GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE EDUCAÇÃO DAS METAS INTERNACIONAIS DE SEGURANÇA DO PACIENTE EM UM HOSPITAL PÚBLICO

Autor: COUTINHO, Claudia A. Ceribeli ; CARMO, Karina Marques.

Introdução

O uso de estratégias não convencionais no processo de ensino vêm se tornando um notável instrumento didático. Na educação, a gamificação é uma tendência que, por meio do uso de técnicas de jogos, promove engajamento, desperta interesse, qualifica participantes e facilita o aprendizado, tornando as atividades do ambiente institucional mais contextualizadas e atrativas.

Objetivo

Sensibilizar e instruir colaboradores sobre a temática da segurança do paciente, fortalecendo a cultura de segurança e a integração entre os participantes.

Método

A ação foi realizada durante uma semana do mês de junho, mesmo período do Campeonato Mundial de Futebol FIFA de 2018, e abordou o tema “Copa das Metas Internacionais de Segurança do Paciente”, associando a temática ao campeonato. Seis times multiprofissionais foram formados com o intuito de marcar o maior número de pontos e completar um álbum de figurinhas que ressaltava as metas internacionais de segurança do paciente, inteiramente ilustrado com colaboradores destaques da instituição. Para marcar pontos cabia às equipes participarem das atividades promovidas, são elas: futebol de botão, embaixadinha, chute a gol e passe a bola. Além disso, foram disponibilizados seis conteúdos em plataforma e-learning, cada um abordando uma meta internacional de segurança do paciente. Ao participar das atividades o time era premiado com cartões de gols, considerados como pontuação. Cada equipe possuía uma urna onde deviam depositar seus cartões de gols quando pontuavam. Também ganhavam cartões de gols equipes que produzissem vídeos com o tema “O cuidado que eu quero”.

NÚMERO DE PARTICIPAÇÃO / META

Resultados

A semana contou com a participação média de 250 colaboradores em jogos, 190 expectadores dos e-learning e 70 participantes nos vídeos produzidos pelos times. O time vencedor foi presenteado com um brunch especial por plantão.

Conclusão

A gamificação como prática de educação, impulsiona a consolidação da cultura de segurança do paciente e aprimora a adesão aos treinamentos, contribuindo com o alcance das metas institucionais e a melhora da qualidade e segurança da assistência prestada.