

## Trabalho apresentado no 25º CBCENF

**Título:** CONSTRUÇÃO DE UMA TECNOLOGIA EDUCACIONAL (JOGO DE MEMÓRIA) PARA PROMOÇÃO DO CUIDADO COM O RECÉM-NASCIDO.

**Relatoria:** JEFFERSON SILVA BARBOSA

**Autores:** ELIANE MARIA RIBEIRO DE VASCONCELOS

**Modalidade:** Comunicação coordenada

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

**Tipo:** Relato de experiência

**Resumo:**

Introdução: Durante o ciclo puerperal as mulheres perpassam por diversos anseios pelas mudanças biofisiológicas, sendo de suma importância o acompanhamento da enfermagem de forma a ofertar um cuidado centrado na paciente, humanizado e efetivo, proporcionando um melhor conforto da mãe e do recém-nascido-RN. Nesse momento, a enfermagem precisa da dialogicidade e da interação efetiva a fim de ofertar um espaço de cuidado. O período neonatal de forma específica, tem sido destacado como prioridade dentro das políticas de saúde da criança. Os cuidados que envolvem esse momento requer a necessidade de aprimoramento na comunicação em saúde no qual os materiais educativos utilizados na educação em saúde pela enfermagem faz-se uma prática cotidiana e eficaz pois a inovação em tecnologias educacionais é fundamental para uma ensinagem mais eficaz. Objetivos: Relatar as vivências quanto docente na construção de uma tecnologia educativa (Jogo de memória) para puérperas a respeito dos cuidados com RNs com alunos do curso técnico em enfermagem. Método: Trata-se de um estudo descritivo do tipo relato de experiência a respeito da construção de um (jogo de memória) para puérperas sobre os cuidados básicos ofertados aos RN. Resultados e Discussões: O jogo de memória se deu em 3 etapas: 1. A etapa de investigação, na qual foi elaborado encontros a partir de tecnologias educativas na perspectiva de obter os principais cuidados aos recém-nascidos trazidos pela literatura atual, e também pelas buscas dos referenciais teóricos em torno da tecnologia escolhida que foi o jogo de memória. 2. A etapa de prototipação: realizadas através de oficinas, os alunos foram divididos em grupos, cujo objetivo era a criação de modelos protótipos do jogo de memória com toda sua criação, incluindo a avaliação quanto as regras e jogabilidade do produto. E a etapa 3: Que consistiu na escolha do melhor protótipo e ajustes no qual todos puderam participar. Nos momentos de construção da tecnologia, foi possível observar a interação em equipe de forma dialógica. Foi perceptível ainda que esse processo resultou em uma melhor aprendizagem do conteúdo, visto que os discentes em todas as etapas da construção vivenciaram a práxis do processo, transformando a teoria em prática na produção do jogo de memória. Conclusão: O processo de construção do jogo de memória permitiu aos educandos um espaço de reconstrução do saber a medida que se foram criadas novas abordagens educacionais além das convencionais.