



DE 24 A 27 DE SETEMBRO DE 2014
HOTEL PRODIGY . ARACAJU . SERGIPE

Trabalhos Científicos

Título: Jogo De Tabuleiro Como Estratégia Educativa Na Promoção De Saúde Dos Adolescentes: Relato De Experiência De Um Grupo De Acadêmicos De Enfermagem.

Autores: MICHELE ALCANTARA DOS SANTOS (UNIGRANRIO); CAROL LANNE DA SILVA CAMPOS DE MOURA PINTO RIBEIRO (UNIGRANRIO); HELENA MARIA VIANNA GRAÇA (UNIGRANRIO); CLAUDIA DA CRUZ PARIS (UNIGRANRIO); ERIKA RODRIGUES DE SOUZA SANTANA (UNIGRANRIO); ANTÔNIA DA CONCEIÇÃO CYLINDRO MACHADO (UNIGRANRIO)

Resumo: Esse relato de experiência descreve uma atividade vivenciada pelas acadêmicas de enfermagem, participantes do projeto de extensão intitulado: Promovendo a saúde do adolescente na escola: Uma proposta do cuidar da saúde pelos acadêmicos de enfermagem. Participaram da atividade 60 adolescentes, e o tema abordado foi sobre sexualidade. Foi utilizado um tabuleiro gigante, onde as peças eram os adolescentes que se movimentavam conforme suas respostas. Teve como objetivo avaliar o conhecimento e promover a troca de saberes relacionadas ao tema. Durante o jogo as dúvidas eram elucidadas, de forma dialógica e através de demonstrações, como a colocação de preservativos em próteses anatômicas. O jogo encerrava quando o jogador respondesse um maior número de assertivas chegando ao final do tabuleiro. Segundo Yonekura e Soares (2010), o jogo educativo é uma alternativa viável para facilitar a discussão de temas relevantes sobre saúde, envolvendo crianças, adolescentes e adultos. Através da avaliação da atividade constatamos que 70% dos adolescentes opinaram como ótima; 15% consideraram interessante e os outros 15% divertida e dinâmica. Consideramos que a estratégia utilizada possibilitou uma melhor compreensão sobre o tema proposto, oportunizando aos adolescentes, expor as suas dúvidas além de possibilitar também, mudança de hábitos a promoção da saúde e a prevenção de agravos. Trabalhar a educação em saúde junto aos adolescentes, na perspectiva dos jogos, incita a criatividade do acadêmico no que tange à busca de novas estratégias, lúdicas e criativas, proporcionando à clientela uma maior compreensão das temáticas abordadas e propiciando uma maior interação entre acadêmicos e os adolescentes.