



Trabalho apresentado no 21º CBCENF

Título: **ESTRATÉGIA GAMIFICATION PARA O ENSINO SOBRE O TEMA QUALIDADE E SEGURANÇA EM SAÚDE**

Autores: **NATHALIA VASCONCELOS FRACASSO (Relator)**
RENATA PEDRÃO LEME MOTOMATSU
RENATA APARECIDA BELEI
ALEXSANDRO DE OLIVEIRA DIAS
JULIO CESAR RADUAN BATALHA
ELISANA AGATHA IAKMIU CAMARGO
VIVIAN BIAZON EL REDA FEIJÓ
MARIA DO CARMO LOURENÇO HADDAD

Modalidade: **Comunicação coordenada**
Área: **Políticas Públicas, Educação e Gestão**
Tipo: **Relato de experiência**

Resumo:

INTRODUÇÃO: Gamificação ou gamification consiste na estratégia educacional que utiliza elementos de jogos fora do contexto do mesmo, com a finalidade de promover a interação, o engajamento e o favorecimento da aprendizagem quanto as práticas de qualidade e segurança no contexto organizacional, com a adoção da modalidade de Olimpíada. **OBJETIVO:** Descrever a experiência do grupo gestor do evento na elaboração de estratégia gamification para sensibilização sobre a temática de qualidade e segurança. **MÉTODO:** Trata-se de relato de experiência, realizado pelo grupo gestor do evento em um hospital universitário público de alta complexidade, localizado no norte do Paraná. **RESULTADOS:** Nos dias 11 a 19 de abril/2018, o evento “Olimpíadas HU: Qualidade e Segurança em Foco” foi realizado em comemoração à Implantação da Política Nacional de Segurança do Paciente, aproximadamente, 150 inscritos, dentre eles servidores das diversas áreas de atuação, vinculados às diretorias (Superintendente, Clínica, Enfermagem e Administrativa) e discentes/residentes. Foram distribuídos em cinco times, aleatoriamente, alusivos às cores dos arcos das Olimpíadas (vermelho, preto, amarelo, verde e azul). Para disseminação do conhecimento sobre a temática com elementos de jogos no contexto organizacional foram realizados nove desafios pelos times: criação do nome e logotipo do time; convite aos ouvintes para a palestra magna; atividades lúdicas (lavagem de mãos, EPI's, NR-32, jogo das lixeiras, brigada de incêndio); convite à servidor aposentado para explanação das experiências sobre o tema; identificação e elaboração de estratégias de minimização de riscos nas três áreas (assistencial, ambiental e administrativa; sensibilização para a doação de sangue/medula óssea; arrecadação de notas fiscais em prol da construção da Casa de Apoio; arrecadação de alimentos e Show de Talentos com menção à qualidade e segurança. Concomitante às atividades a comissão julgadora composta por servidores se reuniam para avaliação dos desafios e contabilização de pontos, divulgados no placar afixado no hall de entrada do hospital. O time vencedor foi premiado com voucher refeição para os membros, certificado e concessão de medalhas a todos os participantes (ouro, prata e bronze). **CONCLUSÃO:** A estratégia gamification contribui para promoção da interação entre os trabalhadores e engajamento dos mesmos às boas práticas de qualidade e segurança no âmbito institucional para fortalecimento da cultura de segurança.