

RESUMO

TIPO DE RELATO: Relato de pesquisa

EIXO TRANSVERSAL: Educação e Saúde

TÍTULO:

ENVOLVER+: FERRAMENTA PARA A PROMOÇÃO DE AMBIENTES DE PRÁTICA
DE ENFERMAGEM POSITIVOS

PALAVRAS-CHAVE: Ambientes de trabalho; Enfermagem; Boargame

AUTORES:

Olga Maria Pimenta Lopes Ribeiro, Escola Superior de Enfermagem do Porto,
olgaribeiro@esenf.pt

Leticia de Lima Trindade, Universidade do Estado de Santa Catarina, letrindade@hotmail.com

Ligia Schacht, Universidade do Estado de Santa Catarina, ligia.schacht@edu.udesc.br

Mariana Filipa Mendes Gonçalves, Escola Superior de Enfermagem do Porto,
marianafmg13@gmail.com

Vanessa Alexandra Moreira Rodrigues, Escola Superior de Enfermagem do Porto,
vanerodrigues2402@gmail.com

Marlene Patrícia Ribeiro, Unidade Local de Saúde do Tâmega e Sousa,
ribeiro.marlene.27@gmail.com

João Miguel Almeida Ventura-Silva, Escola Superior de Saúde Norte da Cruz Vermelha
Portuguesa, joao.ventura@essnortecvp.pt

Introdução: Na última década, pesquisas sustentam que um ambiente de prática de enfermagem favorável tem influência positiva para as/os enfermeiras/os, com maiores níveis de satisfação profissional e envolvimento, melhor percepção da qualidade dos cuidados prestados, menores níveis de burnout e menor intenção de deixar o trabalho; para os clientes, com menores taxas de mortalidade e maior nível de satisfação; e para as instituições, com menor rotatividade e absenteísmo, menos cuidados omissos e melhor qualidade da assistência. Perante esse triplo impacto, internacionalmente tem vindo a ser recomendado o investimento nesta área. Em Portugal, no âmbito do projeto “Positive Professional Environments for Nursing Practice” (PPE4NursingPractice), a investigação realizada, tem permitido constatar que o envolvimento

e participação das/os enfermeiras/os nas políticas, nas estratégias e no funcionamento da instituição e/ou do serviço onde exercem funções, constituem algumas das principais fragilidades. Neste sentido, o uso de ferramentas, de que é exemplo o jogo de tabuleiro, pode potenciar o envolvimento das/os enfermeiras/os.

Objetivo: Descrever as fases do desenvolvimento de um protótipo de jogo de tabuleiro para promover o envolvimento das/os enfermeiras/os na promoção de ambientes de prática de enfermagem positivos.

Métodos: Estudo piloto sobre o desenvolvimento do jogo de tabuleiro “ENVOLVER+”, que decorreu em 3 fases. Na primeira fase, foi realizado um estudo e-Delphi modificado com um grupo de especialistas, para validação do conteúdo a incluir no jogo. Foram considerados o percentual de consenso (>90%) e a estabilidade. Para a seleção desses especialistas, foi usada uma técnica de amostragem não probabilística por conveniência. Como critérios de inclusão, foi exigido tempo mínimo de exercício profissional de 5 anos e envolvimento prévio em projetos no âmbito dos ambientes de prática. O acesso aos participantes foi efetuado por email, tendo sido usado o *office forms* para elaboração do formulário com explanação do conteúdo do jogo. O painel ficou constituído por 20 especialistas.

Na segunda fase foi desenvolvido o protótipo do jogo de tabuleiro. Atendendo a que um dos principais objetivos é promover o envolvimento das/os enfermeiras/os na promoção de ambientes de prática de enfermagem positivos, no *designer* foi incluído um componente para estimular a reflexão/discussão sobre temas relevantes no âmbito dos ambientes de prática e, outro componente, para validação do conhecimento sobre esses mesmos temas.

