

EDUCAR E BRINCAR: UMA FORMA CRIATIVA DE FAZER SAÚDE NA ESCOLA

Ana Beatriz Oliveira Lazarino¹; Victória Dellatore Jonas Gomes²; Ana Beatriz Siqueira Delatorre³; Maria Clara Faial Baptista⁴; Cidllan Silveira Gomes Faial⁵; Ligia Cordeiro Matos Faial⁶

1 Discente do curso Técnico em Química, Instituto Federal Fluminense, *Campus* Bom Jesus do Itabapoana / E-mail: anabeatrizlazarino15@gmail.com

2 Discente do curso Técnico em Química, Instituto Federal Fluminense, *Campus* Bom Jesus do Itabapoana / E-mail: victoriadellatore@gmail.com

3 Discente do curso Técnico em Química, Instituto Federal Fluminense, *Campus* Bom Jesus do Itabapoana / E-mail: anabiadelatorre@gmail.com

4 Discente do curso Técnico em Alimentos, Instituto Federal Fluminense, *Campus* Bom Jesus do Itabapoana / E-mail: mariaclarafaialbaptista@gmail.com

5 Professor de Educação Física, Instituto Federal Fluminense, *Campus* Bom Jesus do Itabapoana / E-mail: cfaial@iff.edu.br

6 Médica Orientadora, Instituto Federal Fluminense, *Campus* Bom Jesus do Itabapoana / E-mail: lfaial@iff.edu.br

INTRODUÇÃO

O lúdico empregado no cuidar tende a suavizar vivências traumáticas na adolescência, tornando a educação em saúde uma experiência de troca de conhecimento divertida e efetiva. (MARQUES, 2016; OLIVEIRA, 2016)

OBJETIVOS

Compreender a percepção do adolescente sobre o uso do lúdico na educação em saúde.

MATERIAL E MÉTODOS

Trata-se de um estudo com abordagem qualitativa fenomenológica com alunos do ensino médio do Instituto Federal Fluminense *campus* Bom Jesus. Inicialmente será confeccionado e viralizado por aplicativo de mensagens entre os discentes um questionário eletrônico com a proposição: qual a sua dúvida em relação a um tema em saúde? Uma vez coletado, a partir do tema mais frequente serão realizados encontros virtuais lúdico-pedagógicas em saúde. Ao término do encontro será disparada a seguinte pergunta: como você percebe educação em saúde pelo lúdico? O aluno voluntariamente responderá através do ícone de mensagem individual da sala virtual.

RESULTADOS ESPERADOS

Acredita-se que mesmo frente ao isolamento imposto pela pandemia, as sessões remotas lúdico educacionais em saúde possam aproximar seus atores (profissionais de saúde e adolescentes) despertando o interesse juvenil quanto o aprendizado em saúde e difundir um saber indispensável quanto ao processo de adolecer saudável e coletivo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Imagina-se que o lúdico aplicado a educação em saúde possa estreitar os laços entre adolescentes e profissionais de saúde sendo um facilitador no processo de educar em saúde de forma criativa e inovadora.

REFERÊNCIAS

- MARQUES, E.P et al. O lúdico no cuidado à criança a ao adolescente com câncer: perspectivas da equipe de enfermagem. *Escola Anna Nery Revista de Enfermagem*, Rio de Janeiro, v. 20, n. 3, Jun 2016. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ean/v20n3/1414-8145-ean-20-03-20160073.pdf> Acesso em 04 de outubro de 2019.
- OLIVEIRA, E.J.P. et al. "Heróis da Saúde Bucal": saúde bucal numa abordagem lúdico-recreativa. *Revista Ciência em Extensão*, São Paulo, v. 12, n. 3, p. 55-65, out. 2016.

INSTITUIÇÃO DE FOMENTO

FAPERJ