

## Trabalho apresentado no 26º CBCENF

**Título:** INSTRUMENTALIZAÇÃO DO SERIOUS GAME PARA EDUCAÇÃO EM SAÚDE DO ADOLESCENTE: RELATO DE EXPERIÊNCIA.

**Relatoria:** Kallyne da Silva Calado  
Kellyn Karoline Siqueira Barros Morais  
Laiza Maiane de Paula Medeiros

**Autores:** Kerem-Hapuque Silva de Barros Santana  
Daniella Sequine Di Foggi Pinheiro  
Betânia da Mata Ribeiro Gomes

**Modalidade:** Pôster

**Área:** Eixo 1: Assistência, gestão, ensino e pesquisa em Enfermagem

**Tipo:** Relato de experiência

**Resumo:**

**INTRODUÇÃO:** Na literatura já se compreendem estudos de níveis experimentais que determinam que jogos, principalmente digitais, podem se associar à uma melhora de vida relacionada ao autocuidado e conhecimento, sendo assim, uma intervenção ativa de educação em saúde com adolescentes acerca do uso do cigarro eletrônico se mostra pertinente, visto sua emergente popularidade entre os mais jovens. **OBJETIVO:** Discutir uma ação de intervenção educativa em saúde instrumentalizando um Serious Game, acerca dos riscos do uso de cigarro eletrônico, para adolescentes estudantes do 9º ano do ensino fundamental e 3º ano do ensino médio da Escola de Aplicação do Recife (FCAP/UPE), Recife/PE, em julho de 2024. **MÉTODO:** Trata-se de um relato de experiência de caráter descritivo da aplicação de um Serious Game como ferramenta para instrumentalizar uma intervenção educativa em saúde com estudantes do 9º ano do ensino fundamental e 3º ano do ensino médio da Escola de Aplicação do Recife (FCAP/UPE) em julho de 2024, realizada no período vespertino com alunos do 9º ano do Ensino Fundamental e do 3º ano do Ensino Médio, abrangendo a faixa etária de 14 a 18 anos com a participação de 55 estudantes, sendo 35 do 9º ano do Ensino Fundamental e 20 do 3º ano do Ensino Médio, com duração aproximada de 40 minutos cada. **RESULTADOS/DISCUSSÃO:** A intervenção realizada foi desenvolvida com foco no dinamismo e na interação dos estudantes, visando a discussão entre os diferentes grupos de adolescentes sobre a temática proposta. O roteiro da intervenção incluiu três momentos distintos: no primeiro momento, os estudantes foram incentivados a questionar e compartilhar seus conhecimentos sobre os cigarros eletrônicos; no segundo momento foi apresentado o conteúdo teórico; e, no momento final, foi aplicado o Serious Game. A intervenção demonstrou-se efetiva quanto ao seu objetivo de impactar o público frente à problemática trabalhada. **CONCLUSÃO:** Durante o processo de aplicação do produto do projeto na intervenção, foi possível confirmar a atuação do Serious Game como eficaz e produtiva para o conhecimento e aprendizado, embora, em comparação com a apresentação do conteúdo teórico, houve dispersão. Em contrapartida, um maior engajamento dos participantes durante a aplicação do jogo tanto em relação ao produto em si quanto ao conteúdo do jogo foi observado, bem como uma maior contribuição de concepções após a experimentação do produto.