Cofen
Conselho Federal de Enfermagem

Trabalho apresentado no 22º CBCENF

Título: O USO DE TECNOLOGIAS ATIVAS NA PROMOÇÃO DA SAÚDE MENTAL INFANTIL: RELATO DE EXPERIÊNCIA

Relatoria: Alice Monteiro Gomes

Autores: Orielson Costa de Leão
Isabelle Guerreiro de Oliveira
Letícia Sousa do Nascimento
Thays Queiroz Santos
Cláudia Cristina Pinto Girard
Amanda Ouriques de Gouveia

Modalidade: Pôster

Área: Políticas Públicas, Educação e Gestão

Tipo: Relato de experiência

Resumo:

Introdução: Atualmente o uso de jogos e dinâmicas lúdicas como mecanismos favoráveis para o ensino e aprendizagem, são muito recomendados por vários pesquisadores. Segundo eles, as metodologias que empregam a ludicidade favorecem a associação e diálogo entre educador e educando. Objetivos: Transmitir o conhecimento e promover uma interação, de maneira recreativa, entre os participantes, no intuito de induzir o pensamento crítico-reflexivo. Método: Trata-se de um relato de experiência, ocorrido na escola Maria Bernadete, no município de Tucuruí, estado do Pará, contendo 40 alunos de 5 a 6 anos, com a aplicação da metodologia da Problematização, embasado nos pressupostos do Arco de Maguerez: Na observação da realidade foi realizada uma escuta sensível com a direção do local e viu-se a necessidade de abordar o tema “Bullying” nas escolas”; na Identificação dos pontos-chaves foi destacado qual a percepção do público infantil quanto ao Bullying?; A Teorização foi realizada através de consultas na literatura, em bancos de dados eletrônicos da Biblioteca Virtual em Saúde, nas bases da SCIELO e LILACS; Nas Hipóteses de solução foi suscitado que A promoção da Educação em Saúde através de metodologias lúdicas permitiria uma propagação de conhecimentos de maneira eficiente ao publico alvo?; Na aplicação à realidade foi realizada uma ação com a utilização do Jogo do Bullying, como metodologia de ensino, o qual consiste em um tapete com 10 percursos, onde cada casa do percurso continha uma pergunta, bônus ou pegadinha e ao final todos os participantes ganharam um brinde pela participação. Resultados: Foi possível perceber que a maior parte dos alunos já apresentavam um bom conhecimento prévio sobre o assunto, visto que muitos respondiam corretamente as perguntas presentes no jogo, sobretudo a primeira questão, que retrata “ O que é Bullying? ”. Vale ressaltar, também, que houve uma grande interação entre o público-alvo, tornando o ambiente favorável para a troca de conhecimentos. Considerações Finais: verificou-se a importância da discussão sobre se que os objetivos estabelecidos foram alcançados, tendo em vista a relevante troca de conhecimentos estabelecidas através de metodologias recreativas.