

GERALDO MAGELA SALOMÉ, JÉSSICA DE AQUINO PEREIRA, FRANCISCO ARLEN BORGES DE ALENCAR

1- INTRODUÇÃO

Os profissionais de saúde que atuam na Estratégia de Saúde da Família (ESF) devem estar capacitados a oferecer assistência de qualidade aos seus usuários, sendo necessário para isso, estarem inseridos em um processo de educação permanente. A Gamificação é uma metodologia ativa muito utilizada. (CAETANO, GOMES,2019; SALOMÉ, ALMEIDA, LINO,2023)

Em tempos em que a tecnologia digital se configura como uma ferramenta indispensável nas tarefas cotidianas para muitas profissões e estudantes da estratégia saúde da família, isso se caracteriza de forma ainda mais intensa, mediante as necessidades de informações rápidas, precisas e seguras. Para isso, a engenharia da computação se encarrega em desenvolver ferramentas que auxiliem os profissionais e estudante no desempenho de suas habilidades técnicas através dos jogos educativos.

2- OBJETIVO

Desenvolver um jogo educativo para orientar profissionais de saúde sobre Suporte Básico de Vida em atendimento na unidade básica de saúde e durante visita domiciliar na Estratégia Saúde da Família

3- MÉTODOS

Tipo de estudo

Estudo aplicado na modalidade de produção tecnológica baseada na engenharia de *software*, do tipo pesquisa de desenvolvimento metodológico.

Construção do jogo educativo

Primeira etapa: Análise

Para a construção do jogo educativo, foi realizado uma revisão da integrativa literatura, elaborado seguindo as diretrizes da metodologia *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA Statement)*.

Realizou-se uma revisão integrativa da literatura.

Objetivou-se responder à seguinte questão norteadora: “Quais os conhecimentos que os profissionais de saúde devem ter relacionado ao Suporte Básico de Vida, durante o atendimento na unidade básica de saúde e durante visita domiciliar na estratégia saúde da família?”.

Para a construção da pergunta adequada para a resolução da questão clínica pesquisada, utilizou-se a estratégia PICO com “P” correspondendo à população (profissionais da estratégia da saúde da família); “I” à intervenção (Jogo educativo para orientar aos profissionais de saúde sobre Suporte Básico de Vida em atendimento na unidade básica de saúde e durante visita domiciliar na estratégia saúde da família.); “C” à comparação (não se aplica, pois esse não é um estudo comparativo) e “O” correspondendo ao desfecho (Jogo).

Para a coleta de dados foram usadas as Bases Literatura Latino-Americana e do Caribe em Ciências da Saúde (LILACS), PubMed e *Scientific Eletronic Library Online (SciELO)* utilizando os seguintes descritores controlados em Ciências da Saúde (Decks): “Estratégia Saúde da Família”, “Atenção primária à saúde”, “Aprendizado ativo”, “Suporte Básico de Vida” e os termos correspondentes em português, inglês e espanhol.

A estratégia de busca para cada idioma foi determinada pela combinação dos descritores selecionados e o operador booleano "OR". Para a seleção das publicações a serem incluídas na revisão, foram adotados como critérios de inclusão: estudos originais disponíveis na íntegra em inglês, português e/ou espanhol publicados entre os anos de 2018 e 2022. Como critérios de exclusão: resumos, teses, dissertações, monografias, opiniões de especialistas, artigos editoriais, relatórios técnicos.

Segunda etapa: Design

Esta etapa envolveu o planejamento e a produção do conteúdo didático, a definição dos tópicos e a redação dos assuntos, a seleção das mídias e o desenho da interface (*layout*). Optou-se pela utilização de textos, desenhos, fotos e vídeos estruturados em tópicos.

Terceira etapa: Desenvolvimento

Compreendeu a seleção das ferramentas que compuseram as fases de cada etapa do jogo educativo, a definição da estrutura de navegação e o planejamento da configuração de ambientes.

Quarta etapa: Implementação

Foi elaborada a configuração das ferramentas e dos recursos tecnológicos educacionais, bem como a construção de um ambiente para *download* de aplicação na internet e sua instalação no dispositivo móvel que estará disponível no Play Store.

4 – RESULTADOS

Para a seleção das publicações a serem incluídas na revisão, foram adotados como critérios de inclusão: estudos originais disponíveis na íntegra em inglês, português e/ou espanhol publicados entre os anos de 2018 e 2022, com ligação direta com a temática de atendimento de urgência e emergência nas Unidades Básicas de Saúde.

O jogo **SBV na ESF** desenvolvido nesse estudo é uma tecnologia dura, por se tratar da produção de um *software*, e fornece ao profissional da saúde uma ferramenta para auxiliar na capacitação sobre situações de potencial risco de morte que ele pode se deparar no seu dia a dia na Estratégia de Saúde da Família contribuindo para a capacitação da equipe através de aprendizagem ativa. O jogo SBV na ESF tem 59 telas, 20 imagens e 08 vídeos descrevendo as técnicas utilizadas durante atendimento por Suporte Básico de Vida. Foi registrado no Instituto Nacional da Propriedade Industrial sob o número 5.173.334



5-Conclusão

O jogo **SBV na ESF** traz uma nova perspectiva de uso de software na área da saúde, por abranger aspectos educacionais no atendimento de urgência e emergências e poder ser jogado pelo profissional da saúde, pois o profissional aprenderá os cuidados que devem ser prestado durante uma urgência e emergência. Enfim os profissionais ao jogo **SBV na ESF** utilizará de novas tecnologias, que representa uma alternativa para a melhoria do conhecimento dos profissionais de saúde que integram as estratégias de saúde da família traduzindo em um atendimento de qualidade à população.

Os estudos indicam que o uso de novos recursos contribui para um aumento de conhecimento e habilidades dos profissionais que trabalha na estratégia de família sobre o tema, tornando-se um importante aliado aos treinamentos tradicionais para a melhoria do escopo dos profissionais de saúde que atuam nas estratégias de saúde da família e consequentemente de uma melhora na assistência à saúde da população visto que a atenção básica representa na maioria das vezes o primeiro contato da população aos serviços de saúde.

6-REFERÊNCIAS

- Caetano US, Gomes MO. Jogos e brincadeiras: tempos, espaços e diversidade. Educ. Teoria Prática [online]. 2019, vol.29, n.61 [citado 2024-04-29], pp.533-540. Disponível em: <http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1981-81062019000200017&lng=pt&nrm=iso>. Epub 18-Dez-2019. ISSN 1981-8106. <https://doi.org/10.18675/1981-8106.vol29.n61.p533-54>
- Galvão ECF, Püschel VAA. Aplicativo multimídia em plataforma móvel para o ensino da mensuração da pressão venosa central. Rev Esc Enferm USP.2012; 46(Esp):107-15.