



# GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA INOVADORA PARA CAPACITAÇÃO EM PREVENÇÃO DE INFECÇÃO NA UTI HC UNICAMP

\*Ana Lúcia da Silva; Angelita de Paula e Silva de Castro; Andrea Devidis Nascimento; Bruna Dias; Luciana Aparecida Costa Carvalho; Priscila Silva Urquiza

Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP)  
Hospital de Clínicas  
[luciasil@unicamp.br](mailto:luciasil@unicamp.br)\*

**Eixo 4**

## Introdução

A prevenção de infecções hospitalares é uma preocupação nas unidades de terapia intensiva (UTI), devido ao elevado risco associado aos cuidados de saúde. A capacitação constante da equipe é fundamental para assegurar práticas seguras e eficazes. Neste contexto, a gamificação emergiu como uma abordagem inovadora e eficaz para engajar e educar os profissionais.

## Objetivo

Descrever o desenvolvimento e a implementação de um jogo de tabuleiro magnético como estratégia de gamificação para capacitação da equipe de saúde em medidas preventivas de infecção na UTI.

## Metodologia

Foi elaborado um jogo de tabuleiro magnético abordando temas críticos na prevenção de infecções, como os cinco momentos de higiene das mãos, precauções padrão e especiais, limpeza de superfícies frequentemente tocadas e manejo de dispositivos vasculares. O jogo inclui 4 tabuleiros magnéticos, 12 fichas com questões visuais e animações, ímãs com respostas correspondentes e 12 envelopes para cada grupo contendo os ímãs de resposta. Os participantes foram divididos em grupos e discutiram as respostas corretas, promovendo competição saudável e colaboração.

## Resultados

A gamificação como ferramenta de capacitação mostrou-se altamente eficaz. Os profissionais de saúde demonstraram maior engajamento e compreensão dos temas abordados. As principais vantagens observadas incluem: maior retenção de conhecimento e engajamento ativo dos profissionais. A equipe forneceu feedbacks positivos, destacando a gamificação como uma abordagem atrativa.

## Conclusão

A gamificação demonstrou ser uma estratégia inovadora e eficaz para capacitação em prevenção de infecções na UTI. O jogo de tabuleiro magnético não apenas reforçou conhecimentos essenciais, mas também promoveu um ambiente de aprendizado interativo.

## Referências

- BRASIL. Agência Nacional de Vigilância Sanitária. Medidas de Prevenção de Infecção Relacionada à Assistência à Saúde. Brasília: Anvisa, 2017. Disponível em: <https://bit.ly/3rS7T8J>. Acesso em: 10 jun. 2024.
- FERREIRA, S. C. A gamificação na área da saúde: um mapeamento sistemático. In: Anais do Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação; 2019, XIII(1), p. 48-56; Bahia, Brasil. Disponível em: <https://zenodo.org/records/11494682>. Acesso em: 26 jun. 2024.