Trabalho apresentado no 24º CBCENF

Título: APLICABILIDADE DE JOGOS EDUCATIVOS PARA PROMOÇÃO DA SAÚDE

Relatoria: Isadora Menezes Gonçalves

Autores: João Victor Lira Dourado
Lucijane Vicente Ferreira
Sammily da Silva Freire
Luana Verena Luz Veras

Modalidade: Comunicação coordenada

Área: Tecnologias e comunicação na formação de enfermagem

Tipo: Relato de experiência

Resumo:

INTRODUÇÃO: A utilização de tecnologias vem tornando-se um instrumento promissor para o desenvolvimento de ações que visem promover educação em saúde. A aplicabilidade dessas tecnologias promovem uma melhor interação entre educador e educando, o que leva ao fortalecimento do vínculo no processo de ensino e aprendizagem. Dessa forma, o enfermeiro como educador, constitui o papel de condutor do desenvolvimento de ações educativas na prática assistencial de saúde. OBJETIVO: Relatar a experiência de uma ação educativa com a construção de uma tecnologia leve-dura para instruir e orientar sobre as Infecções Sexualmente Transmissíveis, para alunos do 8° ano, do ensino fundamental II, no município de Itapipoca - CE. METODOLOGIA: Trata-se de um estudo descritivo, de abordagem qualitativa, do tipo relato de experiência, realizado a partir da elaboração de uma ação de educação em saúde, com a construção e aplicação de um jogo educativo. A elaboração da ferramenta foi realizada por meio das etapas: (1) seleção do tema, (2) revisão teórica sobre a temática e o conceito de jogos educativos, (3) definição dos tópicos a serem apresentados e objetivos do jogo e (4) construção do jogo. Desenvolvida por discentes de enfermagem, como metodologia da disciplina de Didática Aplicada à Enfermagem da Faculdade UNINTA Itapipoca. RESULTADOS: A ação permitiu aprendizado significativo em forma de recurso tecnológico, inovador e pedagógico em saúde, possibilitando a integração entre a comunidade estudantil, na qual o produto apresentou informações em forma de imagens e textos com conteúdos acessíveis junto a aplicação do jogo. Dessa forma, o jogo consistiu em realizar uma dinâmica com os alunos a partir da apresentação inicial, na qual os alunos dividiram-se em quatro equipes. Para aplicação do jogo utilizou-se um dado, com cada lado representando uma cor, correspondente a uma pontuação equivalente ao acerto de cada pergunta, elaboradas mediante ao assunto abordado na ação, com entrega de brinde para a equipe que apresentasse maior pontuação ao fim da dinâmica. Com isso, o objetivo central do jogo baseou-se em uma avaliação prévia sobre o conteúdo abordado, de forma simples e divertida entre os alunos. CONCLUSÃO: A experiência oportunizou o contato positivo com a tecnologia em saúde, ao confirmar a necessidade de novos instrumentos para fortalecimento de educação em saúde junto à comunidade estudantil. Como também permitiu o pensamento e reflexão dos estudantes sobre as IST 's.