

RELATO DE EXPERIÊNCIA IDENTIFICADO

APRENDER BRINCANDO PARA CUIDAR COM SEGURANÇA: RELATO DE EXPERIÊNCIA COM GAMIFICAÇÃO NA PREVENÇÃO DE QUEDAS E LESÕES POR PRESSÃO

LEARNING THROUGH PLAY TO PROVIDE SAFE CARE: AN EXPERIENCE REPORT ON GAMIFICATION IN THE PREVENTION OF FALLS AND PRESSURE INJURIES

Wyorranne Tenório Alves¹ Laís Vitória Gomes Fernandes Lopes¹, Maria Eduarda Mendonça Sampaio¹, Victória Catherina Langbehn Rocha¹, Lana Vitória Furtado de Menezes¹, Maria Hellen Araujo dos Santos¹, Maria Nayana Tiele de Azevedo¹, Lorena Martins Cordeiro de Arruda Tavares de Lima¹, Lyvia Ribeiro de Brito¹, Andressa Aguiar Bezerra de Araújo², Geise Rayane Bezerra dos Santos¹.

¹Graduando(a) do curso de Medicina da Afya Garanhuns

²Docente orientadora do curso de Medicina da Afya Garanhuns

E-mail do autor correspondente: estudosgeise@gmail.com

Eixo Temático: 01- Saúde

RESUMO

A segurança do paciente constitui um componente essencial da qualidade da assistência à saúde, sendo a prevenção de eventos adversos uma importante estratégia para a redução de riscos e danos evitáveis. Nesse contexto, quedas e lesões por pressão destacam-se pela frequência e pelas repercussões clínicas e assistenciais, tornando necessária a adoção de medidas preventivas associadas à educação em saúde. Este relato tem como objetivo descrever a experiência de uma atividade educativa gamificada sobre prevenção de quedas e lesões por pressão, desenvolvida no âmbito da Extensão Institucional Curricular (EIC) 2026.1, com estudantes do 4º período do curso de Medicina da AFYA Garanhuns. A atividade foi estruturada a partir de metodologias ativas e organizada em duas estações interativas. A primeira, denominada “Jogo dos 7 erros”, utilizou uma representação visual de um ambiente com situações de risco, permitindo aos participantes identificar fatores associados às quedas e discutir medidas preventivas. A segunda, intitulada “Avance uma casa”, consistiu em um jogo de tabuleiro com perguntas sobre fatores de risco, manifestações e estratégias de prevenção das lesões por pressão. A avaliação ocorreu de forma formativa e participativa, considerando o desempenho dos participantes, a identificação dos riscos, o conhecimento demonstrado nas respostas e a interação durante as discussões. A experiência evidenciou que a gamificação pode favorecer a participação ativa, a associação entre conhecimento teórico e situações práticas e a reflexão sobre medidas de prevenção de eventos adversos. Além disso, a atividade contribuiu para o desenvolvimento, pelos estudantes de Medicina, de competências relacionadas à comunicação, organização, trabalho em equipe e educação em saúde. Conclui-se que a utilização de estratégias lúdicas e participativas apresenta potencial para fortalecer o processo de aprendizagem sobre segurança do paciente e pode ser adaptada a diferentes públicos e outros temas relacionados à prevenção de riscos na assistência à saúde.

Palavras-chave: Segurança do paciente; Educação em saúde; Gamificação; Quedas; Lesão por pressão; Prevenção de eventos adversos.

ABSTRACT

Patient safety is an essential component of the quality of healthcare, and the prevention of adverse events is an important strategy for reducing avoidable risks and harm. In this context, falls and pressure injuries stand out due to their frequency and clinical and care-related repercussions, making it necessary to adopt preventive measures associated with health education. This experience report aims to describe the experience of a gamified educational activity on the prevention of falls and pressure injuries, developed within the scope of the Institutional Curricular Extension (EIC) 2026.1, with fourth-semester medical students at AFYA Garanhuns. The activity was structured based on active methodologies and organized into two interactive stations. The first, called “7 Errors Game,” used a visual representation of an environment with risk situations, allowing participants to identify factors associated with falls and discuss preventive measures. The second, entitled “Move Forward One Space,” consisted of a board game with questions about risk factors, manifestations, and strategies for preventing pressure injuries. The assessment was conducted in a formative and participatory manner, considering the participants’ performance, identification of risks, knowledge demonstrated in their answers, and interaction during the discussions. The experience demonstrated that gamification can promote active participation, the association between theoretical knowledge and practical situations, and reflection on measures to prevent adverse events. Furthermore, the activity contributed to the development, among medical students, of competencies related to communication, organization, teamwork, and health education. It is concluded that the use of playful and participatory strategies has the potential to strengthen the learning process regarding patient safety and can be adapted to different audiences and other topics related to risk prevention in healthcare.

