

Trabalho apresentado no 22º CBCENF

- Título:** O LÚDICO COMO INSTRUMENTO DE EDUCAÇÃO EM SAÚDE PARA PREVENÇÃO DE HANSENÍASE: relato de experiência
- Relatoria:** Bárbara Catellene Cardoso da Costa
Annah Lídia Souza e Silva
Isabelle Coelho de Azevedo Veras
- Autores:** Ennio Santos Barros
Mônica Santos Lopes Almeida
Waléria da Silva Nascimento Gomes
- Modalidade:** Pôster
- Área:** Políticas Públicas, Educação e Gestão
- Tipo:** Relato de experiência
- Resumo:**

Introdução: A Hanseníase é uma doença infectocontagiosa de caráter endêmico, sendo considerada um problema de saúde pública por ser uma forte causa de incapacidade física, social e até mesmo econômica. As intervenções lúdicas são uma proposta de aprendizagem que objetivam colaborar para o conhecimento da criança não apenas no que tange à saúde, mas também no desenvolvimento englobando os aspectos sociais, psicológicos e comportamentais. Essas por sua vez, visam a aprendizagem e a mudança de comportamentos com influência sobre a qualidade de vida. **Objetivo:** Descrever ação de educação em saúde com proposta lúdica para controle de hanseníase realizada com crianças em uma escola pública no município de Imperatriz - MA. **Método:** Trata-se de um estudo descritivo, realizado em junho de 2019 em uma escola pública, com 130 alunos do ensino fundamental, onde foram desenvolvidas atividades educativas utilizando-se vídeos explicativos, uso de jogos e brincadeiras, sendo abordadas características como sintomatologia, transmissão, características das lesões, e mitos e verdades sobre a patologia. A efetividade da ação foi mensurada a partir de um jogo de perguntas e respostas sobre os assuntos abordados a partir da divisão por grupos. **Resultados:** Foi perceptível um conhecimento prévio acerca da patologia percebido através de respostas aos questionamentos durante as atividades, além disso ressalta-se a colaboração e o interesse das crianças durante a ação possibilitando também um momento de esclarecimento de dúvidas sendo agentes ativos no processo de construção do conhecimento. O resultado demonstrou-se bastante satisfatório através da curiosidade, respostas rápidas as perguntas feitas e relatos de situações pessoais e na família sobre a doença e com isso observamos um melhor envolvimento por parte das crianças, que demonstraram interesse em participar dos jogos propostos, e das brincadeiras, evidenciando a aprendizagem por meio do brincar. **Considerações finais:** As atividades lúdicas se mostram como importantes colaboradoras para o processo de aprendizagem das crianças. Com o estudo observou-se a efetividade de atividades educativas com essa proposta. Dessa forma verifica-se a importância de ações com foco na orientação clara e compreensível para crianças, por meio de ferramentas que garantam melhor envolvimento do público alvo por fazerem parte do universo infantil e assim garantirem uma melhor abordagem e consequentemente melhor conhecimento.