

## Trabalho apresentado no 26º CBCENF

**Título:** SERIOUS GAME PARA UTILIZAÇÃO DO AIDPI NA CLASSIFICAÇÃO DE PNEUMONIA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA.

**Relatoria:** Alanna Mikaella de Araújo Silva  
Tâmara Silva

**Autores:** Alice Carla Durães da Silva  
Ana Maristela Batista de Santana  
André Felipe Cunha Filho

**Modalidade:** Pôster

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

**Tipo:** Relato de experiência

**Resumo:**

Introdução: As taxas de internação infantil por doenças respiratórias são uma das causas mais importantes de internações no país. No público infantil, internações de menores de 1 ano possuem a pneumonia como causa mais prevalente. Assim, os estudantes do 5º módulo da graduação de enfermagem na Universidade de Pernambuco (UPE) realizaram uma intervenção como trabalho de conclusão de módulo acerca da aplicabilidade da estratégia AIDPI (Atenção Integral às Doenças Prevalentes na Infância) para manejo dessas crianças através de um serious games de autoria própria, visto que os jogos educativos são uma ferramenta de imensa qualidade para o aprendizado. Objetivo: Relatar a experiência de uma intervenção de educação em saúde sobre a aplicação do AIDPI como metodologia ativa de ensino, serious games e simulação realística para alunos da graduação de enfermagem. Método: Trata-se de um relato de experiência de desenvolvimento de um serious game através da ferramenta Design Thinking, que tem por objetivos identificar o problema, estruturar a ideação e prototipação do jogo. O serious game foi desenvolvido nas plataformas Scratch e Canva. A intervenção educativa foi realizada para alunos do 5º, 6º e 7º período da UPE, de forma presencial, no laboratório de informática da Faculdade de Enfermagem Nossa Senhora das Graças da UPE (FENSG-UPE), envolvendo um total de 12 alunos. O grupo teve acesso a uma abordagem sobre o AIDPI e a jogar o serious game desenvolvido pela equipe. Resultados: Para a intervenção, o grupo utilizou metodologias ativas para aprimorar e transmitir conhecimentos ao público-alvo sobre os distúrbios respiratórios. Foi apresentado o uso do AIDPI na avaliação e classificação de pneumonia em crianças menores de cinco anos, realizada uma simulação realística e aplicado o serious game. O serious game inicia com uma explicação do assunto abordado e um corte do AIDPI na parte de classificação da pneumonia. Logo após, os estudantes se deparam com bebês de sintomatologias diferentes e precisam classificar em não pneumonia, pneumonia e pneumonia grave. Considerações finais: É notório a prevalência dos distúrbios respiratórios em crianças. Dessa forma, a intervenção mostrou a importância da utilização da estratégia AIDPI para reduzir os agravos das doenças respiratórias. Desta maneira, aplicar a estratégia com a possibilidade de exercer a jogabilidade na educação em saúde para estudantes é de grande valia operando os “serious games” para a aprendizagem.