RESUMO - III. PESQUISA CIENTÍFICA RELACIONADA ÀS TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS E ASSISTENCIAIS

JOGO DA MEMÓRIA COMO TECNOLOGIA EDUCATIVA PARA RECONHECIMENTO PRECOCE DO CÂNCER INFANTOJUVENIL

Gabriele Ferreira Da Silva (gabriele.ferreira@ufms.br)

Julia Aparecida Moraes Diedrich (Julia.diedrich@ufms.br)

Sophia Rosa (sophia.braz@ufms.br)

Eloah Garcia Do Nascimento (eloah.garcia@ufms.br)

Maria Angélica Marcheti (angelica.marcheti@ufms.br)

Introdução: O câncer infantojuvenil representa importante problema de saúde pública e, embora apresente elevadas taxas de cura quando diagnosticado precocemente, muitos de seus sinais e sintomas iniciais podem ser confundidos com manifestações comuns da infância, retardando a busca por assistência especializada. Nesse contexto, estratégias de educação em saúde que utilizem metodologias ativas e recursos lúdicos podem contribuir para ampliar o conhecimento da população e favorecer o reconhecimento precoce de sinais de alerta. Objetivo: Relatar a utilização de um jogo da memória, abordando sinais e sintomas do câncer infantojuvenil, como estratégia de educação em saúde para promover seu reconhecimento precoce. Método: Relato de experiência

referente a uma ação educativa desenvolvida por integrantes de uma liga acadêmica de oncologia pediátrica. A atividade foi realizada em espaço de circulação pública e utilizou um jogo da memória composto por imagens e descrições dos principais sinais e sintomas relacionados ao câncer infantojuvenil. Durante a dinâmica, os participantes eram estimulados a identificar os pares correspondentes e discutir os significados das manifestações apresentadas, favorecendo a construção compartilhada do conhecimento. Resultados: Dez pessoas participaram. Inicialmente, observou-se conhecimento limitado acerca dos sinais e sintomas do câncer infantojuvenil, com maior familiaridade apenas com manifestações mais conhecidas. Durante a dinâmica, verificou-se interesse e participação ativa dos envolvidos, especialmente na identificação de sinais menos reconhecidos, como equimoses recorrentes, vômitos persistentes, fadiga excessiva e alterações comportamentais. O recurso lúdico favoreceu a interação entre participantes e facilitadores, estimulando o diálogo, a reflexão e a fixação dos conteúdos abordados. Conclusão: O jogo da memória mostrou-se uma estratégia educativa acessível e potencialmente eficaz para a promoção do conhecimento sobre o câncer infantojuvenil. A utilização de recursos lúdicos pode fortalecer ações de educação em saúde, ampliando a conscientização da comunidade e contribuindo para o reconhecimento precoce de sinais de alerta, favorecendo o diagnóstico e o tratamento oportunos.

Introducción: El cáncer infantojuvenil representa un importante problema de salud pública y, aunque presenta altas tasas de curación cuando se diagnostica precozmente, muchos de sus signos y síntomas iniciales pueden confundirse con manifestaciones comunes de la infancia, retrasando la búsqueda de atención especializada. En este contexto, las estrategias de educación en salud que utilizan metodologías activas y recursos lúdicos pueden contribuir a ampliar el conocimiento de la población y favorecer el reconocimiento precoz de signos de alerta. Objetivo: Relatar la utilización de un juego de memoria, abordando signos y síntomas del cáncer infantojuvenil, como estrategia de educación en salud para promover su reconocimiento precoz. Método: Relato de experiencia referente a una acción educativa desarrollada por integrantes de una liga académica de oncología pediátrica. La actividad se realizó en un espacio de

circulación pública y utilizó un juego de memoria compuesto por imágenes y descripciones de los principales signos y síntomas relacionados con el cáncer infantojuvenil. Durante la dinámica, los participantes eran estimulados a identificar los pares correspondientes y discutir los significados de las manifestaciones presentadas, favoreciendo la construcción compartida del conocimiento. Resultados: Participaron diez personas. Inicialmente, se observó un conocimiento limitado sobre los signos y síntomas del cáncer infantojuvenil, con mayor familiaridad solo con las manifestaciones más conocidas. Durante la dinámica, se verificó interés y participación activa de los involucrados, especialmente en la identificación de signos menos reconocidos, como equimosis recurrentes, vómitos persistentes, fatiga excesiva y alteraciones conductuales. El recurso lúdico favoreció la interacción entre participantes y facilitadores, estimulando el diálogo, la reflexión y la fijación de los contenidos abordados. Conclusión: El juego de memoria demostró ser una estrategia educativa accesible y potencialmente eficaz para la promoción del conocimiento sobre el cáncer infantojuvenil. La utilización de recursos lúdicos puede fortalecer las acciones de educación en salud, ampliando la concientización de la comunidad y contribuyendo al reconocimiento precoz de signos de alerta, favoreciendo el diagnóstico y el tratamiento oportunos.

Introduction: Childhood and adolescent cancer represents a significant public health concern and, although it presents high cure rates when diagnosed early, many of its initial signs and symptoms can be mistaken for common childhood manifestations, delaying the pursuit of specialized care. In this context, health education strategies that employ active methodologies and playful resources may contribute to broadening public knowledge and promoting the early recognition of warning signs. Objective: To report the use of a memory game addressing signs and symptoms of childhood and adolescent cancer as a health education strategy to promote its early recognition. Method: This is an experience report of an educational activity developed by members of an academic pediatric oncology league. The activity was carried out in a public space and used a memory game composed of images and descriptions of the main signs and symptoms associated with childhood and adolescent cancer. During the activity, participants were encouraged to identify matching pairs and

discuss the meanings of the presented manifestations, fostering the shared construction of knowledge. Results: Ten individuals participated. Initially, limited knowledge regarding the signs and symptoms of childhood and adolescent cancer was observed, with greater familiarity only with more widely known manifestations. Throughout the activity, interest and active participation were noted, particularly in the identification of less recognized signs such as recurrent bruising, persistent vomiting, excessive fatigue, and behavioral changes. The playful resource facilitated interaction between participants and facilitators, stimulating dialogue, reflection, and retention of the content covered. Conclusion: The memory game proved to be an accessible and potentially effective educational strategy for promoting knowledge about childhood and adolescent cancer. The use of playful resources can strengthen health education initiatives, broadening community awareness and contributing to the early recognition of warning signs, thereby favoring timely diagnosis and treatment.

Palavras-chave: educação em saúde; neoplasias infantis; diagnóstico precoce; jogos educativos; enfermagem pediátrica.