

USO DA GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA ATIVA PARA TREINAMENTO DE PROFISSIONAIS DE SAÚDE EM UMA UNIDADE BÁSICA DE SAÚDE (UBS) DE SÃO JOSÉ DOS CAMPOS.

Autores: Karen Mendes Borges, Luiz Gustavo da Silva de Paula, Ana Claudia Ribeiro, Renata Mantovani.

Contexto: A UBS atende o modelo de Estratégia de Saúde da Família e recentemente a equipe foi reformulada. Atualmente possui um time de seis equipes compostas por profissionais com diferentes níveis de formação e com experiências profissionais distintas. **Problema:** Foi identificado a necessidade de uniformizar o conhecimento dos profissionais sobre o papel da atenção primária de saúde (APS) e os princípios e diretrizes do Sistema Único de Saúde (SUS).

Avaliação do problema e análise das causas: Com a reformulação da equipe constatamos fragilidade no modelo de atuação em conformidade com as diretrizes preconizadas pelo SUS devido as diferentes experiências e vivências profissionais. **Estratégia de melhoria:** Inicialmente a gestão da unidade criou uma Comissão de Educação Permanente (CEP), formada por Enfermeiros, Técnico de Enfermagem, Cirurgião Dentista, Auxiliar de Saúde Bucal e Agentes Comunitários de Saúde. A comissão atuou no planejamento e realização dos treinamentos, definindo a gamificação como metodologia a ser utilizada. A gamificação é compreendida pelo uso de elementos de games¹, utilizada em contextos fora dos games para motivar, aumentar a atividade e reter a atenção do profissional. O jogo escolhido durante os treinamentos foi inspirado na conquista pelo direito a saúde com o SUS, onde o jogador consegue percorrer essas trajetórias; e cada fase do jogo envolve atividades que são ofertadas como serviços e programas do SUS, cujo objetivo é alcançar o desenvolvimento sustentável. **Intervenção:** Foi definido pela CEP a aplicabilidade dos treinamentos durante as reuniões de equipe, que ocorrem semanalmente, com duração de uma hora. Possibilitando a finalização das capacitações em uma semana. Durante os treinamentos foram apresentados os temas e a medida em que os jogadores avançavam de fases no jogo, as discussões aconteciam simultaneamente. Proporcionando a interação dos profissionais com os temas abordados de modo que todos participaram. **Lições aprendidas:** A utilização da gamificação proporcionou um espaço aberto para o diálogo entre os profissionais que participavam da capacitação, servindo como um facilitador na comunicação entre os profissionais, promovendo o engajamento e estimulando a reflexão sobre os conteúdos apresentados. **Conclusões:** Concluímos que o uso da gamificação proporcionou um ambiente participativo promovendo o engajamento dos profissionais, facilitando o entendimento do conteúdo abordado.

REFERÊNCIAS

Tolomei, B.V. (2017), EaD em Foco, 7 (2), 145–156. Disponível em: <https://eademfoco.cecierj.edu.br/index.php/Revista/article/view/440/259>. Acesso em 30/03/2023.