



O USO DE JOGOS COMO ESTRATÉGIA DE PROMOÇÃO DA SAÚDE DURANTE A PANDEMIA DO COVID-19

Autores: Amanda Thais de Araujo¹, Jacqueline Rodrigues de Lima², Nayara Figueiredo Vieira³

Orientador: Bárbara Souza Rocha⁴

1-4 Universidade Federal de Goiás

amandathais@discente.ufg.br¹, jlima@ufg.br², nayaravieira@ufg.br³, barbararocha@ufg.br⁴

INTRODUÇÃO

Com a pandemia do Covid-19, escolas do ensino fundamental de Goiânia adotaram o ensino remoto e realizaram suas aulas através de um aplicativo online, visto que muitos estudantes tinham acesso limitado à internet. Então, as aulas práticas da disciplina de Promoção da Saúde da Faculdade de Enfermagem, da Universidade Federal de Goiás, foram adaptadas para esse novo contexto, o que representou um novo e grande desafio para a comunidade acadêmica¹.

OBJETIVO

Apresentar a experiência do uso do jogo "Fato ou Fake" na promoção da saúde por meio do *WhatsApp* e com base em evidências científicas para estudantes do 7º ano do Ensino Fundamental.

MATERIAL E MÉTODO

A atividade aconteceu sob supervisão da professora durante um encontro de uma hora em um grupo do *WhatsApp* e adaptada para a faixa etária dos alunos. O jogo do "Fato ou Fake" teve como temática os medicamentos preventivos, máscaras, distanciamento social e imunização relacionada à pandemia. Assim, foram enviadas oito imagens com afirmativas e a participação dos alunos deu-se com o questionamento da veracidade destas afirmações. Após as respostas dos estudantes, foram apresentadas justificativas pautadas em evidências divulgadas por importantes órgãos como a Organização Mundial da Saúde e a Agência Nacional de Vigilância Sanitária.

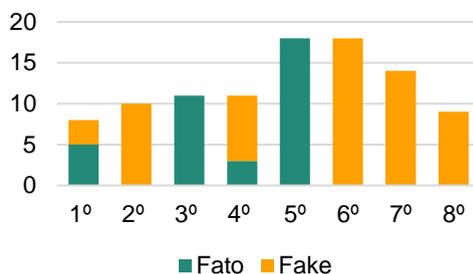
REFERÊNCIAS

1- Ramos SC de S, Brochin LF, Carneiro ALB, Ribeiro Junior OC, Albarado KVP, Martins TM. Teaching, monitoring and promoting health in times of COVID-19 pandemic. RSD [Internet]. 2021 Jul. 16 [cited 2021 Nov. 15];10(8):e45410817544. Available from: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/17544>.

RESULTADOS

Os resultados do jogo evidenciaram que em relação às temáticas do uso de máscara, distanciamento social, aglomeração, higiene das mãos e vacinas houveram 100% de acerto. Porém, na primeira e quarta afirmativas, que eram sobre medicamentos preventivos e risco maior para idosos, tiveram dúvidas que foram sanadas por explicações e evidências científicas divulgados por importantes órgãos.

Gráfico 1 – Respostas dos estudantes no jogo "Fato ou Fake"



Fonte: Elaborada pelas autoras, 2021.

CONCLUSÃO

A interação dos estudantes com a estratégia e as temáticas demonstrou uma busca por conhecimento pelos temas e pelas evidências científicas. Desse modo, a experiência foi exitosa, pois permitiu a construção conjunta de conhecimentos, o desenvolvimento de habilidades para prevenção da disseminação de notícias falsas como, também, a desmistificação dessas e promoveu o incentivo à busca de ações de cuidados com embasamento científico.