**Eixo Temático: Eixo 1 – Educação, Saúde e Tecnologia**

**JOGO EDUCATIVO COMO ESTRATÉGIA DE EDUCAÇÃO EM SAÚDE ACERCA DO CÂNCER DE PULMÃO: RELATO DE EXPERIÊNCIA**

Teodoro Marcelino da Silva ([teodoro.marcelino.s@gmail.com)1](mailto:teodoro.marcelino.s@gmail.com)1)

Natália Bastos Ferreira Tavares (nataliabastosf@hotmail.com)1

Rosely Leyliane dos Santos ([rosely.enfa@yahoo.com.br)1](mailto:rosely.enfa@yahoo.com.br)1)

Ingrid Mikaela Moreira de Oliveira ([ingrid\_lattes@hotmail.com)2](mailto:ingrid_lattes@hotmail.com)2)

Universidade Regional do Cariri - URCA 1

Universidade Estadual do Ceará – UECE2

**Introdução:** A neoplasia do tecido pulmonar constitui um dos tipos de cânceres mais agressivos, tendo como principal causa a exposição ativa e/ou passiva ao tabagismo. As taxas de sobrevida aumentam mediante a um diagnóstico precoce(1). Deste modo, as práticas educativas em saúde permitem modificar este panorama, ao possibilitar melhoras na qualidade de vida diante da obtenção de hábitos de vida saudáveis(2). Assim, a utilização de tecnologias educativas durante as ações de educação em saúde, incluindo os jogos educativos, constituem estratégias eficientes no processo de ensino-aprendizagem, tornando-o lúdico, dinâmico e integrativo, além de propiciar satisfação emocional imediata aos participantes(3). **Objetivo:** Relatar a experiência sobre a utilização de um jogo educativo como estratégia de educação em saúde acerca do câncer de pulmão. **Descrição da Experiência:** Trata-se de um relato de experiência acerca da aplicação de um jogo educativo sobre o câncer de pulmão com estudantes de enfermagem, realizado no dia 02 de Junho de 2019. A atividade teve duração de três horas, no turno vespertino. Participaram do jogo, 39 discentes de enfermagem, matriculados regularmente na disciplina de oncologia da Universidade Regional do Cariri – URCA / Unidade Descentralizada de Iguatu - UDI, e a professora da referida disciplina. O jogo educativo *Passa ou Repassa*, constituiu-se em um jogo onde os participantes foram divididos em dois grandes grupos, tendo como líderes de cada grupo, quatro discentes. O jogo iniciou-se mediante a realização de pergunta associada à temática dirigida aos líderes de um dos grupos, sendo que poderiam responder de imediato ou repassar para a equipe adversária, tendo a possibilidade da equipe adversária repassar, novamente, a pergunta para a equipe inicial, restando como única alternativa respondê-la. Caso acertassem, ganhavam pontos, mas se errassem, os pontos iam para a equipe adversária. Utilizou-se um retroprojetor para projetar o jogo educativo e um dado personalizado para sorteio das perguntas. Destaca-se que os participantes que erravam as perguntas, além de não ganharem pontos, o seu líder tinha que receber torta na face pela equipe adversária. Contudo, ao final do jogo educativo, ambas as equipes ganhavam um prêmio simbólico. **Resultados:** Evidenciou-se que a utilização do jogo educativo, como intervenção educativa, foi de suma importância, pois estimulou a participação ativa dos discentes, a disseminação e a potencialização dos conhecimentos sobre o assunto proposto, a adoção de hábitos e estilos de vida saudáveis, a liderança e trabalho em equipe, o estímulo do raciocínio clínico e crítico, o desenvolvimento de habilidades e competências para a tomada de decisão e para a avaliação clínica que será necessária nas atividades assistenciais futuras. Isso se justifica, mediante a verificação da apreensão dos conhecimentos pela análise da verbalização dos discentes, bem como atuação dos estudantes durante todo o jogo. Sem contar que tornou o aprendizado cada vez mais dinâmico, lúdico e integrativo. **Considerações Finais:** A utilização do jogo educativo, como estratégia de educação em saúde, foi relevante, pois possibilitou uma nova didática de ensino, ao fazer com que os discentes literamente aprendessem brincando. Sendo assim, sugere-se o desenvolvimento de novos estudos neste âmbito.

**Descritores:** Educação em Saúde**;** Estudantes de Enfermagem; Jogos e Brinquedos; Neoplasias Pulmonares.

**Referências Bibliográficas**

1. INSTITUTO NACIONAL DE CÂNCER JOSÉ ALENCAR GOMES DA SILVA, Ministério da Saúde. **Estimativa/ 2018 Incidência de Câncer no Brasil**. Rio de Janeiro, 2017.

2. CRUZ, J. R.; GONÇALVES, L. S.; GIACOMO, A. P. M. A. Agile Scrum Methodology: implementation by the nurse in an educational game on safe medication management. **Rev Gaúcha Enferm**., v. 40(esp), p.1-5, 2019.

3. D'AVILA, C. G.; PUGGINA, A. C.; FERNANDES, R. A. Q. Construção e validação de jogo educativo para gestantes. Escola Anna Nery., v.22, n.3, p.1-8, 2018.