Trabalho apresentado no 24º CBCENF

Título: INOVAÇÃO E TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO EM SAÚDE VOLTADA PARA A PREVENÇÃO DA TUBERCULOSE PULMONAR

Relatoria: Bruna Carolina Da Trindade Monteiro Da Silva
Karolaine de Oliveira Barra
Autores: Natália Ferreira Travassos
Ludimila magalhães rodrigues da cunha

Modalidade: Comunicação coordenada
Área: Tecnologias e comunicação na formação de enfermagem
Tipo: Relato de experiência

Resumo:

INTRODUÇÃO: A tuberculose (Tb) é uma doença com alta infectividade, embora sua patogenicidade seja pequena, estando relacionada mais às condições sociais de vulnerabilidade e condições precárias de ambiência com pouca luminosidade, bem como a um sistema imunológico suprimido, tal qual o seu diagnóstico e tratamento sejam acessíveis a população, ainda é considerada uma endemia importante em algumas regiões do Brasil, em especial na Região Norte. Entre 2021 e 2022 foram registrados somente no estado do Pará aproximadamente 14.816 casos confirmados da doença segundo dados do Sistema de Agravos de Notificação Compulsória (SINAN). OBJETIVO: Promover informações acerca da Tb pulmonar utilizando novas tecnologias e metodologias ativas, para auxiliar na compreensão da doença e trazer impactos na saúde da população. METODOLOGIA: Trata-se de um relato de experiência acerca da construção de uma tecnologia educativa, que utilizou a gamificação como metodologia ativa de ensino, para levar conhecimento a comunidade acadêmica de uma Instituição de ensino superior (IES) na cidade de Belém, Pará. Para o desenvolvimento da tecnologia foi realizado revisão integrativa da literatura (RIL), no período de janeiro a março de 2022, nas bases de dados BVS e SCIELO, tendo como descritores: inovação; tuberculose; tecnologia em saúde. RESULTADOS E DISCUSSÃO: Para a tecnologia educativa (jogo – Roleta da saúde) foram utilizados materiais reciclados (canos pvc, papelão, tintas spray e parafusos) e a exposição ocorreu durante uma atividade integradora da IES, na semana da enfermagem. O jogo consiste em uma parte numérica de 01 a 05 com perguntas e respostas, e no lado oposto perguntas que abordavam mitos e verdades sobre a Tb. Cada jogador girava a roleta apenas uma vez, em caso de erro passava a vez ao próximo jogador, assim sucessivamente. Percebeu-se boa aceitação do público, tanto com relação a aprendizagem quanto a ludicidade. A utilização de recursos recicláveis e duráveis, além do baixo custo, reforça o empreendedorismo social e ambiental, e sua replicabilidade permite o uso em outras temáticas dentro da área da educação em saúde. CONCLUSÃO: A gamificação é uma ferramenta inovadora utilizada na atenção à saúde, somada ao uso de outras metodologias ativas ampliam a promoção e prevenção dos agravos, utilizando inovações tecnológicas de fácil que permitem uma abordagem lúdica e atrativa.