

Olimpíada de qualidade e segurança em hospital universitário público sentinela

Quality and safety olympics at the sentinel public university hospital

RESUMO

Izabela Melo Garcia^{1,*} 

Nathalia Vasconcelos Fracasso¹ 

Alexsandro de Oliveira Dias¹ 

Vivian Biazon El Reda Feijó¹ 

Renata Pedrão Leme

Motomatsu¹ 

Maria do Carmo Fernandez

Lourenço Haddad¹ 

Introdução: A qualidade da assistência à saúde tem como finalidade garantir uma assistência segura e livre de danos desnecessários ao cliente. **Objetivo:** Descrever a experiência do setor de Gerência de Risco no evento de sensibilização sobre a qualidade e segurança em hospital universitário público sentinela. **Método:** Estudo descritivo, do tipo relato de experiência, que utilizou a metodologia ativa denominada gamificação, para promoção da qualidade e da segurança do paciente. O evento foi realizado em abril de 2018, em um hospital universitário de alta complexidade localizado no norte do Paraná, inserido na Rede de Hospitais Sentinelas, da Agência Nacional de Vigilância Sanitária. **Resultados:** Houve a participação de aproximadamente 325 pessoas, entre profissionais de saúde, técnicos administrativos, docentes, residentes, acadêmicos e comunidade externa que participaram das diversas atividades propostas. Foram realizados nove desafios para disseminação do conhecimento sobre a temática. Concomitante às atividades, a comissão julgadora se reunia para avaliação dos desafios e contabilização de pontos, divulgados no placar afixado no *hall* do hospital. A premiação do time vencedor foi um almoço em restaurante renomado e, para os demais, foram entregues certificados e medalhas. **Conclusões:** O uso de jogos e dinâmicas constituiu-se em uma ferramenta pedagógica que proporciona o aprendizado e colabora na disseminação da temática de qualidade e segurança, além de proporcionar a interação entre os colaboradores. Ao término do evento foi aplicada uma pesquisa de satisfação aos participantes, e ele foi classificado como ótimo e bom por 90% dos respondentes.

PALAVRAS-CHAVE: Educação Continuada; Segurança do Paciente; Qualidade da Assistência à Saúde; Gestão de Riscos; Enfermagem

ABSTRACT

Introduction: The quality of health care aims to ensure safe and free from unnecessary harm care to the customer. **Objective:** Describe the experience of the Risk Management sector at the quality and safety awareness event in a sentinel public university hospital. **Method:** This is a descriptive experience report study that used the active methodology called Gamification to promote patient quality and safety. The event was held in April 2018, in a high-complexity university hospital located in northern Paraná, inserted in the Sentinel Hospitals Network of the National Health Surveillance Agency. **Results:** Approximately 325 people were involved among health professionals, administrative technicians, teachers, residents, academics and external community who participated in the various proposed activities. Nine challenges were made for the dissemination of knowledge on the subject. Concurrent with the activities, the judging committee met to assess the challenges and score points, displayed on the scoreboard posted in the hospital hall. The award of the winning team was a lunch at a renowned restaurant, and for the others, certificates and medals. **Conclusion:** The use of games and dynamics is a pedagogical tool that provides learning and collaborates in the dissemination of the theme of quality and safety, as well as provides interaction between employees. At the end of the event, the participants' satisfaction survey was applied, being rated between excellent and good by 90% of respondents.

¹ Universidade Estadual de Londrina (UEL), Londrina, PR, Brasil

¹¹ Hospital Universitário, Universidade Estadual de Londrina (HU-UEL), Londrina, PR, Brasil

* E-mail: izabelamelo@hotmail.com



INTRODUÇÃO

A qualidade do cuidado tem se tornado objeto de anseio pelas instituições de saúde em todo o mundo, com a finalidade de garantir uma assistência livre de danos, contribuindo para a segurança do paciente^{1,2}. De acordo com a Organização Mundial da Saúde (OMS), “segurança do paciente é a redução, a um mínimo aceitável, do risco de dano desnecessário associado ao cuidado de saúde”³.

