

GAMIFICAÇÃO EM EDUCAÇÃO EM SAÚDE EM AMBIENTE DE TERAPIA INTENSIVA

Tema: Enfermagem

Viviane Boneli; Sabrina Capeletti Peres

Hospital Ernesto Dornelles
Porto Alegre/RS

Introdução É indiscutível a importância dos processos de treinamentos e desenvolvimento dos recursos humanos nas instituições de saúde, pois, a atuação dos trabalhadores sem treinamento interfere no resultado final. Os trabalhadores sem treinamento produzem ações robotizadas o que abala a segurança do processo e do resultado, demonstrando a importância de uma adequada capacitação. **Objetivos** Usar elementos da gamificação nas atividades educativas e treinamentos propostos para a equipe de enfermagem de uma unidade de terapia intensiva de um hospital privado de Porto Alegre com o objetivo de melhorar os indicadores assistenciais. **Material e Métodos** Diante da necessidade de aperfeiçoamento da equipe a buscar formas alternativas de treinamento, surgiu a ideia da gamificação dentro da terapia intensiva. Criamos atividades lúdicas como jogos online, tabuleiros, games, vídeos, e quiz, onde foi possível treinar toda a equipe em relação às rotinas institucionais, aos bundle de prevenção das infecções primária de corrente sanguínea, de pneumonia associada à ventilação mecânica, infecção do trato urinário, higienização das mãos. **Conclusão** No período pré treinamento tínhamos uma taxa de 5,2% de infecção primária de corrente sanguínea (IPCS), uma taxa de 8,20% de pneumonia associada à ventilação (PAV), e uma taxa de infecção do trato urinário (ITU) de 2,20%. Após quatro meses do início dos treinamentos gamificados obtivemos uma redução dos indicadores de IPCS para 3,8%, e zeramos a PAV e ITU. Sendo assim, gamificação é uma boa ferramenta para aprender. A educação busca aprimorar os conhecimentos e habilidades dos profissionais, a fim de desenvolver suas habilidades, com intuito de garantir uma assistência ao paciente de qualidade. Os colaboradores atuais é de uma geração que aprende de maneira diferente das gerações que a precederam, pois, o “nativo digital” baseia seu aprendizado em tecnologias que incluem imagens, sons e movimentos de maneira virtual.