Na terceira fase, o jogo foi aplicado em 4 contextos de prática, após manifestação de interesse dos respetivos enfermeiros gestores. No total, participaram nesta fase de testagem, 48 enfermeiros, 12 de cada contexto.

Importa referir que as 3 fases decorreram conforme parecer favorável do Comitê de Ética.

Resultados: Em relação à primeira fase, o conteúdo a incluir no jogo, foi construído com base na revisão da literatura e na Scale for the Environment Evaluation of Professional Nursing Practice (SEE-Nursing Practice), desenvolvida no âmbito do projeto PPE4NursingPractice. Ainda nesta fase, o estudo e-Delphi, envolvendo um painel de 20 especialistas, permitiu validar o conteúdo das 59 cartas “REFLETIR+” e das 59 cartas “SABER+”. As primeiras 59 cartas, intituladas REFLETIR+, estão agrupadas em 9 dimensões e reportam-se às temáticas incluídas

na SEE-Nursing Practice. As outras 59 cartas reportam-se ao componente SABER+, onde são formuladas questões em relação às 59 temáticas relevantes, no âmbito dos ambientes de prática de enfermagem.

Na primeira rodada, em relação a todas as cartas foi atingida uma concordância superior a 95%, nenhuma delas foi eliminada e as sugestões de melhoria foram realizadas em relação a 8 cartas. Após a inclusão das sugestões de melhoria, realizou-se a segunda rodada, que determinou uma concordância de 100% para as 8 cartas reformuladas.

Em relação ao protótipo do jogo, denominado “ENVOLVER+”, o tabuleiro à direita apresenta um puzzle, com uma peça a marcar o início, 59 peças para jogo, finalizando com uma peça a marcar o fim; 4 peões; 4 dados; 59 cartas REFLETIR+ (com espaço específico no tabuleiro); 59 cartas SABER+ (com espaço específico no tabuleiro) e 4 peças de puzzle soltas, de cor branca, preta, vermelha e verde (para atribuir a cada equipa).

No protótipo apresentado, as regras especificam que o número de jogadores deve variar de um mínimo de seis e um máximo de 24, distribuídos em 4 equipas. Quanto às instruções, todos os jogadores começam o jogo na peça de puzzle com indicação de “início”; o jogo implica mover o peão pelas 59 peças do puzzle, de acordo com o número rolado pelos dados; quando um jogador de uma das equipas pára em uma determinada "peça", conhecerá a temática que será alvo de reflexão sob 4 perspetivas. Nesse seguimento, no âmbito do componente REFLETIR+, as 4 equipas em jogo terão de participar em função da cor da peça de puzzle que lhes foi atribuída. A equipa com peça de puzzle branca enunciará factos/informações objetivas; a equipa com peça de puzzle preta apresentará riscos/aspetos negativos; a equipa com peça de puzzle vermelha abordará emoções e a equipa com peça de puzzle verde apresentará estratégias de melhoria criativas e otimistas. Após essa fase de reflexão/discussão, no âmbito do componente SABER+, será formulada uma questão em relação à mesma temática. O objetivo do jogo é que cada equipe junte as peças de puzzle que permitem a construção da sigla APE+ (Ambiente de Prática de Enfermagem Positivo).

Na terceira fase, as sessões de aplicação do jogo “ENVOLVER+” demoraram em média 80 minutos, cada uma com 12 participantes distribuídos por 4 grupos. Após a sessão, os participantes responderam a um formulário com questões sobre vantagens e desvantagens do jogo. A reflexão, a sensação de pertença e a vontade de contribuir para o bem comum, constituíram as principais vantagens. A falta de tempo para usar frequentemente o jogo, constituiu a principal desvantagem.

Considerações finais: As conclusões sugerem que o "ENVOLVER+[®]" pode ser uma ferramenta valiosa para promover ambientes de prática de enfermagem positivos, proporcionando uma abordagem inovadora e interativa, para o envolvimento e participação dos enfermeiros. Este estudo traz ainda uma valiosa contribuição ao abordar o potencial dos jogos de tabuleiro no âmbito da qualificação dos ambientes de prática de enfermagem.