Frente a este cuidado, observam-se diversas ações promovidas pelo Ministério da Saúde (MS), com o intuito de garantir assistência e cuidados de saúde mais seguros, visando a prevenção e a redução da ocorrência de incidentes, a propagação da cultura de segurança, a melhoria contínua de processos e a disseminação e implantação de boas práticas^{3,4}.

Entre as ações desenvolvidas pelo MS, o Programa Nacional de Segurança do Paciente (PNSP) tem como objetivo, conforme seu plano, promover a capacitação sobre segurança do paciente para os profissionais e gestores que atuam no cuidado e gestão à saúde; realizar a articulação do tema nos currículos de formação em saúde e divulgá-los nos meios de comunicação social para profissionais de saúde, usuários e sociedade, com os propósitos de promover a segurança do paciente e de fortalecer a cultura de segurança⁴.

Sendo assim, em comemoração ao mês alusivo à implantação do PNSP, pela Portaria nº 529, de 1º de abril de 2013, do MS⁴, levando em consideração os princípios e objetivos do PNSP e com a finalidade de disseminar a cultura e consolidar as práticas de qualidade e segurança, a instituição em estudo promoveu uma capacitação, buscando o alcance de todos os servidores e colaboradores e comunidade acadêmica no formato de olimpíada.

Para a realização deste evento utilizou-se a metodologia ativa, visto que este método de ensino promove a aprendizagem significativa e a curiosidade epistemológica, ao despertar o interesse e o envolvimento do sujeito no processo educativo⁵, além de favorecer a compreensão da importância do tema proposto, levando em consideração a subjetividade e a forma como cada indivíduo constrói e produz o seu próprio conhecimento^{6,7}.

Diante do exposto, esse relato de experiência teve por objetivo descrever a experiência do setor de Gerência de Risco no evento de sensibilização sobre a qualidade e a segurança em hospital universitário público sentinela.

MÉTODO

Estudo descritivo, do tipo relato de experiência, realizado em hospital universitário público de alta complexidade, localizado no norte do Paraná, inserido na Rede de Hospitais Sentinela, da Agência Nacional de Vigilância Sanitária (Anvisa).

Para realização do evento foi utilizada a metodologia ativa denominada gamificação, que consiste na estratégia educacional com a utilização de elementos de jogos fora do contexto do mesmo,

com a finalidade de promover a interação, o engajamento e o favorecimento da aprendizagem^{8,9}.

O evento ocorreu no período de 11 a 19 de abril de 2018. O público-alvo do evento foram todos os servidores vinculados às quatro Diretorias (Diretoria Superintendente, Diretoria de Enfermagem, Diretoria Clínica e Diretoria Administrativa), estatutários, terceirizados e chamamento público e ao Centro de Ciências da Saúde (CCS), como os docentes e a comunidade acadêmica (acadêmicos do último ano e residentes das especialidades de enfermagem, médica e fisioterapia).

O período de planejamento do evento ocorreu nos meses de fevereiro e março, com a realização de dez reuniões entre o Grupo Gestor, com duração aproximada de uma hora e meia cada. O regulamento passou por sucessivas alterações, de acordo com as sugestões apresentadas durante as reuniões com os organizadores.

Houve a composição de uma Comissão Julgadora para avaliar e pontuar as atividades realizadas pelos times, sendo escolhidos dois membros de cada diretoria e três representantes do CCS, que se reuniam para o direcionamento dos organizadores.

Todos os interessados estavam aptos a realizar suas inscrições, gratuitamente, na Divisão de Ensino e Pesquisa em Enfermagem (DEPE) do hospital, por via telefone ou pessoalmente e preenchimento de formulário em período predeterminado.

Como divulgação à comunidade interna, ocorreram visitas no mês de março em todos os setores administrativos e assistenciais, com a apresentação da programação do evento e registro de fotos com as equipes das unidades com os arcos das olimpíadas, nos três turnos de trabalho (matutino, vespertino e noturno). Posteriormente, utilizaram-se as fotos para a decoração do evento e no término os participantes recebiam suas respectivas fotos em equipes.

