



UNIVERSIDADE ESTADUAL  
VALE DO ACARAÚ

Pró-Reitoria de Extensão e Cultura - PROEX



**CEARÁ**  
GOVERNO DO ESTADO  
SECRETARIA DA CIÊNCIA, TECNOLOGIA  
E EDUCAÇÃO SUPERIOR

## **BATALHA NAVAL E A PROMOÇÃO DA SAÚDE NO AMBIENTE ESCOLAR: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA**

Ana Beatriz de Souza<sup>1</sup>, Isabelle Maria Tertuliano Ribeiro<sup>2</sup>, Izabelly Mara Gomes Cosme<sup>3</sup>

Dafne Lopes Salles<sup>4</sup>, Alexsandra de Oliveira Costa<sup>5</sup>

<sup>1</sup> Bacharelado em Enfermagem, UVA, Sobral-CE, annabeatrizs376@gmail.com, <sup>2-3</sup> Bacharelado em Enfermagem, UVA, Sobral-CE, <sup>4</sup>Coorientadora/ Docente do Curso de Enfermagem da UVA, Sobral-CE <sup>5</sup> Docente do Curso de Enfermagem da UVA, Sobral-CE

As tecnologias educacionais são estratégias de ensino que orientam o processo de aprendizagem, utilizando diferentes métodos e técnicas para facilitar o aprendizado e promover o desenvolvimento integral dos alunos, incluindo habilidades cognitivas, sociais e emocionais. Dentro desse contexto, a promoção à saúde no âmbito escolar desempenha um papel crucial, pois contribui diretamente para o bem-estar físico, emocional e social dos estudantes. Ao implementar ações de promoção à saúde, as escolas criam um ambiente mais saudável, além de incentivar comportamentos que têm um impacto positivo na vida dos alunos, tanto no presente quanto no futuro. Essas iniciativas ajudam a fortalecer a aprendizagem, melhorar a qualidade de vida dos estudantes e promover hábitos saudáveis, preparando-os para enfrentar os desafios acadêmicos e sociais de forma mais equilibrada e eficiente. Objetiva-se apresentar a experiência da Liga de Enfermagem em Saúde da Família (LESF) na realização de ações de educação e promoção em saúde, com a temática: prevenção do COVID-19. Trata-se de um relato de experiência realizado no mês de setembro de 2024 na escola Osmar de Sá Ponte, localizada no município de Sobral, tendo como público-alvo trinta adolescentes do 8º ano do ensino fundamental. Para melhor abordagem da temática foi criado um jogo de Batalha Naval para interação em sala de aula. No primeiro momento da ação, para compreender qual o grau de conhecimento da temática pelos estudantes, foram direcionadas perguntas sobre o tema. Posteriormente, foi realizada a explanação do assunto de forma sucinta e clara pelo ligantes. No terceiro momento foi utilizado o jogo, a fim de estimular a competitividade, a adesão e a fixação do conteúdo. Para início da dinâmica a turma foi separada em duas equipes que tinham que escolher um colega para representar cada grupo. O jogo continha números de um a cinco e letras de A até o E. Dentro dos cartões haviam escritos hábitos de higiene para prevenção da COVID-19 e em outros um desenho do vírus da doença, pontuava a equipe que encontrasse hábitos de prevenção da doença no jogo e não pontuava a equipe que encontrasse o desenho do vírus. A equipe vencedora ganharia um brinde e todos os alunos ganhariam um chocolate, além de um folder informativo sobre estratégias para prevenir a contaminação por COVID-19. Foi observado que alguns adolescentes apresentavam conhecimentos prévios sobre a temática e outros que desconheciam totalmente o tema abordado, mas com a explanação do conteúdo, apresentação da dinâmica em grupo e momento de tira dúvidas, os mesmos se mostraram contemplados com o tema. Em suma, deve se evidenciar a importância de tecnologias educacionais no âmbito escolar como instrumento para o aprendizado e construção de uma base sólida para que os alunos desenvolvam hábitos e atitudes que promovam o seu bem-estar integral, como também o favorecimento do trabalho em equipe, ajudando a desenvolver habilidades sociais e emocionais.

Palavras-chave: Adolescentes; Promoção à saúde; Tecnologias educacionais