Trabalho apresentado no 25º CBCENF

Título: TECNOLOGIA EM SAÚDE: IMPLEMENTAÇÃO DO SERIOUS GAME NA CONSULTA DE ENFERMAGEM AO ADOLESCENTE

Relatoria: Melquisedeque da Silva Oliveira
Autores: Jaizyara Mary Silva

Modalidade: Pôster
Área: Tecnologia, empreendedorismo e inovação no cuidado em Enfermagem
Tipo: Relato de experiência

Resumo:

INTRODUÇÃO: Atividade de conclusão do componente curricular Saúde da Criança e do Adolescente, a intervenção prático-pedagógica busca avaliar a aplicabilidade de um serious game na Consulta de Enfermagem ao Adolescente. OBJETIVO: Descrever a experiência de um graduando na atividade de intervenção. METODOLOGIA: Relato de experiência de caráter descritivo, feito por um dos graduandos participantes. A intervenção foi feita em uma escola estadual de ensino médio, localizada em Recife-PE, com adolescentes de 14 a 17 anos, alunos da mesma, durante um dia. RELATO DE EXPERIÊNCIA: A atividade aconteceu em dois momentos: o primeiro deles, a consulta completa de enfermagem ao adolescente, e o segundo, a aplicação do serious game. As consultas foram feitas baseadas no roteiro de Fujimori e Borges (2009), sendo registradas as medidas antropométricas, os sinais vitais, a anamnese completa e as orientações individuais necessárias. No total, 08 (oito) adolescentes foram consultados, ficando os graduandos se alternando na assistência a cada um deles sob orientação da preceptora. Findadas as orientações, foi aplicado o jogo - por meio de um notebook - e cada adolescente pôde jogar livremente, respondendo perguntas sobre os assuntos abordados - que são apresentados na Caderneta do Adolescente - e sobre os direitos básicos do adolescente - baseado no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA). Assim, foram testados seus conhecimentos e apurada a existência de alguma dúvida sobre determinado tópico. Com a conclusão do jogo, foram feitas perguntas aos jogadores com o fito avaliativo. O questionário envolvia as perguntas: “Você gostou do jogo?”, “Conseguiu aprender algo novo com ele?”, “Achou fácil jogar?”. A aplicação do serious game mostrou-se uma ação funcional, já que os alunos se mostraram positivos sobre o mesmo. O total de 100% dos alunos afirmou gostar do jogo e apontou facilidade para jogar. Em relação ao aprendizado, 5 dos 8 adolescentes atestam ter aprendido uma temática nova. Não houve sugestões ou observações. Assim, o jogo mostrou ser uma boa alternativa para avaliar o alcance do aprendizado dos alunos, concluindo seu objetivo. CONSIDERAÇÕES FINAIS: A intervenção consolidou a ideia do serious game ser uma alternativa para reforçar as orientações a priori feitas. Mostrou também que o serious game pode ser um reforço à atuação da enfermagem na consulta ao adolescente, trabalhando a individualização, fiel à integralidade.