Após a efetivação das inscrições, os organizadores formaram os times, em quantidade isonômica, mesclando os servidores das diferentes áreas de atuação, para promover a interação e integração entre os mesmos. Caso houvesse desistência durante o período de realização da Olimpíada, estes servidores poderiam ser substituídos, devendo o capitão do time comunicar a substituição à coordenação do evento.

A composição dos integrantes dos times e cores correspondeu aos arcos das olimpíadas (azul, preto, vermelho, amarelo e verde). Cada time elegeu um tutor que ficou disponível para ser consultado acerca das informações sobre as atividades realizadas no período do evento. O tutor que, porventura, apresentasse dúvida no processo, consultava a comissão coordenadora e repassava, o mais breve possível, aos integrantes dos times as informações solicitadas.

Durante todo o mês de abril destinado à olimpíada, foram lançados nove desafios aos cinco times participantes: 1) criação do logotipo, nome do time, grito de guerra e eleição do capitão do time; 2) convite para as palestras de segurança do



paciente e saúde do trabalhador; 3) atividades lúdicas “surpresa”; 4) relato de experiência dos servidores aposentados; 5) delineamento de riscos nas áreas assistencial, administrativa e ambiental; 6) incentivo à doação de sangue; 7) gincanas; 8) arrecadação de notas fiscais e alimentos em prol do voluntariado e 9) *show* de talentos.

RESULTADOS

As “Olimpíadas HU: Qualidade e Segurança em Foco” foi o primeiro evento no formato de olimpíada realizado na instituição promovido pela Diretoria de Enfermagem, em parceria com o Departamento de Enfermagem do CCS e com o apoio das demais diretorias. A estratégia foi adotada para auxiliar nas práticas de qualidade e segurança no contexto organizacional.

Houve a efetivação das 150 inscrições para participação nas olimpíadas e não ocorreram desistências durante a realização dos desafios. Como resultados do evento verificaram-se as dinâmicas, cumpridas pelos times que garantiram pontuação ao longo das atividades, que serão apresentadas a seguir.

Desafio 1 - Criação do logotipo, nome do time, grito de guerra e eleição do capitão do time

Cada time se baseou no regulamento, para o cumprimento das tarefas considerando à alusão ao tema da olimpíada, de cunho inédito e original, em língua portuguesa, sem causar danos materiais ou morais a terceiros, plágio, conter duplo sentido que implicasse em discriminação e/ou preconceito.

Destacaram-se os nomes criados pelos times neste desafio (Figura 1): time I - azul: denominou-se “Que queda foi essa?”, II - amarelo: “Super segurança do paciente”, III - preto: “Conectados com a segurança do paciente”, IV - verde: “Equipe alvo” e V - vermelho: “Puro sangue”.

Foram confeccionadas camisetas e braçadeiras personalizadas para cada capitão dos respectivos times de acordo com a cor da sua equipe. Os demais integrantes receberam adereços da cor do seu time para customizar sua roupa durante a realização dos desafios e facilitar a identificação pela organização do evento.



Fonte: Arquivos da Divisão de Ensino e Pesquisa em Enfermagem, 2018.

Figura 1. Ilustração dos logotipos elaborados pelos times alusivos ao tema de Qualidade e Segurança em Foco. Paraná, Brasil, 2018.

Desafio 2 - Convite para as palestras de segurança e saúde do trabalhador

Os times tinham como desafio a realização do convite ao maior número de pessoas para as palestras intituladas: “6 metas internacionais de segurança do paciente da Organização Mundial de Saúde” e “Riscos ocupacionais no ambiente de trabalho”. As duas palestras contabilizaram 136 participantes convidados pelos respectivos times, e foi utilizada uma lista de presença para atribuição do ponto para o respectivo time do convidado.

Desafio 3 - Atividades lúdicas “surpresa”

Optou-se por não revelar o regulamento das atividades lúdicas para a realização do diagnóstico das necessidades de capacitação sobre as metas internacionais de segurança do paciente e Normas Regulamentadoras (NR) sobre Saúde do Trabalhador.

Para estas atividades, utilizou-se o Jogo dos Erros sobre comunicação em que os participantes identificaram as inadequações e os potenciais incidentes em saúde pelas falhas de comunicação no contexto hospitalar. O outro jogo consistiu em assinalar os locais onde poderia ocorrer lesão por pressão no paciente hospitalizado.

