

EIXO: TECNOLOGIAS EM SAÚDE

PRODUÇÃO DE JOGO EDUCATIVO PARA O ENSINO EM SEGURANÇA DO PACIENTE.

José Gerefeson Alves¹

Maria Nágela Valéria da Silva²

Lorena Pinheiro Braga³

Glícia Uchôa Gomes Medonça⁴

Jayana Castelo Branco Cavalcante de Meneses⁵

Introdução: A temática segurança do paciente é tida como uma questão prioritária na área da saúde atualmente. A mesma deve ser abordada continuamente em serviços de saúde, de modo a qualificar a assistência por meio da educação permanente. Considerando que educar é ir além da transferência de conhecimentos, mas possibilitar sua construção, a utilização de jogos dinamiza o processo ensino-aprendizagem, colocando o facilitador como um gerador de situações estimulantes eficazes e constitui estratégia útil para abordagem do tema Segurança do Paciente. **Objetivo:** Relatar a produção de um jogo educativo para abordagem do tema Segurança do Paciente com profissionais de saúde. **Método:** Trata-se de um relato de experiência sobre a criação de um jogo educativo no programa *Microsoft PowerPoint for Windows* versão 2010, obedecendo as seguintes etapas: determinação do objetivo; escolha do referencial teórico; criação de metas; seleção e delimitação do conteúdo e desenvolvimento do processo e execução. Esta estratégia foi proposta para atividades educativas com profissionais de enfermagem, as quais são foco do projeto de extensão “Educação para o Cuidado Seguro: o papel (trans) formador da Universidade”, sob responsabilidade de docentes e discentes do curso de graduação em Enfermagem da Universidade Regional do Cariri, Unidade Descentralizada de Iguatu. As ações adotam como referencial teórico os protocolos de segurança do paciente propostos pelo Ministério da Saúde. **Resultados:** O jogo é constituído de perguntas com quatro opções de resposta cada e de desafios para o desenvolvimento de habilidades específicas para a segurança do paciente. É organizado por um mediador, o qual controla o programa no computador, executando-o com o auxílio de uma trilha e um dado. À medida que os participantes obtêm um número ao jogar o dado, esses se direcionam à casa correspondente, onde haverá uma pergunta, um desafio, uma bonificação para avançar ou um retrocesso para casas anteriores. O arquivo criado é adequável, sendo adaptado de acordo com o protocolo em foco e o tempo de duração de cada ação. Ressalta-se que o jogo se encontra

¹ Discente do 5º Semestre do Curso de Graduação Enfermagem da Universidade Regional do Cariri – URCA, Unidade Descentralizada de Iguatu – CE. Participante do Projeto de Extensão Educação para o Cuidado Seguro: o papel (trans) formador da Universidade. Email: gerfesondip@gmail.com.

² Discente do 10º Semestre do Curso de Graduação Enfermagem da da Universidade Regional do Cariri – URCA, Unidade Descentralizada de Iguatu – CE. Integrante do Grupo de Pesquisa em Clínica, Cuidado e Gestão. Email: nagelavaleria@gmail.com.

³ Discente do 5º Semestre do Curso de Graduação Enfermagem da Universidade Regional do Cariri – URCA, Unidade Descentralizada de Iguatu – CE. Email: lorenabraga631@gmail.com.

⁴ Enfermeira, Mestranda em Tecnologia e Inovação em Enfermagem, Docente do curso bacharelado em Enfermagem da Universidade Regional do Cariri, Iguatu, Ceará, Brasil. Coordenadora do Projeto de Extensão “Educação para o Cuidado Seguro: o papel (trans) formador da Universidade”. Email: glicia_efm@yahoo.com.br.

⁵ Enfermeira, Mestre em Enfermagem, Docente do curso bacharelado em Enfermagem da Universidade Regional do Cariri, Iguatu, Ceará, Brasil. Enfermeira responsável pelo setor de Pé diabético da Policlínica Regional de Iguatu. Participante do Grupo de Pesquisa em Diabetes Mellitus (GPEDIAM). Participante Docente do Projeto de Extensão “Educação para o Cuidado Seguro: o papel (trans) formador da Universidade”. Coren-CE: 235.493, Email: jayanacastelobranco@hotmail.com.

em estágio de aperfeiçoamento e, portanto, sujeito a alterações mediante as demandas que surgirem no decorrer das ações. **Considerações finais:** A ferramenta construída objetiva contribuir para um processo de reflexão sobre a prática e construção do conhecimento na área de segurança do paciente. Além disso, sua aplicabilidade pode contribuir de forma significativa no processo educacional, motivando os discentes a desenvolverem tecnologias criativas para educação permanente nos serviços de saúde.

Descritores: Educação em Enfermagem, Segurança do Paciente, Tecnologia Educacional.

Referências:

BEAUBERNARD, D. S. S; FARIAS, J. O. A utilização de jogos do power point no ensino de história local para o ensino fundamental. Revista do Seminário Mídias & Educação, v. 1, 2015.

DOMINGUES, A.N; LOTUFO, M. L; BORDINI, R.A; OHNUMA, C. S; NETO, L. V; OTSUKA, J. L; SILVA, H. Z. M; TSUDA, M; SANTOS, W. F; BEDER, D. M. Protótipo digital do Cuidando Bem: um jogo educacional sobre Segurança do Paciente. In: Anais dos Workshops do Congresso Brasileiro de Informática na Educação, v. 4, p. 1094, 2015.

GRIEBLER, G; CAPDEVILA, G. A. G; PETRY, G. T; KRETZMANN, T. B; VIEIRA, A. T; PELLENZ, R. I. Desenvolvimento de softwares educacionais por estudantes de Licenciatura Plena em Pedagogia: potencializando o aspecto lúdico do Microsoft® PowerPoint®. Revista Eletrônica Argentina-Brasil de Tecnologias da Informação e da Comunicação, v. 1, n. 2, 2015.