

# O USO DE JOGOS COMO ALTERNATIVA PARA O ENSINO DOS PROTOCOLOS DE CLASSIFICAÇÃO DE RISCO NA REDE DE URGÊNCIA E EMERGÊNCIA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

## XIII Encontro de Experiências Estudantis

Jully Anne da Silva, Maria Aparecida Ferreira Domingos, Hillary Bastos Vasconcelos Rodrigues, Juliana Martins de Castro, Maria Isis Freire de Aguiar

**INTRODUÇÃO:** A educação vem evoluindo ao longo dos anos para aperfeiçoar o processo de ensino e aprendizagem. Dentre as estratégias adotadas pelos docentes encontra-se o uso de jogos para melhorar o processo educacional. Segundo Savi e Ulbricht (2008 apud FRÖES, et al., 2017), os jogos como atividades educacionais proporcionam práticas educacionais atrativas e inovadoras, onde o aluno passa ter mais chance de aprender de forma mais ativa, dinâmica e motivadora. Nessa conjuntura, adotamos o jogo para o ensino dos protocolos de classificação de risco na rede de urgência e emergência. **OBJETIVO:** Relatar a experiência referente a construção e aplicação de um jogo educativo com graduandos de enfermagem sobre classificação de risco na rede de urgência e emergência na disciplina de políticas de saúde II no ano de 2019. **METODO:** Para construir o jogo, foi utilizado o software de apresentação Microsoft PowerPoint e seus recursos para criar slides interativos que possuíam casos clínicos com alternativos de “A-D” e após o tempo de discussão os estudantes deveriam selecionar a opção que julgar correta, após descobrir se acertaram ou não, os aplicadores do jogo realizavam uma breve explicação para os estudantes sobre qual conduta seria mais viável para o caso. **RESULTADOS:** Tanto durante a construção do jogo como em sua aplicação foi possível exercitar o raciocínio clínico e a tomada de decisão. Visto que para classificar quanto ao risco, leva-se em conta fatores como idade, patologia, nível de dor, dentre outros. Com efeito, proporcionou um olhar mais amplo em saúde para os estudantes além de trazer um resgate e interação entre conhecimentos multidisciplinares. **CONCLUSÃO:** O uso de casos clínicos associados à classificação de risco em formato de jogo trouxe uma atividade recorrente na Rede de Urgência e Emergência que muitas vezes passa despercebida durante a graduação. Dessa forma, o jogo estimula o raciocínio e também ao graduando a analisar casos pensando em seu nível de risco.

**Palavras-chave:** URGÊNCIA E EMERGÊNCIA. JOGOS. ENFERMAGEM.