

Jogo educativo sobre segurança do paciente como estratégia de ensino na enfermagem

Aline N. Domingues¹, André C.P. Guimarães², Alexandre F.S. Silva³, João Gabriel S.F. Esteves⁴, Marcelo L. Lotufo⁵, Rogério A. Bordini⁶, Thales E.A. Menato⁷, Joice L. Otsuka⁸, Delano M. Beder⁹, Sílvia H. Zema-Mascarenhas¹⁰.

1. Mestranda em Enfermagem da Universidade Federal de São Carlos - UFSCar; *aline.natalia@sead.ufscar.br
2. Graduando em Engenharia da Computação da Universidade Federal de São Carlos- UFSCar
3. Graduando em Psicologia da Universidade Federal de São Carlos- UFSCar
4. Graduando em Ciências da Computação da Universidade Federal de São Carlos- UFSCar
5. Graduando em Ciências da Computação da Universidade Federal de São Carlos- UFSCar
6. Mestrando em Educação da Universidade Federal de São Carlos- UFSCar
7. Graduando em Ciências da Computação da Universidade Federal de São Carlos- UFSCar
8. Professor Adjunto, Departamento de Computação da Universidade Federal de São Carlos- UFSCar
9. Professora Adjunta, Departamento de Computação da Universidade Federal de São Carlos- UFSCar
10. Professora Associada, Departamento de Enfermagem da Universidade Federal de São Carlos- UFSCar

Introdução

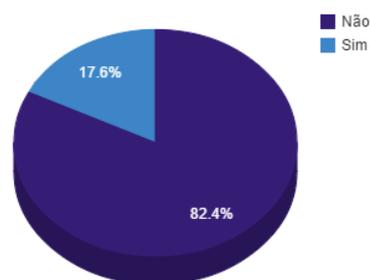
O Programa Nacional de Segurança do Paciente traz como estratégia de implementação a articulação com o Ministério da Educação e o Conselho Nacional de Educação, para inclusão do tema segurança do paciente nos currículos dos cursos de formação em saúde de nível técnico, superior e pós-graduação (BRASIL, 2013). O uso de objetos educacionais digitais de aprendizagem na área da saúde estão sendo utilizados como novas estratégias de ensino, entre elas a possibilidade do uso de jogos educativos. Segundo Gee (2007), os bons jogos trazem bons princípios de aprendizagem, caso contrário as pessoas não aprenderiam a jogá-los e perderiam o interesse por eles. Desta forma foi desenvolvido o jogo educativo Cuidando Bem, que é um jogo do gênero *point and click*, que tem como objetivo educacional criar situações que promovam a compreensão dos protocolos de segurança dos pacientes, estabelecidos pelo Ministério da Saúde. O público-alvo primário do jogo são estudantes de cursos técnicos em enfermagem, mas pode ser utilizado no ensino superior de enfermagem, ou até mesmo outros cursos da área de saúde, devido a importância do tema. O objetivo deste trabalho é apresentar a avaliação do público-alvo em relação a versão *alpha* do jogo educativo Cuidando Bem.

Resultados e Discussão

Trata-se de uma pesquisa sobre elaboração de produto e educativo para incrementar o processo de ensino-aprendizagem, no qual consistem em ser exploratória, não-experimental, aplicada e quantitativa que teve por finalidade a criação de um jogo educativo sobre segurança do paciente, para o ensino profissionalizante em enfermagem. A pesquisa foi realizada em um escola estadual de ensino técnico em enfermagem de um município do interior do estado de São Paulo. O projeto foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal de São Carlos sob o parecer de número 750.184. Participaram da avaliação da versão *alpha* do jogo uma amostra de dezessete alunos. Para a coleta de dados foi utilizado um instrumento que teve como intuito analisar as características do público-alvo, além de perguntas específicas sobre a avaliação do jogo que foi apresentado. Como resultados obteve-se uma avaliação voltada para as especificações e se os objetivos do jogo e suas regras eram claras ao jogador. Todos os participantes (100%) responderam que estavam claros o objetivo do jogo, não encontrando nenhuma discordância

do que foi apresentado. A avaliação dos alunos em relação aos aspectos da interface do jogo, referente às ilustrações, cenários, fases iniciais do jogo se estão adequados de acordo com a sua percepção de compreensão, todos os participantes (100%) responderam que está adequado. Cerca de 88% dos afirmaram que utilizariam este jogo para aprender sobre a temática de segurança do paciente.

Figura 1. Percepção dos alunos sobre o *feedback* do jogo. São Carlos, SP, 2014.



Os resultados apresentados anteriormente expõe alguns dos aspectos positivos do desenvolvimento do jogo Cuidando Bem, além da análise do público-alvo em relação ao recurso educacional contribuindo com sugestões de melhoria.

Conclusões

Espera-se que os resultados apresentados deste estudo forneçam evidências que sustentem a importância de estratégias educacionais inovadoras no processo de formação de cursos profissionalizantes na área da enfermagem.

Agradecimentos

Agradecemos imensamente à Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP) pela concessão de bolsa de Iniciação Científica (2014/029283), o apoio e suporte concedido pelo Edital ProExt 2014 - MEC/SESu e o apoio concedido pela Secretaria de Educação à Distância (SEaD) e Pró-reitoria de Extensão da UFSCar; bem como a todos os professores, alunos e amigos que, direta ou indiretamente, contribuíram para a realização deste projeto.

BRASIL. Ministério da Saúde. Portaria n.529, de 1º de abril de 2013. Diário Oficial da República Federativa do Brasil, Brasília (DF), 2013.

GEE, J. P. What video games have to teach us about learning and literacy? 2.ed. Palgravemacmillan, 2007.