**CONSTRUÇÃO DE JOGO EDUCATIVO PARA O ENSINO DA ADMINISTRAÇÃO SEGURA DE MEDICAMENTOS**

**Autores:** Glícia Uchôa Gomes Mendonça¹, Marilene Alves Pereira², Marília Brito de Lima³, Jayana Castelo Branco Cavalcante de Meneses4, José Gerfeson Alves5.

**Instituições:** 1- Enfermeira. Mestre em Tecnologia e Inovação em Enfermagem (UNIFOR). Docente do curso de Graduação em Enfermagem (URCA-UDI). Iguatu, Ceará. Brasil. Apresentador. 2- Enfermeira. Graduada em Enfermagem (URCA). Iguatu, Ceará. Brasil. 3- Docente do curso de Graduação em Enfermagem (URCA-UDI). Iguatu, Ceará. Brasil. 4- Docente do curso de Graduação em Enfermagem (URCA-UDI). Mestre em Enfermagem (URCA). Iguatu, Ceará. Brasil. 5- Acadêmico do Curso de Graduação Enfermagem da Universidade Regional do Cariri – URCA, Unidade Descentralizada de Iguatu – CE. Iguatu, Ceará. Brasil.

A assistência segura é temática central de amplas discussões na área da saúde em todo o mundo. Estima-se que no Brasil eventos adversos relacionados ao uso de medicamentos perfazem 18% das ocorrências. Neste sentido, metodologias inovadoras de ensino caracterizam um recurso didático interessante na construção crítica e reflexiva do estudante. O objetivo deste estudo é descrever a construção de jogo educativo sobre administração segura de medicamentos. Para tanto, trata-se de uma pesquisa de caráter metodológico, realizada na cidade de Iguatu, em uma escola pública de ensino médio profissionalizante, no período de fevereiro a julho de 2019, com estudantes do curso técnico em enfermagem. A construção do jogo de tabuleiro se deu em nove etapas e contemplou o tema administração segura de medicamentos. O referido jogo foi construído para utilização em grupo, contendo manual de instruções para elucidação das regras do jogo. Na primeira etapa de construção elencaram-se os objetivos: Instruir sobre a utilização de aspectos contidos no protocolo sobre administração segura de medicamentos do Ministério da Saúde e promover uma prática segura. A segunda etapa trata da adequação do jogo para ensino técnico de enfermagem, que tem foco nas vias de administração de medicamentos, nos nove certos, nos registros de enfermagem entre outros. Na terceira e na quarta etapa, o estímulo à competição é criado a partir da divisão em grupos distintos para discussão do conteúdo da carta-pergunta, lançando a resposta aos demais. Na quinta etapa, as regras do jogo foram definidas: início da partida; cada equipe contendo um pino, que deve ser colocado no ponto de partida; caso uma equipe não consiga responder à pergunta, deverá passar o poder de resposta a outra equipe; nas cartas obtendo desafios e prendas, que acrescenta o componente diversão, recomendado pela sexta etapa de construção do jogo. Vence o primeiro que chegar ao ponto “chegada”. Na sétima etapa, o *feedback* imediato é conquistado na medida em que o jogo possibilita contato com as respostas do jogo. Por fim, na oitava etapa, avaliou-se o fato de o jogo corresponder ou não às necessidades dos estudantes, por meio da investigação conhecimento dos estudantes sobre o processo de administração e preparo de medicamentos. Observou-se que os discentes apresentaram conhecimento deficiente quanto às vias de administração de medicamentos e os certos para administração segura de medicamentos. Na nona etapa, o teste em campo, verificou-se que os estudantes encontravam-se entusiasmados, alguns tímidos e outros curiosos quanto ao jogo. Conclui-se que este jogo de tabuleiro é uma ferramenta interessante para ser aplicada no processo educacional, visto que, despretensiosamente aguçou o raciocínio dos jogadores.

**Descritores:** Educação em Enfermagem**,** Segurança do Paciente, Tecnologia Educacional.