Além dessas atividades, o tema “Segurança no Trabalho e as NR” foi abordado, utilizando-se de um caça-palavras com as principais NR. Ressalta-se que os próprios participantes se mobilizaram para escolher membros do grupo de diferentes áreas de atuação para facilitar a resolução deste desafio.

Desafio 4 - Convite aos servidores aposentados para os relatos das experiências exitosas sobre qualidade e segurança

Cada time oportunizou o relato de um servidor aposentado para a explanação das experiências sobre qualidade e segurança durante a carreira profissional. O *hall* de entrada do hospital foi decorado para a recepção dos aposentados com tapete vermelho para se dirigirem até o púlpito, com o intuito de valorizá-los. Os aposentados seguraram o arco na cor do time que estava representando durante seu discurso.

Cada apresentação durou, aproximadamente, 15 min e, ao seu término, os diretores da instituição agradeceram aos referidos servidores, entregando-lhes a menção honrosa, seguida de sessão de fotos.

Desafio 5 - Delineamento de riscos nas áreas assistencial, administrativa e ambiental

As equipes identificaram três riscos em cada área e descreveram as estratégias para a sua minimização. A intenção foi utilizar essa atividade como base para discussão e elaboração dos mapas de risco que foram entregues às unidades do hospital. Para exemplificar foram apresentados alguns riscos elencados pelos times e as estratégias condizentes para minimizá-los.

Um dos riscos identificados foi o ato do paciente subir na maca durante sua internação no corredor do pronto socorro para carregar o celular na tomada localizada próxima ao teto.



Como proposta, o time sugeriu a oclusão destas tomadas e a orientação de evitar o uso de tomadas para não sobrecarregar a rede elétrica.

Outro risco identificado diz respeito aos móveis e equipamentos de trabalho com ergonomia inadequada (mesas, cadeiras, telefones e computadores). A proposta seria a análise da ergonomia em relação aos móveis e equipamentos de trabalho para proporcionar condições adequadas e preservar a saúde do trabalhador.

Além disso, em visita às unidades assistenciais, os times levantaram alguns riscos como erros de medicação pela falta de atenção no preparo, pois o posto de enfermagem fica em local de grande circulação da equipe multiprofissional. Diante do risco, o time propôs a identificação dos medicamentos de alta vigilância e psicotrópicos preparados na farmácia, juntamente com a dupla checagem, adoção dos 12 certos do preparo e administração de medicamentos e transferência do posto de enfermagem para outro local, com o intuito de reduzir os ruídos externos.

Atribuiu-se pontuação a cada ação/estratégia condizente elaborada por cada time para minimizar os riscos encontrados nas três áreas elencadas.

Desafio 6 - Incentivo aos doadores de sangue e cadastro no Registro Nacional de Doadores de Medula Óssea

Durante a olimpíada foram contabilizadas 69 pessoas que efetivaram o ato de doação de sangue, um aumento de 26% comparado ao mês anterior. Para efeito de pontuação, o Grupo Gestor solicitou a lista de doadores que procuraram o Hemocentro e atribuíram sua participação em prol do evento e a cor do time correspondente.

Desafio 7 - Gincanas

Os cinco times realizaram as gincanas sobre higienização correta das mãos, o jogo das lixeiras para reforçar a dispensação correta dos resíduos hospitalares e o jogo de perguntas e respostas sobre os Equipamentos de Proteção Individual (EPI) e os Equipamentos de Proteção Coletiva (EPC), além de abordar o tema da utilização adequada dos extintores e condutas a serem tomadas em situações de incêndio. Para realização das gincanas, houve o apoio da Comissão de Controle de Infecção Hospitalar.

Para avaliar a técnica correta de higienização das mãos optou-se pela *dinâmica da luz negra*. Utilizou-se uma solução fluorescente misturada ao álcool em gel, realizando os passos da higienização correta e, posteriormente, inserção das mãos na caixa com a luz negra, que evidenciava os pontos em que a limpeza não foi realizada de forma correta.

