**Título:** **JOGO EDUCATIVO PARA DISSEMINAÇÃO DO CONHECIMENTO ENTRE PROFISSIONAIS DE ENFERMAGEM SOBRE METAS INTERNACIONAIS DE SEGURANÇA DO PACIENTE**

**Autores:** Larissa Araújo Borges Timbo1, Monaliza Pessoa de Oliveira2, Francisca Jane Gomes de Oliveira3, Maria Beatriz de Paula Tavares Cavalcante4

**Instituições:**

1. Enfermeira. Especialista em cardiologia e hemodinâmica. Fortaleza, Ceará, Brasil. Hospital Monte Klinikum.
2. Enfermeira. Especialista em auditoria dos serviços de saúde públicos e privados. Fortaleza, Ceará, Brasil. Hospital Monte Klinikum.
3. Enfermeira. Mestre em Enfermagem. Fortaleza, Ceará, Brasil. Hospital Monte Klinikum.
4. Enfermeira. Mestre em Enfermagem. Fortaleza, Ceará, Brasil. Hospital Monte Klinikum.

A propagação do tema segurança do paciente pode ser desenvolvido por meio de ações de ensino-aprendizagem em que o profissional e o educador experienciem práticas significativas, que repercutam e sustentem sua atuação profissional2. Em 2013, foi instituído no Brasil o Programa Nacional de Segurança do Paciente (PNSP) e, por meio dele, a divulgação de seis protocolos básicos voltados às áreas prioritárias: identificação do paciente; comunicação entre os profissionais de saúde; segurança na prescrição, uso e administração de medicamentos; cirurgia segura; higienização das mãos; redução do risco de quedas e úlceras por pressão3,4. Com o avanço tecnológico, o processo de ensino/aprendizagem tem sido fortemente influenciado pelas tecnologias. Entre estas, aquelas relacionadas a Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), oferecem uma oportunidade de explorar inovações e soluções pedagógicas que podem contribuir para o desenvolvimento de habilidades em um ambiente seguro5. Assim, destaca-se a abordagem educacional fundamentada em jogos educativos, no qual se têm propósitos e conteúdo específicos, propiciando a experiência de novas situações, problematizações de casos clínicos, além de permitir a construção de novos conhecimentos ou ainda o treinamento de habilidades6. Avaliar a utilização de um jogo educativo sobre metas internacionais de segurança do paciente, por enfermeiros assistenciais em um hospital da rede privada da cidade de Fortaleza/CE. Trata-se de um estudo do tipo antes e depois, no qual a amostra foi realizada por conveniência, composta por 30 enfermeiros assistenciais. Para coleta de dados foi utilizado um formulário com dez questões objetivas, de múltipla escolha, retirada do banco de dados do Núcleo de Educação Continuada da Instituição, sobre as metas internacionais de segurança do paciente. Em seguida foi aplicado o jogo com 4 participantes por rodada, semelhante ao jogo Banco Imobiliário®, contendo perguntas sobre o tema, onde o vencedor seria o participante que realizasse a maior aquisição de bens condicionado ao maior número de respostas corretas. Após esta etapa realizou-se o pós-teste, com o mesmo questionário de avaliação da intervenção no pré-teste. Quatro questões do pré-testes tiveram uma percentagem acima de 80% de acertos**,** enquanto 8 questões no pós-teste tiveram mais de 80% de acertos**.** Apenas 1 questão no pré-teste apresentou percentual de erro abaixo de 30%, e no pós-teste todas as questões apresentaram percentual mínimo de acertos acima de 67%.Dessa forma evidenciou-se que 80% das questões abordadas tiveram um aumento de 40% de acertos no pós-teste após a aplicação da intervenção.Assim, acredita-se que o uso de jogos educativos entre profissionais de saúde pode ser utilizado como uma metodologia ativa, eficaz, de baixo custo, capaz de promover participação e difusão de informações aplicáveis a prática assistencial de maneira lúdica.

Descritores: Tecnologia; Enfermagem; Segurança do Paciente