

**UTILIZAÇÃO DAS TECNOLOGIAS CUIDATIVO-EDUCAIONAIS PARA PREVENÇÃO DE DENGUE, ZIKA E CHIKUNGUNYA EM ADOLESCENTES: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA**  
Educação em Saúde

Fabírcia Cristina Vidal Silva<sup>1</sup>; Paloma Karen Holanda Brito<sup>2</sup>; Geísa Batista Leandro<sup>3</sup>; Bruno Neves da Silva<sup>4</sup>; Marcelo Costa Fernandes<sup>5</sup>

<sup>1</sup> Acadêmica de Enfermagem da Universidade Federal de Campina Grande - UFCG/CFP. Integrante do Grupo de Pesquisa Laboratório de Tecnologias de Informação e Comunicação em Saúde - LATICS / UFCG / CNPq., fabricia.vidal23@hotmail.com

<sup>2</sup> Acadêmica de Enfermagem da Universidade Federal de Campina Grande - UFCG/CFP, pah.karen@hotmail.com

<sup>3</sup> Acadêmica de Enfermagem da Universidade Federal de Campina Grande - UFCG/CFP, geisabatista16@hotmail.com

<sup>4</sup> Acadêmico de Enfermagem da Universidade Federal de Campina Grande - UFCG/CFP, ufcgbruno@gmail.com

<sup>5</sup> Enfermeiro. Mestre em Cuidados Clínicos em Saúde pela Universidade Estadual do Ceará (UECE). Doutor pelo Programa de Pós-graduação Cuidados Clínicos em Enfermagem e Saúde pela UECE. Líder do Grupo de Pesquisa Laboratório de Tecnologias de Informação e Comunicação em Saúde – LATICS/ UFCG/ CNPq, celo\_cf@hotmail.com

**INTRODUÇÃO:** As formas de educar em saúde estão em constante transição. A saúde está cada vez mais associada à educação, os próprios profissionais da saúde possuem atitudes educativas no ato do cuidado. A enfermagem ao apoderar-se desse método como tecnologia do cuidado ainda passa por um processo de ressignificação, visto que a utiliza, em determinados momentos, acontece de maneira verticalizada. Os profissionais se detêm, por vezes, mais a doença no desenvolver de sua prática clínica e ainda negam aceitar a educação como instrumento da sua atividade profissional na saúde, seja devido ao excesso de atividades ou por desacreditarem nessa proposta (COELHO; MIRANDA, 2015).

As tecnologias educacionais visam remodelar o modelo de ensino tradicional, haja vista que são classificadas como atividades interativas, acarretando a maior compreensão e fascínio por parte do público-alvo. De acordo com Alves e Aerts (2011), a educação representa um método hábil para promover saúde, de forma a proporcionar, sobretudo, o empoderamento do sujeito no autocuidado.

A adolescência representa uma etapa da vida onde ocorrem inúmeras mudanças, sendo estas físicas e biopsicossociais. Essas modificações colaboram para que o adolescente se torne mais inseguro; em decorrência disso, tornam-se mais vulneráveis ao processo de construção do conhecimento, surgindo a necessidade de estudantes e profissionais da saúde utilizarem-se do processo educativo como possibilidade de partilhar reflexões acerca de temas importantes de modo que construam uma postura crítica mediante às questões trabalhadas (MARIANO et al, 2013). Esse público carece de apoio familiar, escolar e também dos serviços de saúde, enfatizando as práticas de promoção da saúde e prevenção de doenças, buscando com isso, uma maior qualidade de vida.

Segundo Valle, Aguiar e Pimenta (2015), o clima tropical do Brasil contribui para a proliferação do mosquito *Aedes aegypti*, ocasionando o aumento na prevalência das doenças por este transmitidas, dengue, zika e *chikungunya*. A associação do calor e as chuvas faz com que essas se manifestem de forma sazonal, tendo uma ampliação dos casos no verão. Este estudo justifica-se mediante a importância de trabalhar com o público adolescente questões da atualidade tão prevalentes e que podem ser prevenidas com ações simples. Por conseguinte, objetiva-se descrever a experiência vivida por acadêmicos de enfermagem através da realização de uma roda de conversa

voltada à dengue, zika e *chikungunya* e a aplicação de uma tecnologia educacional para avaliar o entendimento do público-alvo e facilitar o desenvolvimento de aptidões necessárias para a prevenção dessas doenças.

**MATERIAIS E MÉTODOS:** Trata-se de um estudo descritivo, do tipo relato de experiência, a respeito da aplicação de uma tecnologia educacional. A implementação aconteceu em três turmas cursistas de ensino médio de uma escola estadual localizada na cidade de Cajazeiras/PB, nos meses de outubro e novembro de 2016.

A princípio realizou-se uma oficina, por meio uma roda de conversa, com os alunos acerca das doenças transmitidas pelo mosquito *Aedes aegypti*. Em seguida, houve a aplicação de um jogo educativo denominado “*Aedes Game*”, servindo esse como ferramenta avaliativa a respeito dos conteúdos discutidos na roda de conversa.

