

## Trabalho apresentado no 24º CBCENF

**Título:** USO DAS TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS NA PROMOÇÃO DA VACINAÇÃO: REVISÃO INTEGRATIVA

**Relatoria:** Raniel Eduardo da Silva  
Rélvia Monísia Cruz Gonçalves

**Autores:** Ellen Maria Oliveira de Sá  
José Adelmo da Silva Filho  
Mikaelle Ysis da Silva

**Modalidade:** Comunicação coordenada

**Área:** Inovação das práticas de cuidado

**Tipo:** Trabalho de conclusão de curso

**Resumo:**

**INTRODUÇÃO:** o uso de tecnologias educacionais no âmbito das estratégias de promoção da saúde apresenta-se como ferramentas de inovação, com benefícios que potencializam as práticas educacionais. No âmbito da imunização a utilização das tecnologias contribui na adesão e captação para vacinação. **OBJETIVO:** identificar através da literatura científica as tecnologias educacionais que estão sendo utilizadas para o incentivo à vacinação. **MÉTODO:** trata-se de uma revisão integrativa, realizada nas bases de dados: Literatura Latino-americana e do Caribe em Ciências da Saúde, Medical Literature Analysis and Retrieval System Online, Índice Bibliográfico Español em Ciencias de La Salud, Base de Dados em Enfermagem e a Cumulative Index to Nursing and Allied Health Literature, por meio dos descritores: Vacinação, Tecnologia Educacional e Promoção da Saúde, com o boleano AND para construção dos cruzamentos. Foram incluídos: artigos que correspondiam ao objetivo do estudo proposto, artigos redigidos em português, espanhol e/ou inglês e estudos publicados nos últimos cinco anos. Quanto aos critérios de exclusão, esses envolveram artigos que não estavam disponíveis na íntegra, artigos com métodos não claros, estudos repetidos e de revisão. Foram encontrados 11 estudos que foram analisados. **RESULTADOS:** as principais tecnologias educacionais encontradas foram: ferramentas dinâmicas e de cunho social por meio de mídias, vídeos e internet, onde se observam que a abrangência é bem maior comparada às tecnologias visuais, como artigos, impressos, guias e panfletos. Também foi identificado o uso de jogos, como meios de interação que favorecem o processo de educação em saúde facilitando a divulgação e orientação dos programas de vacinação. As tecnologias identificadas foram: Fight HPV, VP-Vídeos psicoeducacionais, Modelo Ecológico Social, ELM- Modelo de Probabilidade de Elaboração, PCnet, Vídeos, ABCD - guia para o Programa de redução a dor durante a Imunização, Escala de Dor Infantil, Aplicativos, Tecnologia Educacional do Ministério da Saúde e a Peça teatral como tecnologia dinâmica. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** o uso de tecnologias educacionais planejadas e sistematizadas, favorece a escolha de forma consciente sobre a vacinação, promovendo adesão e diminuindo sentimentos que geram medo, dúvidas e incertezas. Os achados evidenciam e reforça a importância de se utilizar tais tecnologias como ferramentas de inovação que potencializam as práticas educacionais.