

TECNOLOGIA EDUCATIVA PARA A PREVENÇÃO DA DENGUE: EXPERIÊNCIA DE ACADÊMICOS DE ENFERMAGEM COM A UTILIZAÇÃO DE UM JOGO EDUCATIVO

CICERA VIVIANE PEREIRA, GABRIELA DE SOUZA LIMA, HÉRYKA LAURA CALÚ ALVES, NICÁCIA GOMES DA SILVA, EDILMA GOMES ROCHA CAVALCANTE, MARIA DO SOCORRO VIEIRA LOPES

A tecnologia educativa é definida como um conjunto de conhecimentos científicos enriquecido pela criatividade do profissional em transmitir e concretizar saberes formais e informais de maneira sensível e facilitadora para o educando. Sendo necessário o planejamento e o controle de ações para a execução da atividade. Os jogos educativos são uma tecnologia, de baixa densidade e alto impacto que favorecem comunicação e aprendizagem. O presente estudo tem por objetivo relatar a experiência do uso de um jogo de sete erros visando à prevenção da Dengue. Trata-se de um relato de experiência, sobre a aplicação de um "jogo de sete erros", onde se identifica os principais focos de criação do mosquito *Aedes aegypti*, vetor da dengue, zika e chikungunya. A atividade foi reproduzida por graduandos do curso de Enfermagem, da Universidade Regional do Cariri, na cidade de Juazeiro do Norte-Ceará, durante a comemoração de uma festa religiosa, no período de quatro dias no mês de fevereiro de 2016. Os participantes eram moradores locais e/ou romeiros oriundos de outros lugares, que participaram aleatoriamente da atividade. Durante a dinâmica do jogo de sete erros, percebeu-se que os participantes apresentavam-se, no início, um pouco retraídos e com receio de errar, mas no decorrer da atividade, interagiram efetivamente apontando os erros e fazendo perguntas sobre as doenças. A maioria acertou mais de um local propenso ao desenvolvimento do mosquito, foram os pontos mais relatados o pneu, o lixo e as garrafas, e menos citados: as calhas e os ralos. Identificou-se que os participantes verbalizaram conhecimento limitado quanto aos principais focos do vetor e, conseqüentemente dificuldade de como eliminá-los no seu cotidiano. Observou que os conhecimentos dos participantes se baseavam apenas em relatos provenientes da mídia. Diante disso, verifica-se a necessidade da educação em saúde efetiva sobre a temática, através de métodos interativos, que atraiam o pensamento crítico da população e facilite o processo de orientação e aprendizagem sobre o controle do vetor. Conclui-se que jogos podem ser usados como uma estratégia educacional eficiente no processo de construção do conhecimento da população quanto ao processo saúde-doença.

PALAVRAS-CHAVE: TECNOLOGIA EDUCATIVA; DENGUE; EDUCAÇÃO EM SAÚDE

ÁREA TEMÁTICA: SAÚDE

FORMA DE APRESENTAÇÃO: PÔSTER