

Trabalho apresentado no 24º CBCENF

Título: TECNOLOGIA EDUCACIONAL DIGITAL EM SAÚDE RELACIONADA AO HIV/AIDS PARA ADOLESCENTES E JOVENS: REVISÃO DE ESCOPO

Relatoria: CAMILA MORAES GAROLLO PIRAN
Beatriz Sousa da Fonseca
Bianca Machado Cruz Shibukawa

Autores: Gabrieli Patricio Rissi
Maria de Fátima Garcia Lopes Merino
Marcela Demitto Furtado

Modalidade: Pôster

Área: Tecnologias e comunicação na formação de enfermagem

Tipo: Pesquisa

Resumo:

Introdução: o Vírus da Imunodeficiência Humana (HIV) é responsável pelo surgimento da Síndrome da Imunodeficiência Adquirida (AIDS) consistindo em uma doença infecciosa. Assim, a prática da educação em saúde, atribuição inerente ao profissional enfermeiro, deve-se considerar a utilização dessa ferramenta como um método de oportunizar a participação efetiva dos indivíduos no processo educativo, bem como um meio de favorecer a construção do conhecimento, em uma abordagem inovadora, dinâmica e crítica. Tem se notado que a utilização de tecnologias, especialmente as digitais, representam algo indubitável na sociedade hodierna, sobretudo para o público jovem. Objetivos: mapear as evidências científicas acerca do uso de tecnologia educacional digital em saúde relacionada ao HIV/AIDS, direcionada a adolescentes e jovens adultos. Metodologia: trata-se de uma revisão de escopo com base no método de revisão orientado pelo Instituto Joanna Briggs. O levantamento dos estudos foi realizado por meio de acesso a cinco bases de dados voltadas à área da saúde. Resultados: foram identificados 1.147 estudos, sendo que apenas 12 foram considerados elegíveis para compor a amostra final. Verificou-se que as tecnologias educacionais digitais em saúde eram voltadas à prevenção do HIV/AIDS entre adolescentes e jovens, sendo classificadas em gadgets (dispositivos), softwares e realidade aumentada. Conclusão: destaca-se que o jogo educativo, aplicativo multimídia, programa computadorizado, módulo online, protótipo de aplicativo, chat de vídeos, mídias interativas para divulgação de mensagens por meio de jogos, ambientes virtuais, mensagens pelo telefone celular e website foram as estratégias digitais mais empregadas neste contexto.