

## Trabalho apresentado no 18º CBCENF

**Título:** PRODUÇÃO DE TECNOLOGIA SOBRE SAÚDE EMOCIONAL DO CUIDADOR DE PORTADORES DE DPOC PÓS-ALTA: RELATO DE EXPERIÊNCIA

**Relatoria:** THAYNA DESIREE RODRIGUES MARTINS  
MAICON DE ARAÚJO NOGUEIRA

**Autores:** GEANE CARLA GUERRA DE OLIVEIRA  
PRISCILA OLIVEIRA MIRANDA  
SUELLENA LOBATO LIMA

**Modalidade:** Pôster

**Área:** Gestão, tecnologias e cuidado

**Tipo:** Relato de experiência

**Resumo:**

Introdução: a Doença Pulmonar Obstrutiva Crônica (DPOC) é uma doença prevenível e tratável, sendo seu principal sintoma a dispneia, que frequentemente interfere em vários aspectos da vida do indivíduo, como nas atividades profissionais, familiares e sociais, entretanto essa doença não afeta só a vida da pessoa, mas de toda a sua família, pois esta que assume o papel de cuidadora. Objetivos: orientar os familiares no que diz respeito às recomendações da literatura quanto ao tratamento extra-hospitalar da pessoa com DPOC e elaborar uma tecnologia educacional que leve conhecimento à família acerca dos cuidados com a pessoa nestas circunstâncias objetivando assim demonstrar a sua importância nos cuidados pós-alta. Metodologia: trata-se de um relato de experiência, com observação participativa no momento da prática supervisionada do componente curricular “Enfermagem em Urgência e Emergência”, vivenciada por acadêmicas de Enfermagem do 4º ano, em um hospital público de Belém-Pa. Após a observação foram selecionadas as dificuldades mais evidentes e a partir delas foi proposta uma tecnologia educativa do tipo jogo, impressa em papel fotográfico e papel cartão. Resultados: após a observação foi detectado que os cuidadores tinham dificuldades quando a rotina de cuidados, a qual os deixavam por vezes estressados, angustiados e sobrecarregados. Desta forma, o jogo proposto intitulado “Corrida do Cuidado”, buscou avaliar e orientar o cuidador quanto a sua rotina de cuidados. A tecnologia consiste em um tabuleiro que contém casas, as quais o participante joga os dados e se cair em uma casa colorida deve responder as perguntas que estão nas cartas de suas respectivas cores, a partir das respostas ele deve ou não mudar de casa, chegando assim a casa “chegada”, caso caia em uma casa preta deve ir ao “centro do buraco negro” que o leva a um atraso na sua corrida. Conclusão: com as observações e elaboração deste jogo conseguimos perceber o quanto tecnologias educativas são importantes para a interação profissional-cliente, na medida em que podem intermediar a educação em saúde, que é uma ferramenta fundamental para a eficácia da assistência de enfermagem prestada ao paciente e ao seu cuidador.