



ESTRATÉGIA DE UTILIZAÇÃO DE JOGOS PARA EDUCAÇÃO DE PROFISSIONAIS DE ENFERMAGEM

Autores: Monie Thaise dos Santos; Manoela Machado Gleke; Letícia de Fatima Lazarini ;Deyvid Fernando Mattei da Silva; Elizabeth Akemi Nishio

Hospital de Transplantes Euryclides de Jesus Zerbini (HTEJZ)

PALAVRAS-CHAVE: Capacitação em serviço; Educação em saúde; Pesquisa em enfermagem;

INTRODUÇÃO: Na área da saúde, especificamente na enfermagem, a busca por um processo educativo tem sido uma constante, no sentido de garantir uma assistência de qualidade à população. A utilização de métodos lúdicos para a capacitação das equipes é prática cada vez mais utilizada e exige empenho e criatividade. As abordagens lúdicas fazem com que o treinamento seja atrativo aos profissionais e aproxime o exercício da prática, estimulando o raciocínio e dinamizando os processos. Com os jogos pode-se estimular os profissionais a utilizarem o momento como meio criativo para desenvolvimento e aperfeiçoamento das habilidades.

OBJETIVO: descrever a experiência do HTEJZ nos treinamentos aos profissionais de enfermagem, utilizando os jogos como metodologia lúdica.

MÉTODO: relato de experiência envolvendo os profissionais de enfermagem (técnicos e enfermeiros) de uma organização social de saúde do Estado de São Paulo. Os profissionais foram convidados a participar de uma aula expositiva, em forma de jogo de “certo e errado”, com foco nas boas práticas de inserção, manutenção e cuidados com o acesso venoso central. A metodologia foi realizada entre os meses de setembro a novembro de 2020, nas unidades de terapia intensiva, contemplando todos os turnos de plantões.

RESULTADOS: O impacto da ação foi positivo, pois os profissionais puderam compartilhar e sanar dúvidas sobre os cuidados com o cateter, visando a narrativa aberta. Observamos os profissionais envolvidos, participando com satisfação, não por obrigação.

CONCLUSÕES: A metodologia nos ajudou a pensar em mudanças em educação continuada dentro de uma cultura tradicional de medo e “sensações hierárquicas”. Assim, pudemos empoderar os envolvidos, construindo capacidades que servirão como recursos contínuos para melhorias.

REFERÊNCIAS: Pront, Leanne; Müller, Amanda; Koschade, Adam; Hutton, Alison Gaming in Nursing Education: A Literature Review, Nursing Education Perspectives: 1/2 2018 - Volume 39 - Issue 1 - p 23-28

