Trabalho apresentado no 23° CBCENF

Título: TECNOLOGIA E SAÚDE DA CRIANÇA: CRIAÇÃO DE UM JOGO DIGITAL INFANTIL PARA PREVENÇÃO DE VERMINOSES

Relatoria: Meiriane Araújo Carneiro

Autores: Ana Karina Leite Costa
Pedro Gabriel Silva de Moura
Tânia de Sousa Pinheiro Medeiros
Natália Karina Nascimento da Silva

Modalidade: Comunicação coordenada

Área: TECNOLOGIA, PESQUISA, CUIDADO E CIDADANIA

Tipo: Pesquisa

Resumo:

Introdução: As doenças causadas por parasitas estão entre os maiores distúrbios que afetam tanto adultos, quanto crianças em idade escolar que residem em áreas pobres dos centros urbanos, tendo em vista que, em sua maioria, esses locais não possui as condições necessárias de saneamento básico. As precárias condições de saneamento básico e inadequadas práticas de higiene pessoal e doméstica são as principais causas de transmissão de parasitas. Estratégias educativas são utilizadas como uma forma de conscientizar a prevenção dessas infecções. O avanço da tecnologia aplicada à educação em saúde forneceu forte impulso na aprendizagem com a criação de aplicativos para dispositivos móveis. Objetivo: Relatar o desenvolvimento de um aplicativo de educação em saúde para o ensino infantil, sobre doenças causadas por verminoses, e de forma lúdica, dispor medidas de profilaxia e higiene pessoal. Metodologia: Foi utilizado um modelo de fluxo para design de aplicativo infantil: Pesquisa e Conceituação; Ideação e Prototipagem; Execução e Complementação. O conteúdo didático utilizado para dar suporte científico ao aplicativo foram baseadas no Guia de Bolso sobre Doenças infeciosas e parasitarias, do Ministério da Saúde. Para o desenvolvimento da arte foi utilizado o software CorelDRAW 2019™. A Linguagem de programação utilizada foram XML, uma linguagem estruturada de formatação, utilizando editor de texto do próprio Android Studio e linguagem de programação Java. Resultados: Como resultado, obteve-se o aplicativo “Aninhas e os Vermes” que tem como ênfase uma história fictícia e jogos de educação em saúde, os quais têm como funcionalidade promover maior adesão da criança ao processo de aprendizagem. O aplicativo possui uma arquitetura simples, porém, atrativa, a qual fornece informações educativas em saúde e promove a interação aluno-professor, profissional-paciente e filho-pais. Além disso, foi desenvolvido com uma série de programas simples e comandos facilitadores de uso, com intuito de ser compatível a todas as plataformas de celulares. Conclusão: O uso de aplicativo para dispositivos móveis voltado ao aprendizado de educação em saúde infantil, embora ainda não tenha sido avaliado pelo público-alvo, é uma ferramenta facilitadora da aprendizagem e de contribuição efetiva de medidas de prevenção a infeções parasitárias. Poderá ser usada por professores e pais para o ensino das crianças como uma tecnologia de fácil acesso.