

## Anais 22º CBCENF

ISBN 978-85-89232-37-1

Trabalho apresentado no 22º CBCENF

**Título:** “A CASA DOS 7 ERROS”: UTILIZAÇÃO DE TECNOLOGIA EDUCATIVA PARA PREVENÇÃO DE ACIDENTES DOMÉSTICOS

**Relatoria:** Ana Caroline de Oliveira Coutinho  
RAFAEL VULCÃO NERY

RENATA BORGES DE CAMPOS SOUSA

**Autores:** MILENA COELHO FERNANDES CALDATO  
DANIELE LIMA DOS ANJOS REIS  
KÁTIA SIMONE KIETZER

**Modalidade:** Comunicação coordenada

**Área:** Tecnologias, Pesquisa, Cuidado e Cidadania

**Tipo:** Relato de experiência

**Resumo:**

**Introdução:** Os acidentes constituem, atualmente, a mais relevante causa de óbitos em crianças 1 a 14 anos no Brasil, e cerca de dois terços destes ocorrem no ambiente doméstico. Anualmente, cerca de 3600 crianças desta faixa etária vão a óbito devido a estas causas, e cerca de 111 000 são hospitalizadas. **Objetivo:** objetivo deste estudo é descrever a criação de uma tecnologia educativa lúdica, bem como as experiências e conhecimentos compartilhados com um grupo de crianças e adultos acerca da prevenção de acidentes domésticos. **Método:** Trata-se de um relato de experiência acerca da criação e uso de uma tecnologia educativa para a prevenção dos principais tipos de acidentes domésticos. Foi realizada uma intervenção em uma escola pública no município de Tucuruí-PA, acerca da temática “Prevenção de Acidentes Domésticos” destinada a crianças de 1º e 3º anos de ensino fundamental I. Para tal, foi construída uma tecnologia em formato de casa portátil, intitulada “Casa dos 7 Erros”, com a descrição dos ambientes em que mais ocorrem acidentes. Em alusão ao Jogo dos 7 Erros, a tecnologia possui sete tipos de acidentes prevalentes no ambiente doméstico: choques elétricos, queimaduras, quedas, intoxicações (plantas e animais), engasgo, cortes e afogamento. **Resultados:** Os alunos foram convidados a participar do jogo da Casa dos 7 erros, onde havia brinquedos e objetos em todos os ambientes da casa, colocados de forma errônea e proposital. Estes deveriam colocar um adesivo em formato de X vermelho no local da casa que ofertasse um risco de acidente. A experiência de utilizar a Casa dos 7 erros demonstrou que o lúdico e a familiarização com o universo do público-alvo podem ser ferramentas essenciais para as práticas de educação em saúde. Apesar de aparentemente parecer uma ferramenta destinada a crianças, o uso da tecnologia mostrou-se eficiente ao despertar o interesse pela temática em pais e professores, visto que nela é possível abordar e demonstrar assuntos mais complexos no que tange à prevenção de acidentes. **Conclusão:** A criação da Casa dos 7 Erros mostrou-se uma ferramenta educativa inovadora e necessária, pois esta, trata-se de uma tecnologia educacional lúdica, com potencial inclusivo, seja para adultos, crianças, idosos, analfabetos ou deficientes. Além disso, esta poderá tornar-se um instrumento aliado à enfermagem, resultando na prevenção de acidentes domésticos, transformando e reduzindo, por sua vez, um cenário com altos índices de hospitalização e óbitos.