



DESENVOLVIMENTO E AVALIAÇÃO DE PROTÓTIPO DE SERIOUS GAME SOBRE SEGURANÇA DO PACIENTE PEDIÁTRICO NA ADMINISTRAÇÃO DE MEDICAMENTOS

Área temática: Segurança do Paciente em Saúde da Criança e do Adolescente

Aline Natalia Domingues¹, Lais Gabriele Matos², Naiara Bento Pinotti², Silvia Helena Zem-Mascarenhas³, Luciana Mara Monti Fonseca¹

¹Departamento de Enfermagem Materno-Infantil e Saúde Pública da Escola de Enfermagem de Ribeirão Preto da Universidade de São Paulo- EERP/USP

(aline.domingues@usp.br)

²Departamento de Ciências Biológicas e da Saúde/Universidade de Araraquara- UNIARA

³Departamento de Enfermagem/Universidade Federal de São Carlos-UFSCar

Introdução: O envolvimento das crianças e dos pais, no processo de administração de medicamentos se torna de extrema relevância e é visto como uma barreira na ocorrência de eventos adversos, de forma a contribuir para o Terceiro Desafio Global de Segurança do Paciente, da Organização Mundial de Saúde com o tema “Medicação sem danos”. Acredita-se no potencial da utilização de serious games no processo educativo, que torna a aprendizagem significativa e de forma lúdica.

Objetivos: Desenvolver e avaliar um protótipo de serious game utilizando tecnologias digitais sobre segurança na administração de medicamento na pediatria.

Metodologia: Trata-se de um metodológico e abordagem quantitativa, do tipo de desenvolvimento que teve por finalidade a criação de um serious game. **Resultados:**

O protótipo do serious game Cuidando de sua Criança teve como tema central a administração de medicação via oral para a família da criança, distribuído entre quatro fases a saber: higienização das mãos, medicação, informações sobre a medicação e armazenamento. Foi avaliado por 11 especialistas da área da enfermagem pediátrica e tecnologias da educação. Na avaliação do conteúdo/relevância do protótipo os itens sobre conteúdo, relevâncias das ilustrações e cenas obteve-se um total de concordância de cerca de 90 a 100% em todos os itens avaliados. **Conclusões:** A avaliação do protótipo se demonstrou efetiva em relação ao nível de concordância, o que demonstra qualidade no conteúdo apresentado e na produção da tecnologia digital educativa, o que reforça a necessidade de avaliação do serious game antes da sua efetiva implementação através da programação computacional.

Palavras-chave: Segurança do Paciente; Enfermagem pediátrica; Tecnologia Educacional, Informática em Enfermagem.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Saúde. **Portaria n.529, de 1º de abril de 2013.** Diário Oficial da República Federativa do Brasil, Brasília (DF), 2013. Disponível: http://bvsms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/gm/2013/prt0529_01_04_2013.html.

Acesso em: 20 fev. de 2020.

SCHELL J. **A arte de game design:** O livro original. Rio de Janeiro, Brasil: Elsevier, 2011.