Após higienizar as mãos por 30 s, com a solução fluorescente e álcool em gel, o avaliador da gincana direcionava os participantes para inserção das mãos na caixa de luz (Figura 2). Caso a técnica fosse realizada corretamente (cobertura total das mãos com solução fluorescente), o representante do time contabilizava os pontos para sua equipe.

Os participantes que não realizavam a higienização das mãos de forma correta poderiam repetir a prova, uma vez que o objetivo deste desafio era voltado à consolidação das práticas seguras em saúde.

Para realização do Jogo das Lixeiras foram escolhidos dois representantes de cada time. Foram dispostas cinco lixeiras, conforme a cor e o tipo de resíduo a ser descartado (saco de lixo preto, branco, verde, perfurocortante e vermelho). Diferentes tipos de resíduos (fralda, gaze, equipo, papel toalha, plástico, agulha, peças anatômicas fictícias, entre outros) foram distribuídos sobre a mesa e os participantes escolhiam qual a cor do saco de lixo era a correta para destinação dos resíduos.

Ao final da atividade houve o esclarecimento de dúvidas dos participantes dos times sobre a destinação correta dos itens da gincana. Com a divulgação dos resultados, cartazes foram elaborados e afixados em pontos estratégicos do hospital, de acordo com as principais fragilidades encontradas sobre o tema gerenciamento de resíduos.

Na gincana de Perguntas e Respostas cada time escolheu três participantes para realizar a prova e responderem as perguntas sobre os temas de EPI e EPC e utilização de extintor de incêndio em diferentes situações. Essa atividade promoveu a integração entre as diferentes categorias profissionais para resolução das questões elaboradas.

Ao final das gincanas realizou-se a dinâmica do telefone sem fio, entre os times, para reforçar a importância da comunicação efetiva nos serviços de saúde e o papel de cada profissional nas etapas da comunicação, com atribuição dos pontos ao time que relatou a frase corretamente apresentada pelo Grupo Gestor.

Desafio 8 - Arrecadação de notas fiscais válidas em prol da construção da casa de apoio da instituição e a arrecadação de alimentos para a associação de voluntariados

Os times receberam uma urna, de acordo com a sua cor, para depósito das notas fiscais, localizadas no *hall* da instituição. Para cada nota fiscal válida o time contabilizava um ponto.



Fonte: Setor de documentação científica do hospital, 2018.

Figura 2. Dinâmica da luz negra para avaliar a higienização correta das mãos. Paraná, Brasil, 2018.



Foram arrecadadas 3.436 notas fiscais válidas em prol da construção da casa de apoio do hospital. Segundo dados da arrecadação ao comparar com o mês anterior a Olimpíada houve um aumento significativo de 587% na arrecadação.

A arrecadação de alimentos para a associação dos voluntariados do hospital objetivou a promoção de ação social entre os participantes do evento, com a mobilização para a arrecadação do maior número de alimentos, sendo livre a escolha (quilo, litro ou unidade) arrecadando um total de 1.100 itens de alimentos.

Desafio 9 - Show de talentos

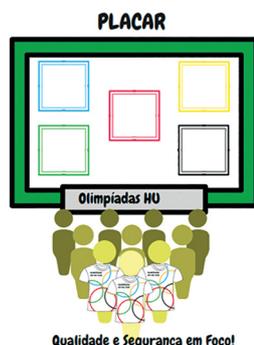
Ocorrido no último dia do evento, o desafio proposto teve o objetivo de inspirar a criatividade dos times, sendo livre a escolha da atividade correspondente ao tema da qualidade e segurança. Os times apresentaram à plateia e à comissão julgadora atividades de dança, paródia e simulação de atendimento hospitalar, abordando o tema da qualidade e da segurança. Neste dia, o evento contou com a presença dos diretores da instituição e da comunidade interna, totalizando a presença de 120 participantes.

A Comissão Julgadora levou em consideração a criatividade dos times e contabilizou a maior pontuação à atividade mais impactante/relevante sobre o tema qualidade e segurança. A torcida que demonstrou a melhor animação durante o show de talentos também acrescentou pontos ao time correspondente.

