

Trabalho apresentado no 23º CBCENF

Título: EXPERIÊNCIA DE CONSTRUÇÃO DE JOGO EDUCATIVO PARA UNIVERSITÁRIOS SOBRE TRAUMA

Relatoria: Lara Pereira da Silva
Érica Toledo de Mendonça
Maria Eduarda Silva Rosa
Juliana Cantele Xavier

Autores: Catherine Marques Barros
Roberta de Araújo Silva
Jessica Batista dos Santos
Bruna Guimarães de Melo

Modalidade: Comunicação coordenada

Área: POLÍTICAS PÚBLICAS, EDUCAÇÃO E GESTÃO

Tipo: Relato de experiência

Resumo:

Introdução: A Educação em Saúde é uma prática intrínseca às profissões da saúde e permeia as atividades assistenciais desenvolvidas no Sistema Único de Saúde. Define-se como um conjunto de atividades que visam a construção de conhecimentos em saúde pela população, atuando como potencializadora para o exercício de controle social e promotora de autonomia. Dessa forma, é imprescindível o desenvolvimento de competências educativas e colaborativas pelos profissionais de Enfermagem desde a graduação, importantes para promoção da saúde e transformação social. Objetivo: Relatar a experiência de construção de um jogo educativo sobre trauma na disciplina de Educação em Saúde do curso de Enfermagem da Universidade Federal de Viçosa (UFV). Metodologia: como proposta avaliativa da referida disciplina, cada grupo de alunos planeja e elabora um material educativo à luz da teoria de Paulo Freire, para ser aplicado em práticas de educação em saúde nos serviços de saúde, projetos e ligas acadêmicas da UFV. Neste sentido, o material foi desenvolvido num formato que viabilizasse práticas educativas inclusivas, lúdicas, participativas, interativas, com linguagem simples, e que levasse em consideração o conhecimento prévio dos participantes. O referido material trata-se do jogo S.O.S do trauma: Uma Aventura pela Vida, direcionado aos jovens universitários, na temática de urgências e emergências. Resultados: o jogo foi produzido com elementos de ambientação da própria universidade, cenário conhecido pelo público-alvo, no qual os jogadores devem aprisionar o grande vilão. O jogo traz cartas que apresentam situações de urgência e emergências mais presentes no cotidiano da população, como afogamento, queimadura, engasgo, nas quais pessoas leigas devem tomar condutas adequadas para resolução dos casos. Durante o jogo, são acumulados pontos a cada rodada, que poderão ser trocados por cristais mágicos, através dos quais o grupo irá aprisionar o grande vilão, quando forem conquistados sete cristais ao fim da partida. A condução do jogo exige a presença de um profissional da saúde ou estudante de graduação. Conclusão: a elaboração deste material proporcionou o desenvolvimento de competências educativas, ancoradas nos pressupostos freirianos, e colaborativas, realçando a importância da construção de tecnologias educacionais que tornem os participantes protagonistas do seu processo de aprendizagem, visando à tomada de decisões consciente e responsável acerca de determinada temática.