

O USO DA GAMIFICAÇÃO PARA HIGIENIZAÇÃO EFICIENTE: MÃOS LIMPAS, VIDAS PROTEGIDAS

AUTORES

Ewerton José Moreira de Souza;
Jeanny Alcantara de Oliveira Barcelos;
Elane Soares Miguel;
Kátia Lago.

EIXO TEMÁTICO

Economia e Avaliação de Tecnologias em Saúde

INSTITUIÇÃO

Centro de Estudos e Pesquisas Dr. João Amorim (CEJAM), UBS Vila Calu, São Paulo, Brasil.

INTRODUÇÃO

A preocupação global com a saúde do paciente abrange as Infecções Relacionadas à Assistência em Saúde (IRAS), também conhecidas como infecções hospitalares. Este é um problema complexo, influenciado por diversos fatores, que demanda uma série de medidas preventivas e de controle. Por isso, atividades gamificadas de promoção da saúde, mediadas por tecnologias, têm se mostrado viáveis. A integração de tecnologias educacionais em saúde não apenas motiva os profissionais, mas também aprimora o conhecimento necessário para uma higienização eficaz das mãos.

OBJETIVO

Avaliar o engajamento do público-alvo da Unidade Básica de Saúde Vila Calu, São Paulo - SP, incluindo colaboradores como dentistas, auxiliares de saúde bucal, médicos, enfermeiros, auxiliares de enfermagem, assistentes administrativos, entre outros, por meio de atividades gamificadas utilizando o aplicativo Kahoot!. Além disso, o estudo buscou investigar o impacto dessas atividades na literacia em saúde e na aquisição de conhecimentos sobre práticas de higienização das mãos, com base nos cinco momentos recomendados pela Organização Mundial da Saúde.

MÉTODO

Inicialmente, foram realizadas revisões abrangentes da literatura científica sobre gamificação, educação em saúde e promoção da higienização das mãos. Em seguida, selecionaram-se ferramentas e plataformas adequadas ao objetivo proposto, tais como Canva, Google Forms e Kahoot!. Posteriormente, foram desenvolvidas atividades gamificadas que abordaram aspectos importantes dos procedimentos de higienização das mãos, conforme os cinco momentos preconizados. Após a fase de planejamento, as atividades gamificadas foram implementadas, incluindo o uso de vídeos didáticos como feedback para os quizzes e distribuição de materiais informativos para reforçar a ação.

Os dados obtidos foram analisados tanto quantitativa quanto qualitativamente, permitindo a identificação de diferentes aspectos relacionados à aplicação de estratégias de gamificação na área da saúde. No âmbito metodológico, foi escolhido realizar um piloto visando desenvolver diretrizes para futuras aplicações do projeto em maior escala, com base nos resultados e nas práticas mais eficazes observadas.

RESULTADOS

As atividades gamificadas foram altamente eficazes em envolver positivamente o público participante, principalmente devido à facilidade de acesso por meio de links, à interatividade da plataforma e ao sistema de recompensas, o que resultou em um aumento significativo do engajamento. Além disso, essa abordagem ajudou a superar barreiras de aprendizagem, tornando o conteúdo acessível e atraente para colaboradores de diferentes faixas etárias. Como resultado, os colaboradores foram sensibilizados para a importância da correta higienização das mãos.

CONCLUSÃO

Este tipo de abordagem demonstra grande potencial na promoção da saúde, facilitando a educação em saúde e a prevenção de doenças relacionadas à higienização das mãos. Essas estratégias tecnológicas proporcionam uma maneira interativa, personalizada e dinâmica de transmitir ou reforçar conhecimentos, envolvendo o público e promovendo uma maior compreensão sobre saúde.