Keywords: Patient safety; Health education; Gamification; Falls; Pressure injury; Adverse event prevention.

INTRODUÇÃO

A segurança do paciente constitui um componente fundamental da qualidade da assistência à saúde, envolvendo ações destinadas à redução dos riscos e danos evitáveis relacionados ao cuidado. No Brasil, o Programa Nacional de Segurança do Paciente (PNSP) fortaleceu essa perspectiva ao estabelecer estratégias para a prevenção de incidentes e a promoção de uma assistência mais segura.¹ Entre esses incidentes, destacam-se os eventos adversos, que correspondem a situações que resultam em dano ao paciente e podem estar relacionados a falhas nos processos assistenciais ou nas condições em que o cuidado é realizado.² Nesse âmbito, as quedas e as lesões por pressão destacam-se como eventos adversos relevantes nos serviços de saúde, por figurarem entre os mais frequentes na prática assistencial.³

As quedas podem ocasionar consequências como traumatismos, fraturas, limitações funcionais e prolongamento da hospitalização, enquanto as lesões por pressão estão associadas à dor, ao comprometimento tecidual, às infecções e ao atraso na recuperação. Esses eventos podem gerar impactos clínicos e assistenciais relevantes, além de aumentar a necessidade de cuidados e recursos durante o processo de recuperação.^{4,5} Dessa forma, a prevenção de quedas e lesões por pressão constitui uma dimensão importante da promoção da segurança e da qualidade da assistência prestada.³

A prevenção de quedas e lesões por pressão requer, além da adoção de medidas assistenciais, a capacitação dos profissionais e a educação dos pacientes e demais envolvidos no cuidado. Nesse sentido, a educação em saúde constitui uma ferramenta importante para ampliar o conhecimento sobre fatores de risco e medidas preventivas, favorecendo a

identificação precoce de situações que possam comprometer a segurança do paciente.⁴ A utilização de estratégias educativas e participativas pode contribuir para a compreensão e aplicação das medidas de prevenção, fortalecendo a qualidade e a segurança da assistência.⁵

Entre essas estratégias, a gamificação destaca-se pela utilização de elementos característicos dos jogos em contextos educacionais, como desafios, regras, pontuação e recompensas. Na educação em saúde, essa abordagem tem apresentado resultados promissores, podendo favorecer o envolvimento com os materiais de aprendizagem, as atitudes diante do aprendizado e, em determinadas condições, os resultados educacionais.⁵ Nesse contexto, atividades lúdicas e interativas podem estimular a participação, a observação e a reflexão diante de situações de risco, contribuindo para tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico e favorecer a compreensão das medidas de prevenção de quedas e lesões por pressão.⁶

Diante desse cenário, torna-se relevante desenvolver estratégias educativas que ultrapassem a transmissão tradicional de informações e possibilitem maior participação dos indivíduos no processo de aprendizagem. A utilização da gamificação mostra-se pertinente por favorecer uma abordagem mais dinâmica, interativa e participativa, aproximando conhecimentos teóricos de situações práticas relacionadas à segurança do paciente. Ao estimular a tomada de decisões, a identificação de fatores de risco e a aplicação de medidas preventivas em um ambiente lúdico, essa estratégia pode facilitar a assimilação dos conteúdos e contribuir para o desenvolvimento de uma postura mais ativa diante da prevenção de eventos adversos.^{5,6}

Assim, a realização da atividade justifica-se pela necessidade de fortalecer o conhecimento sobre a prevenção de quedas e lesões por pressão, utilizando uma metodologia capaz de promover maior envolvimento dos participantes e aproximar o conteúdo teórico da prática assistencial. Diante do exposto, o presente relato tem como objetivo descrever a experiência de uma atividade educativa gamificada voltada à prevenção de quedas e lesões por pressão, destacando sua contribuição para a participação dos envolvidos, a aprendizagem das medidas preventivas e a promoção da segurança do paciente.

