

Trabalho apresentado no 25º CBCENF

Título: TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS SOBRE HANSENÍASE PARA EDUCAÇÃO EM SAÚDE COM ADOLESCENTES: RELATO DE EXPERIÊNCIA

Relatoria: Samires Soares de Oliveira
Mélina Even Silva da Costa

Autores: Alécia Hercidia Araújo
Kleyton Pereira de Lima
Edilma Gomes Rocha Cavalcante

Modalidade: Comunicação coordenada

Área: Formação, Educação e Gestão em Enfermagem

Tipo: Relato de experiência

Resumo:

A hanseníase é uma doença infectocontagiosa transmitida pelo contato prolongado de uma pessoa infectada pelo *Micobacterium leprae* que não realiza o tratamento para uma pessoa não infectada. Desta maneira, quando não identificada de maneira precoce crianças e adolescentes são potencialmente atingidas por essa doença. Portanto, o uso de tecnologias educacionais para a disseminação do conhecimento sobre hanseníase torna-se uma ferramenta para momentos de educação em saúde com os adolescentes. Objetivou-se descrever a experiência do uso de tecnologias educacionais sobre hanseníase em uma educação em saúde para adolescentes em idade escolar. Trata-se de um relato de experiência sobre a construção e aplicação de uma tecnologia educativa sobre hanseníase durante uma educação em saúde organizada pelos estudantes de enfermagem da Universidade Regional do Cariri, que fazem da Liga Acadêmica de Estudo Pesquisa e Extensão para o enfrentamento das Doenças Negligenciadas, realizado entre os meses de setembro e outubro do ano de 2021. Para tanto, foi proposto aos ligantes a construção de tecnologia educativa, desta forma, foi desenvolvido um jogo educativo com dez questões sobre mitos e verdades da hanseníase, posteriormente foi realizado uma educação em saúde voltada aos adolescentes estudantes em uma escola de ensino público, localizada em um município do interior do Ceará, por meio de uma roda de conversa e aplicação do jogo educativo. Durante a elaboração do jogo educativo foi perceptível a importância do trabalho em equipe, aprofundamento do conhecimento, desenvolvimento de habilidades como a criatividade e comunicação entre os ligantes. Com relação a aplicação, observou-se que a tecnologia educativa possibilitou a interação, construção do conhecimento, elucidação de dúvidas relativas ao estigma que envolve a hanseníase. A implementação do jogo como tecnologia educativa proporcionou um momento de interação entre os ligantes e os adolescentes, bem como a participação ativa, esclarecimento de dúvidas, demonstrando que o uso de tecnologias educativas representa uma ferramenta valiosa para a identificação precoce da doença e consequentemente a interrupção da cadeia de transmissão.