

GAMIFICANDO A COMUNICAÇÃO NA ENFERMAGEM: EXPERIÊNCIA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA JÚNIOR NO DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO DIGITA

Safyra Miranda Da Silva¹
SadraK Da Silva Rodrigues²
Cynthia Ranniell Oliveira Nocrato³
Patrícia Freire De Vasconcelos⁴

RESUMO

Introdução: Em ambientes hospitalares, a comunicação entre profissionais de saúde exerce papel decisivo na continuidade do cuidado e na segurança do paciente, especialmente durante a passagem de plantão. Nesse contexto, serious games podem constituir estratégias educacionais para o desenvolvimento de competências relacionadas à tomada de decisão e à comunicação clínica, por meio de experiências interativas e contextualizadas. **Objetivo:** Relatar a experiência de uma estudante de Iniciação Científica Júnior na participação no processo de estruturação e desenvolvimento de um jogo digital educativo voltado à comunicação segura na enfermagem. **Método:** Trata-se de um relato de experiência desenvolvido no âmbito da Iniciação Científica Júnior. A estudante participou de encontros formativos junto ao grupo de pesquisa, envolvendo conteúdos sobre segurança do paciente, comunicação em saúde e jogos digitais educativos. Foram realizadas leitura e discussão de artigos científicos, elaboração de apresentações e participação nas etapas de estruturação do jogo, articulando conhecimentos sobre comunicação clínica e recursos tecnológicos. **Resultados:** A experiência possibilitou a aproximação da estudante do ensino médio com o ambiente universitário, a pesquisa científica e a aplicação de tecnologias digitais na área da saúde. A participação no projeto favoreceu a compreensão da comunicação segura como componente da segurança do paciente e permitiu acompanhar a construção de uma tecnologia educacional voltada ao treinamento dessa competência. Além disso, foram desenvolvidas habilidades relacionadas à busca de evidências científicas, discussão em grupo, comunicação acadêmica e compreensão das etapas envolvidas no desenvolvimento de uma inovação educacional. **Conclusão:** A inserção de estudante da educação básica em um projeto de desenvolvimento tecnológico em saúde mostrou-se uma estratégia de aproximação entre escola, universidade, ciência e inovação. A experiência ampliou o contato precoce com a pesquisa científica e com a produção de tecnologias educacionais, ao mesmo tempo em que contribuiu para o desenvolvimento de uma ferramenta destinada ao ensino da comunicação segura na enfermagem.

Apoio Financeiro: Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq)

Grande área do CNPq: Ciências da Saúde

Em que medida o meu trabalho contribui para "Diversidade, Inclusão e Transformação Social"? O trabalho contribui para a inclusão e a transformação social ao aproximar uma estudante da educação básica do ambiente universitário, da pesquisa científica e do desenvolvimento tecnológico em saúde, ampliando oportunidades de formação e participação na produção de conhecimento. Ao mesmo tempo, o desenvolvimento de uma tecnologia educacional voltada à comunicação segura busca qualificar a formação em enfermagem e, consequentemente, contribuir para práticas de cuidado mais seguras.

Palavras-chave: Serious game; Comunicação em saúde; Segurança do paciente; Tecnologia educacional.

EEEP adolfo Ferreira de souza, ICS, Discente, safyra.silva@aluno.ce.gov.br¹

EEEP adolfo Ferreira de souza, ICS, Discente, safyra.silva@aluno.ce.gov.br²

UNILAB, ICS, Discente, cynthianocrato@gmail.com³

UNILAB, ICS, Docente, patriciafreire@unilab.edu.br⁴