

## Trabalho apresentado no 25º CBCENF

**Título:** TECNOLOGIA EDUCACIONAL PARA A PREVENÇÃO DA FEBRE AMARELA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

**Relatoria:** Antonia Lorena Vieira Lima

**Autores:** Hilderlânia de Freitas Lima

**Modalidade:** Pôster

**Área:** Tecnologia, empreendedorismo e inovação no cuidado em Enfermagem

**Tipo:** Relato de experiência

**Resumo:**

**INTRODUÇÃO:** A fim de estimular os indivíduos a desenvolverem o senso de responsabilidade relacionado aos cuidados com a própria saúde, as tecnologias vêm se tornando um grande instrumento facilitador. A utilização de atividades lúdicas como jogos educativos, proporciona aprendizado de modo mais dinâmico, permitindo a troca de experiências, facilitando a socialização e reflexão da importância de cuidados à saúde e prevenção de doenças como a febre amarela, uma patologia infecciosa grave, não contagiosa e de grande desconhecimento da população. **OBJETIVO:** Relatar a elaboração e a utilização de um jogo lúdico do tipo quebra-cabeça como instrumento de ensino-aprendizagem sobre a febre amarela. **METODOLOGIA:** Trata-se de um estudo descritivo, do tipo relato de experiência, elaborado a partir da vivência de discentes de Enfermagem na “II Mostra de Infectologia: Saúde e Educação” realizada por uma instituição de ensino superior no sertão central do estado do Ceará no mês de Junho de 2023. **RESULTADOS:** O público-alvo da mostra foram leigos e não leigos acerca da temática. A escolha foi produzir um quebra-cabeça sobre o ciclo da doença que se apresenta de duas formas: ciclo silvestre e ciclo urbano. A confecção deu-se na plataforma CANVA, tendo no total 24 peças de tamanho médio, cor azul e firmada em papel duplex. No dia do evento, a apresentação foi dividida em momentos específicos. O primeiro momento, a equipe abordou resumidamente o que é a febre amarela, ciclo, sinais e sintomas, tratamento e prevenção e após a discussão e esclarecimento de dúvidas, o último passo seria montar o quebra-cabeça e quem conseguisse no tempo proposto, ganharia uma premiação no final. Vale ressaltar, que antes de ser exibido, a equipe testou em quanto tempo seria montado, e o tempo mais rápido foi em 4 minutos. No decorrer do evento, 20 pessoas tentaram montar o quebra-cabeça, mas apenas oito conseguiram no tempo estipulado e ganhar o prêmio. **CONCLUSÃO:** Durante a elaboração houve todo o cuidado em prol dos participantes aprendesse brincando, sendo identificado através das falas que, apesar do tempo de montagem ter sido curto e as peças ter sido pequenas a maneira de repassar o conteúdo utilizando o jogo, tornou-se didático e divertido, conseguindo compreenderem bem o assunto proposto. Portanto, é de suma importância que atividades interativas sobre temáticas como doenças infecciosas, sejam trabalhadas e executadas, a fim de facilitar o entendimento e alcançar o maior número de pessoas.