

Área: CIENCIAS DA SAUDE

Projeto: ADOLESCER: A ENFERMAGEM EDUCANDO E PROMOVENDO SAÚDE

Autores: ANNA KARLA NASCIMENTO LIMA (XXII PIBIC/XXVI BIC/UFJF); ANNA PAULA GONÇALVES LOLLI (COLABORADOR 1); GILCEMARA BARBOSA (COLABORADOR 2); MAGGIE ROCHA DE MELO (COLABORADOR 3); MARLI SALVADOR (COLABORADOR 4); NAYARA NERY CARNEVALI (COLABORADOR 5); REJANE SILVA ROCHA (COLABORADOR 6); THAIS ROTHIER DUARTE (COLABORADOR 7); ÚRSULA DA SILVA (COLABORADOR 8); ZULEYCE MARIA LESSA PACHECO (ORIENTADOR).

Resumo:

A pesquisa ADOLESCER A ENFERMAGEM EDUCANDO E PROMOVENDO SAÚDE é um projeto do Grupo de Pesquisa em Enfermagem Materno Infantil e Saúde Coletiva, inscrito no Diretório de Grupos de Pesquisa do Brasil, do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico. Foram atendidos os requisitos éticos e legais de investigação científica envolvendo seres humanos. Os objetivos deste estudo qualitativo foram descrever a maneira de utilização do jogo, identificar os assuntos que emergiram a partir da utilização do jogo. Os participantes foram adolescentes do nono ano com faixa etária compreendida entre 14 e 16 anos, matriculados em uma escola da rede municipal de ensino. Para a implementação da intervenção lúdica eles participaram de um jogo de tabuleiro, denominado ADOLESCER, foi criado com o objetivo de estimular sua atenção abordando questões referentes às vulnerabilidades e atitudes saudáveis na adolescência, incentivando seu raciocínio crítico sobre causas e efeitos. Na implantação do projeto foram distribuídas cartilhas educativas com os temas abordados no jogo e após cada partida um desses temas é lido e discutido, sendo finalizada a atividade com a realização de exercícios de fixação através de: caça-palavras, cruzadinhas, jogos de sete erros, entre outros. Os dados são coletados através da observação participante e da técnica de grupo focal, sua análise permitiu a construção de duas categorias: A primeira denominada - A percepção do adolescente sobre o Jogo ADOLESCER – indica nos depoimentos dos adolescentes a aprovação da ideia central do jogo, uma vez que descreveram a proximidade dos assuntos ali abordados com seu cotidiano. Na segunda categoria - A preferência dos adolescentes sobre determinados temas e seu aprendizado - eles referiram que assuntos relacionados às infecções sexualmente transmissíveis, o uso abusivo de álcool e drogas e o *bullying* tiveram através do jogo, chance de ser discutido o que permitiu esclarecer-lhes e reforçar a importância das atitudes saudáveis, tornando-se objetos de estudo de novas investigações. Conclui-se que o jogo aponta como uma possibilidade de estabelecer comunicação efetiva com o adolescente, permitindo que temas relevantes para a sua saúde sejam discutidos de modo a promover mudanças de conceitos e comportamentos e não a simples transferência de informações desvinculadas do seu contexto de vida, o que torna mais evidente a importância do entrosamento entre os setores de educação e saúde.