

Trabalho apresentado no 26º CBCENF

Título: DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO EDUCATIVO SOBRE TEMPOS CIRÚRGICOS, FIOS E AGULHAS :
RELATO DE EXPERIÊNCIA

Relatoria: Rodrigo Alves Marques
Leyce Lene Cananéa Barros Roque

Autores: Isabelle Barros Costa
Elayne Silva Santos
Aurean Deca Junior

Modalidade: Pôster

Área: Eixo 1: Assistência, gestão, ensino e pesquisa em Enfermagem

Tipo: Relato de experiência

Resumo:

Introdução: Os tempos cirúrgicos referem-se aos períodos específicos de uma intervenção cirúrgica, que são: Diérese, Hemostasia, Exérese e Síntese. Os fios e agulhas são utilizados para realizar suturas e garantir a coesão dos tecidos, sendo selecionados com base na natureza da ferida e na necessidade de cicatrização. O conhecimento e a habilidade na manipulação desses elementos são essenciais para uma prática segura e eficaz na enfermagem cirúrgica. A gamificação é uma abordagem dinâmica que integra elementos dos jogos digitais ao processo de ensino-aprendizagem. Logo, a utilização dessa metodologia surge como uma ferramenta dinâmica para a formação em enfermagem. **Objetivo:** Construir material educativo na forma de game para desenvolver atividades acadêmicas do curso de enfermagem. **Métodos:** Trata-se de um relato de experiência, do tipo descritivo, a ideiação do jogo teve início em abril e maio de 2024, por discentes de enfermagem motivados por disciplina de uma universidade federal maranhense. Inicialmente, realizou-se uma revisão da literatura sobre os conceitos fundamentais de tempos cirúrgicos, tipos de fios e agulhas, utilizando as bases de dados Scielo, Pubmed, o site Sanar e a bibliografia da disciplina. A partir dessa revisão, foram elaboradas 10 questões para o jogo, as quais foram submetidas ao professor da disciplina para correção. Após duas rodadas de revisão e ajustes, o conteúdo foi aprovado. Em seguida, foi criada uma conta na plataforma Wordwall e configurado o ambiente para hospedar a atividade. As perguntas e respostas foram inseridas no formato de jogo, com um tempo de resposta de 20 segundos para cada pergunta. **Resultados/Discussão:** Os resultados revelaram a criação de um game na modalidade Game Show de TV, composto por 10 questões que abordam diferentes etapas dos tempos cirúrgicos, fios cirúrgicos e agulhas. Destas, duas tratam da Diérese, outras duas abordam a Hemostasia, duas focam na Exérese, duas exploram a Síntese, enquanto uma trata especificamente dos tipos de fios cirúrgicos e outra das características das agulhas. A pontuação atribuída aos jogadores é diretamente influenciada pelo tempo de resposta, incentivando a agilidade e o conhecimento rápido. Além disso, a dinâmica do jogo foi enriquecida com recursos de ajuda, garantindo uma experiência educacional mais completa e interativa. **Considerações Finais:** O jogo educacional destacou-se como uma ferramenta promissora para tornar o ensino de enfermagem mais dinâmico e eficaz.