**CONSTRUÇÃO E APLICAÇÃO DE UM JOGO EDUCATIVO PARA GESTANTES SOBRE O PERÍODO PUERPERAL: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA.**

**Autores:** Deborah da Silva Jardilino¹ Nathanael de Souza Maciel² Gezebely de Oliveira Rodrigues³ Maria Rayssa do Nascimento Nogueira4 Camila Chaves da Costa5

**Instituições:** 1- Acadêmica do curso de Enfermagem da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira. Redenção, Ceará, Brasil. Apresentador. 2- Acadêmico do curso de Enfermagem da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira. Redenção, Ceará, Brasil. 3- Acadêmica do curso de Enfermagem da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira. Redenção, Ceará, Brasil. 4- Acadêmica do curso de Enfermagem da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira. Redenção, Ceará, Brasil. 5- Docente do curso de Enfermagem da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira. Redenção, Ceará, Brasil.

O puerpério é um período de intensas modificações fisiológicas e emocionais, as quais podem impactar na saúde da mulher, contribuindo para aumentar a insegurança após o parto. Neste sentido, a construção e uso de jogos educativos no âmbito do processo reprodutivo possibilita a ideia de aproveitar a oportunidade para informar e aconselhar as mulheres sobre aspectos relacionados ao ciclo gravídico-puerperal, empoderando-as para vivenciarem esse período de forma saudável. Assim, objetivou-se relatar as experiências vivenciadas por acadêmicos de Enfermagem no desenvolvimento e utilização de um jogo educativo (tabuleiro) sobre o período pós-parto. Trata-se de um estudo descritivo, do tipo relato de experiência, realizado no mês de maio de 2019 por acadêmicos do curso de bacharelado em enfermagem em um Centro de Referência à Assistência Social em uma cidade do Maciço de Baturité-CE. Participaram do estudo sete grávidas que frequentavam um curso para gestantes que ocorria na instituição. O jogo desenvolvido foi constituído de 17 casas numeradas, além de uma casa inicial e final. Os peões foram substituídos por calçados de crianças. Em todas as casas, havia um envelope com um cartão que continha uma frase motivacional e em alguns havia questionamentos sobre o tema abordado. Antes de responder cada pergunta, a gestante deveria jogar o dado, confeccionado pelos acadêmicos, e, caso acertasse a pergunta, avançaria no tabuleiro o valor obtido no dado. Os acadêmicos complementaram as respostas e dirimiram dúvidas. Percebeu-se que as gestantes puderam ter um momento de convivência no trabalho em grupo, onde trocaram conhecimentos e práticas. A aplicabilidade do recurso lúdico favoreceu o desenvolvimento das diversas competências, como a comunicabilidade, por meio de uma remodelação do modo de obter conhecimentos. A utilização do jogo educativo na atividade, na qual demandou atenção e participação, facilitou o seguimento da ação de maneira interativa. Durante o jogo, as gestantes se mostraram atenciosas e participativas, demonstrando entusiasmo ao lançar o dado e ansiedade quando abriam os envelopes, com receio do que poderia vir no cartão. O aspecto recreativo do tabuleiro proporcionou uma conversação entre as gestantes e os acadêmicos, tornando-se um momento de descontração e aprendizagem. A produção e utilização do recurso educativo possibilitou aos acadêmicos o aprimoramento da criatividade e habilidades nos relacionamentos interpessoais e, com isso, proporcionou para os envolvidos um momento recreativo e de troca de experiências, abordando assuntos inerentes e essenciais acerca do ciclo gravídico-puerperal.

PALAVRAS-CHAVE: Gestantes. Estudantes de Enfermagem. Tecnologia educacional