A divisão de recursos humanos da instituição emitiu certificados de participação a todos os integrantes que participaram dos desafios propostos e que assistiram às palestras de acordo com os critérios estabelecidos pelos organizadores.

Concomitante às atividades, a Comissão Julgadora, composta por servidores, reuniu-se para avaliação dos desafios e contabilização de pontos, divulgados semanalmente, no placar no hall de entrada do hospital (Figura 3).

A cerimônia de encerramento ocorreu após o show de talentos. O time vencedor foi premiado com almoço em um restaurante



Fonte: Arte retirada dos arquivos da Divisão de Ensino e Pesquisa em Enfermagem, 2018.

Figura 3. Arte do placar para contabilização dos pontos durante o evento da Olimpíada. Paraná, Brasil, 2018.

conceituado na cidade de Londrina. Houve certificação e concessão de medalhas aos participantes do primeiro, segundo e terceiro lugar (ouro, prata e bronze).

Pode-se verificar a participação efetiva de 325 pessoas, entre participantes dos cinco times, convidados para palestra e encerramento, além de doadores de sangue e de alimentos.

Os profissionais de saúde (enfermeiros, técnicos de enfermagem e fisioterapeutas) e os técnicos administrativos da instituição configuraram-se como o maior quantitativo de participantes, bem como alunos de graduação e pós-graduação. Ao final do evento, foram distribuídos os questionários de avaliação aos participantes: 90% do público participante das atividades atribuiu ao evento os conceitos ótimos e bom, conforme verificados pelos organizadores do evento.

DISCUSSÃO

Importante ressaltar que a instituição, cenário desta pesquisa, participa ativamente da Rede Sentinela da Anvisa e realiza atividades de notificação e monitoramento de eventos adversos e queixas técnicas de produtos sob vigilância sanitária^{10,11}. Por ser uma instituição de referência, o emprego das metodologias ativas como as olimpíadas poderá inspirar outras instituições de saúde a utilizar este método na capacitação de seus colaboradores.

De acordo com a literatura, verificou-se a necessidade constante de educação e capacitação dos colaboradores, tendo em vista o cenário atual das instituições de saúde no surgimento de novas políticas públicas e o emprego de tecnologias no ambiente de trabalho, com o intuito de promover trabalhadores com competências e assertivos em sua tomada de decisão, bem como preparados para a realidade em saúde¹².

Foi possível observar a necessidade de investir em metodologias ativas que se adaptem ao novo cenário educacional e considerem a formação de profissionais em seu conceito ampliado para atuarem como transformadores da sua prática. Essas estratégias estão ligadas às concepções pedagógicas que estimulam o processo crítico-reflexivo como parte do aprendizado significativo, sendo generalizáveis em diferentes contextos educativos¹³.

Portanto, a discussão e a vivência de metodologias inovadoras de ensino podem se tornar importantes estratégias para a instrumentalização dos profissionais que atuam nas instituições de saúde, a fim de prepará-los para complexidade desses serviços¹³.

Sendo assim, para o desenvolvimento da olimpíada, foi realizada a adoção da gamificação (*gamification*)^{8,9}, que auxilia na estratégia educacional com o uso de elementos análogos a jogos. A finalidade foi promover a interação, o engajamento e o favorecimento da aprendizagem entre os diversos participantes quanto às práticas de qualidade e segurança no contexto organizacional.

Autores endossam que a aprendizagem baseada em jogos vem sendo utilizada com resultados positivos nas áreas de gestão, bioestatística, biologia, psicologia, dentre outros temas passíveis de abordar com esse método, tendo em vista uma maior



adesão dos trabalhadores e a assertividade dessa estratégia pedagógica^{14,15}. Tal fato contribuiu para a escolha da modalidade olimpíada para o ensino do tema qualidade e segurança no âmbito hospitalar.

Em outros contextos, a gamificação vem sendo utilizada, a exemplo de hospital de ensino da capital do estado do Paraná que desenvolveu *software* como ferramenta de Educação Permanente, direcionado à equipe de técnicos de enfermagem que atuavam em terapia intensiva a partir do levantamento das necessidades de treinamento, especialmente, no que se refere ao manejo seguro de medicamentos de alta vigilância¹⁶.

