Trabalho apresentado no 26º CBCENF

Título: USO DE JOGO DE CARTAS EM AÇÃO DE CONSCIENTIZAÇÃO SOBRE INFECÇÕES HOSPITALARES: RELATO DE EXPERIÊNCIA

Relatoria: Maria Clara de Souza Camilo

Autores: Cintia Oliveira Alves
Andressa do Vale Rodrigues
Ana Beatriz dos Santos Torres
Geovania Maciel de Souza

Modalidade: Pôster

Área: Eixo 3: Inovação, tecnologia e empreendedorismo nos processos de trabalho da Enfermagem

Tipo: Relato de experiência

Resumo:

INTRODUÇÃO: Infecções Relacionadas à Assistência à Saúde (IRAS) são comprovadamente evitáveis a partir do incentivo a medidas acessíveis no ambiente hospitalar, como a higienização de mãos, tanto de pacientes e acompanhantes, quanto de profissionais da saúde. Por isso, ações de educação em saúde exercem importante papel nesse cenário, uma vez que conscientizam o público-alvo e, assim, fomentam boas práticas no ambiente de assistência. OBJETIVO: Descrever a elaboração de um jogo de cartas sobre higienização de mãos por graduandos em enfermagem. METODOLOGIA: Estudo descritivo, do tipo relato de experiência, a respeito da elaboração de um jogo com dez (10) cartas de "verdadeiro ou falso" sobre higienização de mãos, o qual foi instrumento de educação em saúde para pacientes e acompanhantes de um hospital universitário de Fortaleza - Ceará, em maio de 2024. O jogo foi construído a partir das seguintes etapas: seleção de estratégia interativa adequada para o público-alvo; pesquisa do conteúdo das cartas; adaptação da linguagem do jogo, a fim de facilitar a compreensão da população; adequação da parte gráfica, para que as cartas fossem visualmente atrativas; impressão das cartas. Ademais, foi adicionada ao jogo uma carta de "desafio", que encorajava o participante a demonstrar a técnica correta de higienização das mãos com álcool em gel fornecido pelos estudantes. RESULTADOS: Houve discussão acerca de execução e materiais corretos de higienização de mãos e a importância dessa prática para prevenir infecções hospitalares. A interação com os discentes aproximou a temática das IRAS da realidade dos pacientes, levando-os a assimilar que a prevenção de infecções é responsabilidade de todos. A população se mostrou participativa e receptiva com os alunos, devido à dinamicidade do jogo e à possibilidade de tirar suas dúvidas sobre o assunto. CONCLUSÃO: O jogo de cartas contribuiu para a formação dos estudantes e para a conscientização da população, pois foi eficaz para tornar convidativo um conteúdo que é de vivência hospitalar. Ademais, é possível concluir que os graduandos contribuíram para diminuir a transmissão de infecções hospitalares, de maneira eficaz e econômica, ao promover medidas de combate a essa problemática por meio de uma estratégia gamificada de educação em saúde.