

RECURSO EDUCACIONAL DIGITAL GAME GAMI COMO FERRAMENTA PARA A PROMOÇÃO DA SAÚDE MENTAL INFANTIL: AVALIAÇÃO QUALITATIVA

IV Encontro de Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação

Marciane Rodrigues do Nascimento Tavares, Felipe Moreira de Paiva, Ana Paula Soares Gondim

Introdução: O uso de recursos tecnológicos no campo da promoção da saúde mental demonstrados nos estudos científicos pode ser uma ferramenta que pode ser aplicada as práticas em saúde. O Game Gami é um recurso educacional digital (RED) pode auxiliar crianças com transtornos mentais que fazem uso de psicotrópicos como prática de saúde. O RED é uma adaptação do GUIA DA GESTÃO AUTÔNOMA DA MEDICAÇÃO – GGAM, modelo desenvolvido no Canadá, em 1996. O Game Gami visa auxiliar na autonomia do usuário da saúde mental infantil e estimular a participação ativa dos usuários e familiares dos serviços de saúde mental para práticas de saúde mental. **Objetivos:** validar o RED Game Gami como uma ferramenta educacional digital inserida no campo da saúde mental infantil. **Metodologia:** trata-se de um processo de validação do RED Game Gami através da abordagem qualitativa. A validação é composta de três etapas: a primeira etapa foi uma busca na literatura científica, a segunda etapa foi a entrevista com os farmacêuticos do serviço, a terceira etapa será o desenvolvimento de uma ferramenta de validação. **Resultados:** a literatura científica disponibiliza estudos que buscam avaliar o uso, efetividade, aceitabilidade e viabilidade das intervenções educacionais digitais em saúde. O relato dos farmacêuticos acerca da pergunta: ‘Sobre o conteúdo do jogo, você tem algo para falar sobre ele ser utilizado por crianças?’ Ambos relataram ser uma ferramenta de aprendizado para a criança compreender e aprender sobre o uso de medicamentos. E a pergunta: ‘Sobre o conteúdo do jogo, você tem algo para falar sobre ele ser utilizado por profissionais da saúde?’ Percebeu-se nos relatos que o jogo possibilita ampliar a atuação profissional. Os entrevistados relataram não sentir dificuldades em utilizar o jogo. **Conclusão:** Por fim, o processo de validação dos recursos educacionais digitais requer uma avaliação qualitativa, visto que no campo da saúde mental é necessário compreender os seus processos de saúde.

Palavras-chave: SAÚDE MENTAL. CRIANÇAS. VALIDAÇÃO. TECNOLOGIA.