

JOGOS ON-LINE COMO ESTRATÉGIA DE EDUCAÇÃO EM SAÚDE NO COMBATE AS ARBOVIROSES: RELATO DE EXPERIÊNCIA.

Juliana Ramos Leones Tassinari^I
Gislaine Rodrigues de Campos^{II}
Gislaine Beatriz Cabral Pereira^{III}
Lívia Manhani Grisante de Azevedo^{IV}
Lilian Pommer^V
Mara Rafaelle de Souza Menezes Rocha^{VI}

Introdução

A tecnologia da informação pode ser utilizada como estratégia de ensino-aprendizagem que contribui para a maior autonomia dos sujeitos. Na saúde, quando apresentado de forma lúdica para crianças e adolescentes, torna-se uma ferramenta eficaz para o alcance da promoção da saúde e prevenção de doenças¹.

Dessa forma, este trabalho objetiva relatar o uso de jogos educativos como estratégia de educação em saúde para adolescentes em uma escola pública municipal em Várzea Grande - MT.

Descrição

Estudo observacional retrospectivo, do tipo relato de experiência do ponto de vista docente, da atividade supervisionada desenvolvida pelos acadêmicos de medicina do segundo semestre, durante as práticas da disciplina do Programa de Interação Comunitária. A atividade aconteceu em uma única apresentação na escola pública do município de Várzea Grande – MT e utilizou-se a apresentação de jogos educativos on-line (disponíveis no Google, como o site: multirio.gov.br) para aproximadamente 150 crianças e adolescentes.

- I. Enfermeira. Mestre em Cirurgia, Nutrição e Metabolismo. Professora do Centro Universitário de Várzea Grande (UNIVAG).
- II. Enfermeira. Mestre em Biotecnologia Animal. Professora do Centro Universitário de Várzea Grande (UNIVAG).
- III. Enfermeira. Mestranda em Ciências Odontológicas Integradas. Professora do Centro Universitário de Várzea Grande (UNIVAG).
- IV. Enfermeira. Especialista em Auditoria de Serviços de Saúde. Professora do Centro Universitário de Várzea Grande (UNIVAG).
- V. Enfermeira. Especialista em Urgência e Emergência. Professora do Centro Universitário de Várzea Grande (UNIVAG).
- VI. Enfermeira. Mestre em Oncologia. Professora do curso de Medicina do Centro Universitário de Várzea Grande (UNIVAG).

A realização desta atividade faz parte do projeto de intervenção que integra as práticas curriculares dos acadêmicos de medicina. Sob supervisão, os alunos fizeram apresentações, com auxílio de data show, em diferentes salas de aula. Após as apresentações iniciais, reforçou-se que embora os jogos on-line propostos fossem constituídos, de forma lúdica, com perguntas, a proposta era de ser um momento educativo e não coercivo, pois as respostas erradas não influenciaram a estratégia educativa. Durante a execução dos jogos, foi possível observar entusiasmo e interação dos alunos em participar da atividade.

Alguns manifestaram conhecimento prévio de alguns aplicativos utilizados, bem como, percepção dos cuidados com ambiente domiciliar para prevenção da circulação dos mosquitos vetores das arboviroses. Outro fator que contribuiu para a participação ativa dos alunos, foi a presença do professor responsável em cada sala de aula.

Considerações Finais

O uso do jogo educativo foi uma experiência exitosa, pois contribuiu para ampliação do conhecimento sobre o uso das tecnologias da informação na educação em saúde, tornando-se uma modalidade inovadora para incremento das práticas de promoção da saúde e prevenção de doenças direcionadas a crianças e adolescentes.

Palavras-chave: Educação em Saúde; Jogos Recreativos; Atenção Primária à Saúde.

Referência

1. Pinto, ACS, Scopacasa, LF, Bezerra, LLAL, Pedrosa, JV, Pinheiro, PNC. Uso de tecnologias da informação e comunicação na educação em saúde de adolescentes: revisão integrativa. Rev. enferm UFPE on line. 2017; 11(2):634-644.