stem cell transplant. Qual Health Res. [Internet]. 2020 [citado en 05 ene 2020]; 30(7):1125-38. DOI: <https://doi.org/10.1177/1049732320912410>
17. Teixeira E, organizadora. Desenvolvimento de tecnologias cuidativo-educacionais. Porto Alegre: Moriá; 2017.

CONTRIBUCIONES

Adriana Nunes Moraes-Partelli participó en la concepción, recogida y análisis de los datos, la redacción y la revisión. **Aline Pestana Santos** y **Séfora Gasparini Santos** colaboraron en la recogida, el análisis de datos y la redacción. **Marta Pereira Coelho** contribuyó a la recogida y análisis de datos, a la redacción y a la revisión.

Como citar este artículo (Vancouver)

Moraes-Partelli AN, Santos AP, Santos SG, Coelho MP. Producción compartida de un juego educativo acerca del alcohol con adolescentes de una comunidad Quilombola. REFACS [Internet]. 2020 [citado en: *insertar el día, mes y año de acceso*]; 8(Supl. 2):792-800. Disponible en: *insertar el link de acceso*. DOI: *insertar el link de DOI*.

Como citar este artículo (ABNT)

MORAES-PARTELLI, A. N. M.; SANTOS, A. P.; SANTOS, S. G.; COELHO, M. P. Producción compartida de un juego educativo acerca del alcohol con adolescentes de una comunidad Quilombola. REFACS, Uberaba, MG, v. 8, p. 792-800, 2020. Supl. 2. Disponible en: *insertar el link de acceso*. Acceso en: *insertar el día, mes y año de acceso*. DOI: *insertar el link de DOI*.

Como citar este artículo (APA)

Moraes-Partelli, A.N.M., Santos, A.P.; Santos, S.G. & Coelho, M.P. (2020). Producción compartida de un juego educativo acerca del alcohol con adolescentes de una comunidad Quilombola. REFACS, 8(Supl. 2), 792-800. Recuperado en: *insertar el día, mes y año de acceso* de *insertar el link de acceso*. DOI: *insertar el link de DOI*.