

## CONSTRUÇÃO DE JOGO EDUCATIVO PARA AVALIAÇÃO DOS FATORES DE RISCO PARA QUEDAS

**Introdução:** O índice de quedas hospitalares varia de três a cinco quedas a cada mil pacientes por dia, sendo que 30% a 50% sofrem danos e 6% a 44% de natureza grave, os quais podem levar ao óbito. Quedas de pacientes contribuem para aumentar o tempo de permanência hospitalar e os custos assistenciais, gerar ansiedade na equipe de saúde, além de produzir repercussões na credibilidade da instituição, além de repercussões de ordem legal. Além disso, podem interferir na continuidade do cuidado. Daí a importância da implementação de medidas que contemplem a avaliação de risco do paciente com a finalidade de reduzir a ocorrência de queda de pacientes e os danos dela decorrente. **Objetivo:** Construir uma tecnologia educativa, como estratégia de orientação aos profissionais da saúde, acerca dos fatores de risco para quedas no ambiente hospitalar. **Métodos:** Trata-se de um estudo metodológico, a partir do qual foi desenvolvido um jogo educativo acerca da avaliação dos fatores de risco para quedas no ambiente hospitalar. Para o referencial teórico, foram utilizados artigos extraídos da Biblioteca Virtual em Saúde. Como critérios de inclusão, foram considerados artigos na língua portuguesa, disponíveis na íntegra e publicados nos últimos cinco anos. **Resultados:** O jogo foi denominado de “Não caia nesse jogo”, pensado a partir do seu principal objetivo e sua relação com o tema geral abordado. O jogo é constituído por cartas, que possuem cerca de 10cm de altura e 7cm de comprimento, e por um quadro de aproximadamente 50cm de altura e 1m de comprimento. O conteúdo do jogo aborda seis fatores de risco para quedas, que serão representados em um quadro, e por 15 situações que os profissionais sempre encontram no hospital. Para jogar é necessário dividir os profissionais em equipes e cada integrante puxar uma carta com uma situação, tendo um minuto para colocá-la no fator de risco correto. A importância principal do jogo é “testar” o conhecimento dos profissionais, avaliando se eles são capazes de relacionar a situação com um fator de risco, auxiliando no seu aprendizado de forma dinâmica. **Conclusão:** A assistência em saúde pode se tornar um processo dinâmico por meio da utilização dessas tecnologias educativas. O jogo, portanto, torna-se uma forma lúdica de aprendizagem, além de proporcionar um momento divertido para equipe multidisciplinar. Esperamos que esse jogo possa contribuir com o conhecimento acerca dos principais fatores de riscos para quedas no ambiente hospitalar, assim como diminuir os índices de quedas e, conseqüentemente, os de óbito decorrentes de complicações das quedas, reduzindo, assim, a um mínimo aceitável, o risco de dano desnecessário associado ao cuidado de saúde. **Referências:** BRASIL. Ministério da Saúde. Anvisa. Fiocruz. Protocolo de prevenção de quedas - Protocolo integrante do Programa Nacional de Segurança do Paciente, 2013.

**Descritores:** Enfermagem; Segurança do Paciente; Acidentes por Quedas; Tecnologia Educacional.

