

## VÍRUS DA IMUNODEFICIÊNCIA HUMANA (HIV/AIDS): MÉTODOS DIDÁTICOS DE PREVENÇÃO APLICADOS À POPULAÇÃO JUVENIL

*Thiago Franklin Nascimento<sup>1</sup>, Joyce Angelo Rosa<sup>1</sup>, Rosana da Silva Guimarães<sup>1</sup>, Tayná Silva de Almeida<sup>1</sup>, Hérica Chagas Madureira<sup>1</sup>*

*<sup>1</sup>Instituto Federal Fluminense*

[thiagofranklinnascimento@gmail.com](mailto:thiagofranklinnascimento@gmail.com)

A AIDS é uma infecção sexualmente transmissível (IST), transmitida pelo vírus HIV, e tem como característica o enfraquecimento do sistema de defesa do corpo e pelo aparecimento de doenças oportunistas, podendo levar ao óbito. Dados do Ministério da Saúde indicam que mais de um milhão de pessoas convivem com o vírus HIV no Brasil. Há indicadores de detecção da doença e de óbitos em Campos dos Goytacazes que apontam que os números de casos no município são superiores à média nacional. Tendo em vista esta problemática, é notória a necessidade de ferramentas educativas que auxiliem na conscientização dos jovens sobre os meios de infecção e transmissão pelo HIV, e as medidas profiláticas necessárias para evitar a sua transmissão, contribuindo assim com a redução do número de casos. **Objetivos:** Nesse sentido, o presente trabalho teve como objetivo explicar de forma lúdica os malefícios que o HIV, pode causar no organismo humano, além de fomentar as características do contágio e as possibilidades de prevenção pertinentes a esse caso, com base na gamificação aplicada à educação, tendo como alvo jovens estudantes. **Metodologia:** Esta pesquisa foi realizada por acadêmicos do curso de Bacharelado em Enfermagem, como atividade extensionista, da disciplina de Microbiologia. O projeto foi aplicado para estudantes do Instituto Federal Fluminense *campus* Campos Guarus, na primeira etapa trabalhado o conhecimento teórico geral sobre a infecção em uma linguagem acessível e clara. Na sequência, foi executado um jogo virtual, utilizando a ferramenta *Kahoot*, onde foi conduzido perguntas, estimulando a interação dos participantes. **Resultados:** Foi possível observar que a utilização de um jogo como ferramenta educativa contribuiu para tornar o processo de aprendizagem mais eficiente, atraente e motivador. O conteúdo sobre o HIV/AIDS foi adaptado aos jovens estudantes a fazerem questionamentos que contextualizam a disseminação dessas infecções. O aumento do interesse em trocar informações, esclarecer dúvidas e o engajamento na atividade foi perceptível, ao aplicar essa abordagem. **Conclusão:** Diante do exposto, podemos concluir que a gamificação é uma ferramenta didática poderosa, para ações educativas em saúde sexual para o público juvenil. A partir dessa análise, como perspectivas futuras, iremos executar esse projeto em outras escolas, com o intuito de expor a importância e a gravidade dessa doença crônica sem mecanismo de cura até então.

Palavras-chave: Educação em Saúde, Infecções, Jovens.