

Trabalho apresentado no 22º CBCENF

Título: TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO EM EDUCAÇÃO À SAUDE: PREVENÇÃO DA GRAVIDEZ NA ADOLESCENCIA

Relatoria: JESSICA BIANCA SOUSA

Autores:

Modalidade: Comunicação coordenada

Área: Tecnologias, Pesquisa, Cuidado e Cidadania

Tipo: Monografia

Resumo:

A tecnologia da informação é uma ferramenta a qual a sociedade como um todo tem disponível, ate mesmo nas unidades básicas de saúde, para facilitar a comunicação entre eles, e ate mesmo para deixar o serviço prestado mais fácil e prático, como por exemplo, a orientação, educação e alerta. Sendo assim o jogo sendo uma forma lúdica e considerada uma tecnologia lúdica tem grande influencia para o aprendizado e adolescentes. Frente ao exposto o objetivo geral estabelecer relações entre uma aprendizagem lúdica, com o uso da tecnologia de jogos, a prevenção da gravidez da adolescência. E os objetivos específicos são: Identificar na literatura a importância dos jogos como fonte de saber, bem como, utiliza-los como aliado na educação em saúde, e propor a ludicidade como estratégia de ensino para o tema "prevenção da gravidez na adolescência." Para a realização da pesquisa bibliográfica foi feita uma busca na literatura, com livros e artigos sobre os aspectos tecnológicos, tipos de tecnologias a importância dos jogos para o desenvolvimento do ser humano, tipos de jogos existentes, o perfil do adolescente, o aspecto da família diante a situação do adolescente, ocasiões que possa ser maléfica para o adolescente. Os resultados esperados dessa pesquisa, além de ampliar uma discussão por meio de metodologia ativa e integrativa sobre o que é gravidez na adolescência é gerar também reflexões nos profissionais de saúde sobre formas de prevenção a saúde dos adolescentes no aspecto gravidez na adolescência sendo uma forma atrativa ludicidade.