

GAMIFICAÇÃO E RODA DE CONVERSA COMO MÉTODOS PARA ABORDAGEM DO CÂNCER DE PRÓSTATA EM UMA TURMA DE ADOLESCENTES DO PEJA

Gabriel Antonio Meireles¹; Amanda Silva Martins¹; Jorge Leandro do Souto Monteiro²; Katia de Moraes Jorge².

O câncer de próstata representa, segundo estimativa do INCA (2020), 29,2% de todos os casos de câncer mais frequentes para o gênero masculino. Além disso, esta neoplasia de próstata é estigmatizada, principalmente pela população que acomete, ou seja, homens a partir de 65 anos. Entende-se que a adolescência determina um momento de amadurecimento crucial para a formação da personalidade. A partir disso, evidencia-se a importância de estratégias de educação em saúde que contribuam para o conhecimento e desenvolvimento pessoal e social desse indivíduo, repercutindo diretamente na vida adulta. Nesse contexto, como o público-alvo são os adolescentes, a gamificação se destaca como uma importante ferramenta capaz de desenvolver um aprendizado ativo mais inovador e interativo. O presente estudo tem como objetivo relatar a experiência de acadêmicos de enfermagem do Centro Universitário Celso Lisboa, integrantes da Liga Acadêmica de Oncologia e Cuidados Paliativos, na realização de uma ação educativa em saúde sobre câncer de próstata em parceria com o projeto de extensão “A enfermagem está no coração da Celso”. O projeto foi idealizado para uma turma de adolescentes do Programa de Educação de Jovens e Adultos (PEJA) de uma escola municipal do Rio de Janeiro. A palestra proposta foi desenvolvida em dois momentos. Na primeira parte, com o intuito de introduzir o assunto, foi preparada uma apresentação em *Microsoft PowerPoint* para ser projetada onde focou-se em desenvolver a gamificação. Para tanto, foi utilizado um quiz interativo, com cinco perguntas simples, elaboradas sem o intuito de impor dificuldade, mas buscando estimular a curiosidade e promover a competitividade. As perguntas tiveram a intenção de contextualizar o assunto trazendo à tona ideias de senso comum, estimulando o raciocínio crítico baseado em referências bibliográficas. Já no segundo momento, foi realizada uma roda de conversa que possibilitasse o diálogo e a reflexão de maneira colaborativa. Dentre os resultados obtidos, observou-se que a utilização da ferramenta de gamificação foi eficaz em tornar o processo de ensino-aprendizagem mais lúdico e dinâmico. Também se destacou a roda de conversa como método para estimular o pensamento crítico e o diálogo, favorecendo a construção do conhecimento de forma colaborativa. A atividade permitiu a oportunidade de sensibilizar e impactar positivamente os alunos, contribuindo para influenciar uma possível mudança de atitude e comportamento que favorecem a saúde do público masculino. A experiência também contribuiu para o enriquecimento acadêmico, social e pessoal dos discentes envolvidos.

Palavras-chave: Câncer de próstata. Educação em saúde. Adolescentes. Gamificação.

¹ Graduandos do Curso de Enfermagem do Centro Universitário Celso Lisboa

² Docentes do Curso de Enfermagem do Centro Universitário Celso Lisboa