Trabalho apresentado no 25º CBCENF

Título: TECNOLOGIA EDUCACIONAL PARA A PREVENÇÃO DA MENINGITE: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Relatoria: Maycon Ronald dos Santos Silva

Autores: Hilderlânia de Freitas Lima
Victoria Nascimento Brito da Silva
Juliane Rodrigues de Lima
Letícia Silva Saraiva

Modalidade: Pôster

Área: Tecnologia, empreendedorismo e inovação no cuidado em Enfermagem

Tipo: Relato de experiência

Resumo:

No Brasil, a meningite é considerada uma doença endêmica, casos da doença são esperados ao longo do ano, contudo, a doença é pouco conhecida pela população. Diante disso, a educação em saúde baseada em atividades educativas interativas se faz necessário para melhorar a compreensão acerca do assunto. O estudo tem por objetivo relatar a elaboração e utilização de um jogo educacional do tipo tabuleiro como instrumento de ensino-aprendizagem sobre a meningite. Trata-se de um estudo descritivo, do tipo relato de experiência realizado acerca da vivência de discentes de Enfermagem na “II Mostra de Infectologia: Saúde e Educação” realizado por uma instituição de ensino superior no sertão central do estado do Ceará. O evento foi aberto ao público geral, com duração de 4 horas. O planejamento foi realizado através de reuniões virtuais e presenciais, os quais estabeleceram os pontos que iriam constar no jogo. O jogo tratava-se de tabuleiro de trilha, com 26 quadrados coloridos fixados ao chão, onde 17 continham dinâmicas e perguntas referentes a temática. Os participantes eram as peças que percorriam a trilha, para isso jogavam um dado e tinham que acertar a pergunta para avançar. A atividade foi dividida em momentos específicos: apresentação, discussão e jogo. Ao início, era realizada a apresentação com informações a respeito da meningite, destacando conceitos, sinais e sintomas, tratamentos e vacinas disponíveis, sendo adotadas termologias de fácil entendimento. Após a explicação era disponibilizado um momento de discussão da temática. Por fim, era realizado o convite para o jogo, instrução sobre a dinâmica, para dar início. O jogo poderia ser realizado com até cinco participantes, ao longo do percurso surgia perguntas ou ações a ser realizadas. Ao final da partida, o campeão poderia escolher um dos prêmios disponíveis, enquanto o restante ganhava brindes de participação. A duração total da atividade era em média 20 minutos, participaram 40 indivíduos, com faixa etária entre 18 a 35 anos. Durante a elaboração houve todo o cuidado em ser um jogo dinâmico, onde os participantes aprendessem brincando. Isso facilitou tanto na tarefa de repassar informação, como de receber, proporcionando aprendizagem através dos erros e acertos de uma forma divertida. A forma de transmitir o conhecimento e trabalha-lo é importante para a obtenção de resultado, a utilização da tecnologia se mostrou uma alternativa positiva.