

Trabalho apresentado no 24º CBCENF

Título: Uso de jogo interativo na capacitação sobre métodos contraceptivos: um relato de experiência

Relatoria: Victor Caetano Rodrigues

Autores: Lívia Mota Sousa
Leticia Kelly Costa Silva

Modalidade: Comunicação coordenada

Área: Tecnologias e comunicação na formação de enfermagem

Tipo: Relato de experiência

Resumo:

Introdução: A capacitação interna de grupos de estudantes é uma ferramenta de grande importância para o aprendizado de novos conhecimentos tanto para o mediador do assunto, quanto para o público alvo que participa da atividade. Nessa perspectiva, a utilização de instrumentos interativos é fundamental para estimular a participação e eficaz disseminação do conhecimento sobre os temas apresentados. **Objetivo:** Discorrer a experiência como mediador de uma capacitação, sobre métodos contraceptivos na atenção primária, para o Programa Núcleo Rondon na UFC. **Metodologia:** A abordagem utilizada foi crítico-reflexiva, por se tratar da descrição de atividades realizadas pelo mediador e da aplicação de uma tecnologia para auxiliar no entendimento dos participantes, frente a temática apresentada. A capacitação teve duração de 50 minutos, realizada de maneira on-line, através da plataforma Google Meet e abordou a temática: métodos contraceptivos presentes na atenção primária. Para avaliar o conhecimento dos participantes, foram realizados dois testes anônimos, um pré e pós-teste, com 10 questões cada sobre a temática, através da plataforma interativa de perguntas no formato on-line, que denominada-se Quizizz. **Resultados:** Foi observado que os estudantes participaram de forma mais ativa da capacitação, apresentando opiniões, dúvidas e relatos sobre experiências prévias. Além disso, o desempenho dos participantes e a efetividade na resolução das questões durante o pós-teste, foram superiores e mais satisfatórias quando comparado ao pré-teste e às próprias avaliações dos participantes no momento da atividade. **Conclusão:** Conclui-se que a utilização da ferramenta do jogo interativo foi de grande efetividade na capacitação, visto que os resultados do teste final foram positivos após o feedback relatado pelos participantes.