

Trabalho apresentado no 23° CBCENF

Título: Serious Game no Ensino de Enfermagem: Um Relato de Experiência
Relatoria: Jheniffer Ferreira Dantas
Leilian Cristina Parão da Silva
Autores: Fabiana Rosa Nick
Francieli Carniel
Maigon Nacib Pontuschka
Modalidade: Comunicação coordenada
Área: TECNOLOGIA, PESQUISA, CUIDADO E CIDADANIA
Tipo: Relato de experiência
Resumo:

O processo de Paramentação e desparamentação é de extrema importância ao realizar assistência de enfermagem ao paciente com diagnóstico de COVID-19, tal procedimento faz parte das técnicas executadas pelo enfermeiro. É definida como troca de trajes por vestimentas apropriadas, um EPI (Equipamentos de Proteção Individual) direcionado ao profissional de saúde para assistência de qualidade, assim também como a desparamentação, tido como momento de maior risco de contaminação do profissional, sendo a retirada das vestimentas após o uso. Ainda faz parte do processo de paramentação e desparamentação a higienização das mãos, tanto no início quanto no final, minimizando os riscos de contaminação. Tais técnicas são introduzidas na graduação através de aulas teóricas e práticas, contudo, o processo de ensino-aprendizagem tem se flexibilizado conforme as tecnologias presentes em nosso meio, a fim de promover um melhor desempenho das habilidades, a Tecnologia Educacional Digital (TED) se tornou um meio de diversificação e agilidade para o estudante. O objetivo foi descrever a elaboração de um serious game sobre o procedimento de higienização das mãos com água e sabão e paramentação e desparamentação do profissional que atua na assistência de pacientes com COVID-19. Trata-se de uma pesquisa descritiva, exploratória, do tipo relato de experiência realizado por grupo de pesquisa interdisciplinar, com os cursos de enfermagem e sistemas de informação. Foi desenvolvido um serious game “Nurse: simulação de técnicas”, que contempla todas as fases do processo de higienização das mãos e paramentação e desparamentação baseado nas normativas da Anvisa e Ministério da Saúde. Através do jogo o acadêmico e/ou profissional conseguirá treinar o procedimento quantas vezes for necessário, tendo em vista que só concluirá quando organizar o passo a passo da técnica na sequência correta. Essa estratégia possibilitará maior repetição do procedimento, potencializando o aprendizado. O serious game é uma metodologia de ensino que vem sendo inserida para práticas, permitindo de forma lúdica o aprendizado. Percebemos o quanto que o trabalho interdisciplinar entre os cursos de Enfermagem e Sistema de Informação foi uma importante estratégia para o ensino, e o quanto que pode contribuir para formação acadêmica e atualização dos profissionais.