Outro estudo em duas universidades brasileiras, envolvendo docentes e discentes dos cursos da área da saúde, utilizou um jogo de tabuleiro como ferramenta para o aprendizado sobre o Sistema Único de Saúde (SUS) e teve como conclusão que o caráter inventivo da estratégia potencializa o aprendizado múltiplo sobre a temática¹⁷.

A utilização da gamificação se estende ao ensino na área médica, uma vez que a metodologia elaborada de forma intencional e alinhada às metas de aprendizagem tem o potencial de motivação e engajamento, potencializando o aprendizado significativo. O estudo citado reforça que a elaboração da estratégia deve seguir critérios rigorosos para utilização dos elementos de jogos fora do contexto virtual, portanto, deve-se considerar o perfil do público-alvo e o objetivo a ser alcançado¹⁸.

Em outro estudo realizado no estado do Ceará utilizou-se jogo de cartas para o ensino sobre doenças autoimunes na graduação. Seus resultados demonstraram que a utilização da metodologia facilitou a fixação dos conteúdos, além de promover múltiplas interações, desenvolver a autonomia, criatividade e cooperação mútua¹⁹.

A iniciativa da utilização destas práticas inovadoras pode ser considerada como uma ferramenta importante de prática pedagógica que favorece ao indivíduo um aprendizado significativo em sua dinâmica de trabalho¹³. Dessa forma, a iniciativa de olimpíada pode servir como referência e inspiração a outras instituições, no qual, utilizem as metodologias ativas para capacitações de seus colaboradores.

As metodologias ativas, como estratégias educativas, podem colaborar para sensibilização acerca da temática, fortalecendo ainda mais iniciativas como estas, contribuindo para a reflexão do indivíduo sobre a importância da qualidade da assistência em seu ambiente de trabalho, para fortalecer e consolidar as boas práticas de segurança do paciente¹¹.

Esse modelo de ensino é pautado no desenvolvimento do sujeito, em que se aprende por meio da aprendizagem colaborativa, na qual ele é inserido em casos simulados e reais, levando à percepção real do problema no coletivo e em pares. Assim, pode favorecer uma maior elucidação sobre a temática segurança do paciente no ambiente de trabalho e disseminar a cultura de segurança⁶.

A disseminação da cultura de segurança do paciente é considerada um importante pilar nos serviços de saúde, o que propicia a avaliação constante da qualidade da assistência e promove a implantação de barreiras para práticas seguras e a redução de incidentes. Assim, a olimpíada teve como intuito a reflexão da cultura de segurança na instituição do estudo².

Além do objetivo de disseminar aos colaboradores sobre a importância do tema da qualidade e segurança, o evento promoveu ações sociais emergentes no nosso atual cenário. Os profissionais de saúde e acadêmicos também são responsáveis por promoverem essas ações de forma criativa, instigante e inovadora junto à comunidade, com a finalidade de compreender, construir conhecimento e transformar a realidade²⁰.

Tendo em vista as diretrizes do SUS e do PNSP as práticas de segurança do paciente se constroem no coletivo, consolidando por meio do diálogo entre os trabalhadores, academia e população, empoderando como sujeitos protagonistas do cuidado²⁰.

CONCLUSÕES

O uso de jogos e dinâmicas como prática pedagógica inovadora auxiliou na promoção e na interação entre os participantes relacionados às boas práticas de qualidade e segurança no âmbito institucional, bem como na promoção de ações sociais. A divulgação da estratégia a exemplo da olimpíada pode contribuir para generalizá-la em outros contextos aplicados a outros temas.

Acredita-se que este evento com investimento em ações que tenham baixo custo e alto impacto colabora com a política interna de qualidade e segurança iniciada na instituição nos últimos anos. É sabido que o fortalecimento da cultura de segurança se desenvolve pelo envolvimento de todos os membros e direção, independentemente de sua função exercida, favorecendo, assim, a qualidade do cuidado prestado ao indivíduo e à família.

O evento contou com expressiva avaliação atribuída entre ótimo e bom pelos participantes e terá como desdobramento a aplicação futura do questionário da cultura de segurança à comunidade interna, com vistas a contribuir com melhorias, ações e atitudes para o melhor desempenho da avaliação da segurança na instituição e preservação da saúde do trabalhador.