DESCRIÇÃO DA EXPERIÊNCIA

A experiência foi desenvolvida no âmbito da Extensão Institucional Curricular (EIC) 2026.1, vinculada ao 4º período do curso de Medicina da AFYA Garanhuns, tendo como eixo temático a Segurança do Paciente. A atividade foi planejada e executada por uma equipe composta por estudantes do curso de Medicina, sob coordenação da líder do grupo e orientação

da professora, com o objetivo de promover a educação em saúde por meio de metodologias ativas e estratégias lúdicas de aprendizagem.

O planejamento da atividade teve como foco a prevenção de eventos adversos relacionados à assistência à saúde, especialmente quedas e lesões por pressão, considerando a importância dessas medidas para a segurança e a qualidade da assistência. Entre os objetivos estabelecidos estavam a identificação de situações de risco para quedas, o reconhecimento dos principais fatores associados ao desenvolvimento de lesões por pressão e a compreensão de medidas preventivas, como organização do ambiente, mudança de decúbito e cuidados com a pele. Também objetivou-se estimular o raciocínio crítico, a participação ativa e a atuação multiprofissional na prevenção de agravos.

A atividade foi estruturada em duas estações interativas e educativas, desenvolvidas em ambiente acadêmico, com recepção e orientação inicial dos participantes pela equipe organizadora. A princípio, os participantes foram apresentados à temática da atividade e receberam uma breve explicação sobre os objetivos e a dinâmica das estações. A proposta utilizou metodologias ativas, buscando transformar conteúdos teóricos em situações práticas.

A primeira estação, denominada “Jogo dos 7 erros: prevenção de quedas”, utilizou gamificação associada à aprendizagem visual. Após uma breve contextualização sobre os fatores de risco e as medidas preventivas relacionadas às quedas, era apresentada uma imagem contendo diferentes situações inadequadas, como piso molhado, ausência de grades de proteção, objetos espalhados pelo chão e iluminação inadequada. Os participantes observavam a cena para identificar os sete erros e sinalizá-los utilizando caneta. Posteriormente, a equipe realizava uma correção coletiva, explicando cada situação identificada e reforçando as condutas adequadas para a prevenção de quedas.

Na segunda estação, intitulada “Avance uma casa: prevenção de lesão por pressão”, foi realizada inicialmente uma breve exposição dialogada sobre o conceito de lesão por pressão, seus fatores de risco, principais locais de acometimento e medidas preventivas. Em seguida, os participantes eram convidados a participar de um jogo elaborado em formato de tabuleiro sobre uma lona posicionada no chão da sala de APG (Aprendizagem em Pequenos Grupos). Com o auxílio de um dado, os participantes avançavam pelas casas de acordo com o número sorteado e com o desempenho nas perguntas relacionadas à prevenção de lesões por pressão. As questões abordavam situações clínicas, fatores de risco e condutas preventivas, permitindo a discussão imediata das respostas e favorecendo o aprendizado colaborativo.

A atividade foi planejada para ocorrer em aproximadamente 15 minutos, organizados em etapas sucessivas: recepção e apresentação da proposta, realização do “Jogo dos 7 erros”,

correção coletiva, desenvolvimento do jogo “Avance uma casa” e encerramento com esclarecimento de dúvidas e entrega dos materiais educativos.

Para a realização das atividades foram utilizados recursos audiovisuais e materiais didáticos, incluindo projetor ou televisão, computador/notebook, imagem para o jogo dos 7 erros, adesivos ou massa de modelar, banner ou pôster, folhetos educativos, tabuleiro confeccionado em lona, dado e materiais de apoio. Também foi elaborado um roteiro de condução destinado aos facilitadores, contendo orientações para o desenvolvimento das atividades, gabarito dos erros e perguntas utilizadas no jogo.

Como estratégia de incentivo à participação, foram previstos materiais educativos para que os participantes pudessem levar consigo, contendo orientações práticas de prevenção, além de uma premiação simbólica para aqueles que apresentassem melhor desempenho nas atividades. Os brindes incluíam itens de utilidade acadêmica, como canetas, bloquinhos e chocolates.

