



ELABORAÇÃO DE JOGO DE TABULEIRO PARA ORIENTAÇÃO SOBRE O TRATAMENTO DA TUBERCULOSE

Jaine Souto da Silva¹, Rayrla Cristina de Abreu Temoteo²

RESUMO

A tuberculose (TB) é uma doença infectocontagiosa, de transmissão aérea causada por uma micobactéria, denominada *Mycobacterium tuberculosis*. A doença ainda é um fator preocupante atualmente, sendo considerada no Brasil, uma das principais causas de mortalidade no que se refere a doenças infecciosas. A adesão ao tratamento é uma das principais problemáticas relacionadas ao controle da doença. O objetivo desta pesquisa foi construir um jogo cuidativo-educacional para estimular a adesão ao tratamento em pessoas com tuberculose. Quanto ao processo metodológico, este, ocorreu em três etapas: revisão de escopo, entrevistas com o público alvo que utilizará a tecnologia e desenvolvimento da tecnologia seguindo as etapas de Jaffe (2011). O tabuleiro foi construído de acordo com as fases do tratamento da tuberculose, a fase de ataque e a fase de manutenção. As casas cinzas, ilustradas com o bacilo, são as casas que remetem as cartas revés e simulam o retrocesso e as casas coloridas (vermelho e azul) remetem as cartas-perguntas, o jogo foi pensado como analogia a uma corrida do diagnóstico até a cura da tuberculose, passando pelas duas fases do tratamento. Composto o jogo ainda temos um dado e um manual de instruções para conduzir a partida. O jogo “Corrida Anti-TB” é uma tecnologia que tem grande potencial no que se refere o ensino-aprendizagem, podendo ainda proporcionar maior adesão ao tratamento da tuberculose devido as suas características de ensino, ação, consolidação de conhecimentos através do seu conteúdo e formação de vínculos por meio da interação entre os participantes e o mediador.

Palavras-chave: Tuberculose, Adesão ao tratamento, Tecnologia cuidativo-educacional.

¹Aluna do Curso de Graduação em Enfermagem, Departamento de Enfermagem do Centro de Formação de Professores, UFCG, Campina Grande, PB, e-mail: jaine.souto@estudante.ufcg.edu.br

²Doutora em Atenção em Enfermagem, Professora, Escola Técnica de Saúde de Cajazeiras (ETSC), UFCG, Campina Grande, PB, e-mail: rayrla.cristina@professor.ufcg.edu.br



DEVELOPMENT OF A BOARD GAME FOR GUIDANCE ON TUBERCULOSIS TREATMENT

ABSTRACT

Tuberculosis (TB) is an infectious, airborne disease caused by a mycobacterium called *Mycobacterium tuberculosis*. The disease is still a cause for concern today, and in Brazil it is considered one of the main causes of mortality in relation to infectious diseases. Adherence to treatment is one of the main problems related to controlling the disease. The aim of this research was to build a care-educational game to encourage adherence to treatment in people with tuberculosis. As for the methodological process, it took place in three stages: a scoping review, interviews with the target audience that will use the technology and the development of the technology following the stages of Jaffe (2011). The board was built according to the phases of tuberculosis treatment, the attack phase and the maintenance phase. The gray squares, illustrated with the bacillus, are the squares that refer to the setback cards and simulate the setback and the colored squares (red and blue) refer to the question cards, the game was designed as an analogy of a race from diagnosis to cure of tuberculosis, going through the two phases of treatment. The game also includes a dice and an instruction manual for playing the game. The "Anti-TB Race" game is a technology that has great potential in terms of teaching and learning, and can also provide greater adherence to tuberculosis treatment due to its characteristics of teaching, action, consolidation of knowledge through its content and the formation of bonds through interaction between the participants and the mediator.

Keywords: Tuberculosis, Adherence to treatment, Care technology educational technology.