

1053

## **CUCA LEGAL E SEGURANÇA DO PACIENTE PEDIÁTRICO: GAMEFICAÇÃO NO ENSINO DE ENFERMAGEM**

CATEGORIA: RELATO DE EXPERIÊNCIA

Thiago da Silva; Wiliam Wegner; Alexander de Quadros; Amaranta Ramos; Monique Pereira Guedes; Carolina Xavier dos Santos; Vanderlei Gambatto; Thais Gardini

COMPLEXO MERIDIONAL DE ENSINO SUPERIOR IMED-POA

**Introdução:** A educação em segurança do paciente implica desenvolver experiências de aprendizado para que os estudantes tenham a oportunidade de usar a evidência científica e de ser capazes de descrever os componentes do cuidado centrado no paciente. Dentre as possibilidades metodológicas a gameficação potencializa o processo de aprendizagem em diversas áreas de conhecimento<sup>1</sup>. **Objetivo:** apresentar a experiência do uso da gameficação no ensino da segurança do paciente pediátrico hospitalizado em disciplina do curso de enfermagem. **Método:** estudo descritivo, tipo relato de experiência, oriundo de uma disciplina na área da Enfermagem Clínica e Cirúrgica II de um curso de graduação em enfermagem localizado em Porto Alegre/RS. A atividade foi desenvolvida entre fevereiro e março no ano de 2022. Os sujeitos envolvidos corresponderam 45 estudantes do oitavo semestre do curso e três docentes facilitadores. **Relato de experiência:** foi construído e aplicado o jogo “Cuca legal: jogo da segurança do paciente”, durante a aula com o tema “Segurança do Paciente Pediátrico no Centro Cirúrgico”. O objetivo do jogo é obter acertos nas perguntas para chegar primeiro ao final do tabuleiro e concluir a atividade. A proposta é composta por três níveis identificados por cores, novato (laranja), sabichão (verde) e fera (azul). O jogo apresenta perguntas inspiradas nas metas internacionais da segurança do paciente. No tabuleiro existem casas indicando cada meta e para avançar se joga o dado: se o estudante tirar número par, ele anda o número de casas e responde à pergunta, se acertar a pergunta, joga novamente o dado. O jogador movimenta o peão e tenta responder outra pergunta. Se o jogador tirar número par novamente, joga de novo, até obter número ímpar. Se achar a pergunta difícil ou preferir não arriscar, pode optar por “não sei”. Assim, o estudante permanece na casa em que está e os próximos jogadores tem oportunidade de responder pela ordem da vez. O vencedor é quem chegar primeiro à casa “chegada” do tabuleiro. A proposta desse jogo é viável entre 2 e 6 participantes. Os materiais confeccionados são: 01 tabuleiro, 30 cartões com 6 perguntas cada, 6 peões coloridos e 1 dado. A proposta demonstrou desenvolver nos estudantes o pensamento crítico-reflexivo em torno do tema segurança do paciente pediátrico no centro cirúrgico. Também foi observado que este a gameficação proposta neste jogo contribuiu para o desenvolvimento de competências essenciais para atuação na realidade dos serviços saúde, como, trabalho em equipe, comunicação, tomada de decisão e prática baseada em evidências até mesmo para a colaboração interdisciplinar. **Considerações finais:** O método propiciou uma aprendizagem significativa, resultando na aquisição de novos significados, entre o conhecimento prévio e o novo. Cabe destacar que sensibilizar para segurança do paciente permite capacitar para apoiar e agir com eficiência incorporando a cultura de segurança nas instituições de saúde.

**Descritores:** segurança do paciente; educação em enfermagem; game.

**Referências:**

1.FREITAS DA, SANTOS EMS, LIMA LVS, MIRANDA LN, VASCONCELOS EL, NAGLIATE PC. TEACHERS' KNOWLEDGE ABOUT TEACHING-LEARNING PROCESS AND ITS IMPORTANCE FOR PROFESSIONAL EDUCATION IN HEALTH. INTERFACE (BOTUCATU). [INTERNET]. 2016 JUN; [CITED 2018].