**NO CAMINHO DA REANIMAÇÃO: GAMIFICAÇÃO EDUCATIVA COM FOCO EM REANIMAÇÃO PEDIÁTRICA**

**Ingridy Christian Araújo de Souza**1; Heloíza Gabrielly de Oliveira Cavalcanti2; Júlia Rebeka de Lima3; Karla Naiara França Silva4; Monique Maria de Lima Nascimento5

**Introdução:** A parada cardiorrespiratória (PCR) é caracterizada pela interrupção brusca dos movimentos respiratórios e batimentos cardíacos, tratando-se de uma emergência extrema. Podendo levar a lesão cerebral severa ou até a morte, se não houver reversão imediata do quadro. A faixa etária entre 0 a 10 anos pode apresentar PCR por consequência de inúmeros fatores como acidentes, traumas e processos infecciosos. Deve-se suspeitar de PCR em crianças se a vítima apresentar irresponsividade ao estímulo, diminuição dos tônus muscular, respiração agônica ou ausente e sem pulso central palpável. Por isso, é importante o reconhecimento imediato da PCR para que as manobras de reanimação sejam iniciadas e se reverta o quadro. A educação em saúde, por meio de jogos, vem como uma grande aliada na disseminação de informações corretas a respeito do reconhecimento de PCR e de como realizar manobras que sejam eficazes, através do aprender jogando, estimulando o processo da troca de experiências. O avanço da tecnologia, possibilitou novos acessos de informações e comunicação, facilitando os meios de ensino e aprendizagem. Uma dessas formas é a gamificação, pois, tem finalidade em motivar a participação do usuário e conduzir à compreensão do conteúdo, provocando mudanças de comportamento com objetivos previamente identificados. **Objetivo:** Relatar o desenvolvimento de uma tecnologia educativa, voltado à orientação sobre a reanimação pediátrica. **Método:** Trata-se de um estudo descritivo sobre o desenvolvimento de uma tecnologia educativa, em formato de gamificação com abordagem em reanimação cardiorrespiratória pediátrica. O jogo foi realizado na Faculdade de Enfermagem Nossa Senhora das Graças da Universidade de Pernambuco, por um grupo de estudantes de enfermagem do 5° módulo, através da plataforma Scratch no período de agosto a dezembro de 2017. Tendo como população alvo os adultos, principalmente profissionais que trabalhem com crianças. **Resultados:** A gamificação desenvolvida, intitulada “No Caminho da Reanimação”, tem o objetivo de reanimar a vítima respondendo corretamente os questionamentos encontrados durante o caminho a ser percorrido para chegar ao personagem a ser reanimado. É composto por 10 perguntas sobre reanimação cardiopulmonar (RCP) em alternativas A, B ou C. O jogador terá 2 chances de responder corretamente cada pergunta encontrada durante o percurso para a vítima. Responder 2 vezes a mesma pergunta de forma incorreta fará com que volte ao início do caminho. Responder de maneira correta as perguntas faz com que o jogador vença e consiga reanimar a vítima no destino final. **Conclusão:** As técnicas e sequências das avaliações e intervenções na reanimação pediátrica, apresentam diversas particularidades que diferem dos adultos, por isso, torna-se imprescindível ter o conhecimento teórico sobre o manejo da reanimação cardiopulmonar tornando-a segura e eficiente. Com o aspecto lúdico, a criação de um quiz educativo com esse tema, possibilita maior acesso à informação de forma diferente e pertinente para orientar a população sobre o reconhecimento de uma PCR e atuação numa RCP. O conteúdo abordado vem para somar e ajudar os profissionais, além de proporcionar um ensino-aprendizagem na identificação precoce de uma parada cardiorrespiratória, possibilitando socorro imediato, com atuação efetiva em reanimação cardiopulmonar.

**Descritores:** Parada Cardíaca; Reanimação Cardiopulmonar; Tecnologia Biomédica.

**Referências:**

BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Atenção à Saúde. **Protocolos de Intervenção para o SAMU 192** - Serviço de Atendimento Móvel de Urgência. Brasília: Ministério da Saúde, 2ª edição, 2016. Disponível em <<http://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/protocolo_suporte_avancado_vida.pdf>>. Acesso em: 27 junho 2019.

MASSÁRIO, Marcelo Schaedler et al. Gamificação como prática de ensino. **Research, Society and Development**, v. 8, n. 7, p. 1-13, 2019.

PEREIRA, R. C. Instrumento de educação permanente no atendimento às crianças em parada cardiorrespiratória na sala de emergência pediátrica do Hospital Regional do Mato Grosso do Sul. **Repositório Institucional da UFSC**, 2017.

SILVA, K. C. B. Conhecimento de Enfermagem na Parada Cardiorrespiratória em Crianças. **Revista de Ciências da Saúde Nova Esperança**, v. 14, n. 1, p. 87-94, 2016.