A avaliação da atividade ocorreu de maneira formativa e participativa, principalmente por meio da observação do desempenho dos participantes durante os jogos, da identificação dos erros apresentados no cenário de prevenção de quedas, do acerto das perguntas relacionadas às lesões por pressão e das discussões realizadas durante as correções coletivas. A dinâmica permitiu que os participantes recebessem esclarecimentos e reforçassem os conhecimentos imediatamente após cada atividade. O plano também previa um momento de discussão final, com apresentação visual, feedback e encerramento da experiência. A execução envolveu ainda a produção de materiais educativos, a organização da infraestrutura e a distribuição de responsabilidades entre os integrantes da equipe.

CONCLUSÃO

A experiência atingiu o objetivo proposto de desenvolver uma atividade educativa sobre a prevenção de quedas e lesões por pressão por meio da gamificação. As atividades “Jogo dos 7 erros” e “Avance uma casa” possibilitaram aos participantes reconhecer situações de risco e medidas preventivas relacionadas à segurança do paciente de maneira prática. A atividade também proporcionou aos estudantes de Medicina a oportunidade de desenvolver habilidades de comunicação, organização e trabalho em equipe durante a realização da ação.

A realização da atividade permitiu observar que o uso de jogos pode facilitar a abordagem de conteúdos relacionados à prevenção de riscos no ambiente de saúde, tornando a participação mais ativa. Como possibilidade de continuidade, a mesma proposta pode ser

aplicada a outros públicos, como pacientes e profissionais de saúde, e adaptada para diferentes temas relacionados à segurança do paciente. Dessa forma, a experiência contribuiu para a formação dos estudantes e para a disseminação de conhecimentos importantes para a prevenção de eventos adversos na assistência.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Brasil. Ministério da Saúde. Portaria nº 529, de 1º de abril de 2013. Institui o Programa Nacional de Segurança do Paciente (PNSP) [Internet]. Brasília, DF: Ministério da Saúde; 2013 [citado 2026 ago 19]. Disponível em: https://bvsms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/gm/2013/prt0529_01_04_2013.html
2. Brasil. Ministério da Saúde. Do que se trata o tema segurança do paciente? [Internet]. Brasília, DF: Ministério da Saúde; 2021 [atualizado 2025 abr 28; citado 2026 ago 19]. Disponível em: <https://www.gov.br/saude/pt-br/composicao/saes/seguranca-do-paciente/faq/do-que-se-trata-o>
3. Brasil. Agência Nacional de Vigilância Sanitária. Nota Técnica GVIMS/GGTES/Anvisa nº 05/2023: práticas de segurança do paciente em serviços de saúde: prevenção de lesão por pressão [Internet]. Brasília, DF: Anvisa; 2023 [citado 2026 ago 19]. Disponível em: <https://www.gov.br/anvisa/pt-br/centraisdeconteudo/publicacoes/servicosdesaude/notas-tecnicas/notas-tecnicas-vigentes/nota-tecnica-gvims-ggtes-anvisa-no-05-2023-praticas-de-seguranca-do-paciente-em-servicos-de-saude-prevencao-de-lesao-por-pressao/@@display-file/file>
4. Brasil. Ministério da Saúde. Agência Nacional de Vigilância Sanitária. Fundação Oswaldo Cruz. Protocolo de prevenção de quedas. [Internet]. Brasília, DF: Ministério da Saúde; 2013 [citado 2026 ago 19]. Disponível em: <https://www.gov.br/anvisa/pt-br/centraisdeconteudo/publicacoes/servicosdesaude/publicacoes/protocolo-de-prevencao-de-quedas>
5. Brasil. Ministério da Saúde. Agência Nacional de Vigilância Sanitária. Fundação Oswaldo Cruz. Protocolo para prevenção de úlcera por pressão [Internet]. Brasília, DF: Ministério da Saúde; 2013 [citado 2026 ago 19]. Disponível em: <https://www.gov.br/saude/pt-br/composicao/saes/seguranca-do-paciente/protocolos-de-seguranca-do-paciente/protocolo-ulcera-por-pressao.pdf/@@download/file>
6. van Gaalen AEJ, Brouwer J, Schönrock-Adema J, Bouwkamp-Timmer T, Jaarsma ADC, Georgiadis JR. Gamification of health professions education: a systematic review. *Adv Health Sci Educ Theory Pract*. 2021 May;26(2):683-711. doi: 10.1007/s10459-020-10000-3. Epub 2020 Oct 31. PMID: 33128662; PMCID: PMC8041684.