Para a elaboração do jogo, foram utilizados dados do Ministério da saúde, além de alguns artigos relacionados ao tema. O jogo é constituído por um tabuleiro contendo três filas com as iniciais do Laboratório de Tecnologias de Informação e Comunicação em Saúde – LATICS, uma de cada cor e 29 cartas com perguntas referentes à temática abordada, além de bônus e ônus. Os alunos formaram três grupos e cada um deles nomeou um líder, ficando este com seis peças, cada uma destas representando uma letra da sigla LATICS. Foi realizado um sorteio para decidir o grupo que começaria o jogo, isto é, a equipe que responderia a primeira pergunta. Cada resposta correta dava o direito de colocar uma peça no tabuleiro. O objetivo do jogo era completar a palavra LATICS.

**RESULTADOS E DISCUSSÃO:** A proposta de execução da tecnologia adotada excedeu as expectativas do grupo. Percebeu-se, desde a roda de conversa até a aplicação do jogo, a participação ativa dos alunos e uma ampla aceitação por parte deles. A roda de conversa promoveu uma considerável troca de informações, onde os alunos puderam compartilhar suas experiências pessoais sobre a temática. Com a execução do jogo, notou-se a compreensão por parte dos estudantes acerca dos temas discutidos, uma vez que a maioria das perguntas foi respondida corretamente.

De acordo com Araújo et al. (2016), a aprendizagem apoiada por jogos educativos é uma opção efetiva para os alunos atuais, pois promovem a motivação e o engajamento destes no processo de ensino-aprendizagem, possuindo o grande potencial de despertar interesse e favorecer a aprendizagem de temas em diversas áreas do conhecimento. Esse raciocínio concatena-se ao de Gurgel e Fernandes (2015), que apontam o educador como mediador do discente e o conhecimento, visando empoderar o aluno através de práticas construtivistas. A título de exemplo, uma estratégia empregada é a utilização dos jogos educacionais, pois estes instigam o elo entre os atores sociais envolvidos.

O uso das tecnologias fomenta o aprendizado por parte dos adolescentes, pois é algo que foge do ensino tradicional e representa uma forma lúdica de orientá-los acerca das mais diversas questões de saúde. Para que o número de casos das doenças causadas pelo *Aedes aegypti* decaia faz-se necessário o investimento na prevenção, destarte o jogo visa orientar e sensibilizar a população, de uma forma geral, quanto às formas de eliminação do vetor e a decorrente redução de casos das doenças.

**CONCLUSÕES:** Os adolescentes representam um público hábil ao compartilhamento de informações, visto a destreza que grande parte possui em compreendê-las e a capacidade em exteriorizar esses conhecimentos. O uso das tecnologias educacionais é congruente visto a renovação que representa ao processo educativo e isso faz-se necessário uma vez que a educação

em saúde direcionada aos adolescentes não se baseia apenas na transferência de conhecimentos, visto a complexidade dessa faixa etária.

Os educadores em saúde consistem em atores indispensáveis na incumbência de promover saúde junto aos indivíduos e na prevenção de doenças destes. Através da realização de uma ação continuada e longitudinal de construção de conhecimentos, a educação proporcionará o empoderamento dos adolescentes diretamente e de indivíduos próximos a estes indiretamente.

**Palavras-Chave:** Aedes; Adolescente; Tecnologia educacional.

#### **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

1. ALVES, Gehysa Guimarães; AERTS, Denise. As práticas educativas em saúde e a Estratégia Saúde da Família. **Ciênc. saúde coletiva [online]**, vol.16, n.1, pp. 319-325, 2011.
2. ARAÚJO, Débora da Conceição. et al. Processo de Desenvolvimento do jogo sério Missão Aedes: relações entre objetivos pedagógicos, ludicidade e implicações de design. In: V Congresso Brasileiro de Informática na Educação, 2016, Uberlândia-SP. **Anais do XXVII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação**. Uberlândia: 2016.
3. GURGEL, Paloma Cardozo; FERNANDES, Marcelo Costa. Jogos educacionais no ensino da enfermagem em saúde coletiva: relato de experiência. **J Nurs UFPE [online]**, Recife, vol. 9, n.9, pp. 9320-3, Sept., 2015.
4. MARIANO, Monaliza Ribeiro, et al. Jogo educativo na promoção da saúde de adolescentes: uma revisão integrativa. **Rev. Eletr. Enf [internet]**, vol.15, n.1, pp. 265-273, jan/mar, 2013.
5. SALUM, Gabriel de Barros; MONTEIRO, Luciana Alves Silveira. Educação em Saúde para adolescentes na escola: um relato de experiência. **Rev. Min. Enferm**, vol. 19, n. 2, p. 246-251, 2015.
6. VALLE, Denise; AGUIAR, Raquel; PIMENTA, Denise. Lançando luz sobre a dengue. **Cienc. Cult. [online]**, vol.67, n.3, pp. 4-5, 2015.