REFERÊNCIAS

1. Reis CT, Martins M, Laguardia J. A segurança do paciente como dimensão da qualidade do cuidado de saúde: um olhar sobre a literatura. *Cienc Saude Coletiva*. 2013;18(7):2029-36. <https://doi.org/10.1590/S1413-81232013000700018>
2. Andrade LEL, Lopes JM, Souza Filho MCM, Vieira Junior RF, Farias LPC, Santos CCM et al. Cultura de segurança do paciente em três hospitais brasileiros com diferentes tipos de gestão. *Cienc Saude Coletiva*. 2018;23(1):161-72. <https://doi.org/10.1590/1413-81232018231.24392015>



3. Organização Mundial da Saúde - OMS. Segundo desafio global para a segurança do paciente: manual: cirurgias seguras salvam vidas (orientações para cirurgia segura da OMS). Belo Horizonte: Ministério da Saúde; 2009.
4. Ministério da Saúde (BR). Portaria Nº 529, de 1 de abril de 2013. Institui o programa nacional de segurança do paciente (PNPSP). Diário Oficial União. 2 abr 2013.
5. Garanhani ML, Vannuchi MTO, Pinto AC, Simões TR, Guariente MHDM. Currículo integrado de enfermagem no Brasil: uma experiência de 13 anos. *Educ Criat*. 2013;4(12B):66-74. <https://doi.org/10.4236/ce.2013.412A2010>
6. Guimarães JCF, Severo EA, Serafin VF, Capitano RPR. Percepções do uso de sistemas inteligentes de acesso à informação em atividades de aprendizagem ativa em nível universitário entre professores de disciplinas biomédicas. *Int J Med Informar*. 2017;112:21-33.
7. Freire P. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 37a ed. São Paulo: Paz e Terra; 2011.
8. Akcaoglu M, Koehler MJ. Resultados cognitivos do programa pós-escola game-design and learning (GDL). *Comput Educ*. 2014;75:72-81. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.02.003>
9. Qian M, Clark KR. Game-based learning and 21st century skills: a review of recent research. *Comput Human Behav*. 2016;63:50-8. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.023>
10. Agência Nacional de Vigilância Sanitária - Anvisa. Experiências da rede sentinela para a vigilância sanitária: uma referência para o programa nacional de segurança do paciente. Brasília: Agência Nacional de Vigilância Sanitária; 2014[acesso 9 jul 2019]. Disponível em: <http://docplayer.com.br/7919411-Experiencias-da-rede-sentinela-para-a-vigilancia-sanitaria.html>
11. Macedo RS, Bohomol E. Análise da estrutura organizacional do núcleo de segurança do paciente dos hospitais da rede sentinela. *Rev Gaucha Enferm*. 2019;40(esp):1-10. <https://doi.org/10.1590/1983-1447.2019.20180264>
12. Silva AN, Santos AMG, Cortez EA, Cordeiro BC. Limites e possibilidades do ensino à distância (EaD) na educação permanente em saúde: revisão integrativa. *Cienc Saude Coletiva*. 2015;20(4):1099-107. <https://doi.org/10.1590/1413-81232015204.17832013>
13. Macedo KDS, Acosta BS, Silva EB, Souza NL, Beck CLC, Silva KKD. Metodologias ativas de aprendizagem: caminhos possíveis para inovação no ensino em saúde. *Esc Anna Nery*. 2018;22(3):1-9. <https://doi.org/10.1590/2177-9465-ean-2017-0435>
14. Reychav I, Wu D. Exploring mobile tablet training for road safety: a uses and gratifications perspective. *Comput Educ*. 2014;7:43-55. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2013.09.005>
15. Cruz JA, Wiemes L. Incentivo à melhoria de práticas pedagógicas com a utilização do método PBL. *Rev Conhec Inter*. 2014;8(2):87-101.
16. Cruz JR, Gonçalves LS, Abreu APMA. Metodologia ágil scrum: uso pelo enfermeiro em jogo educativo sobre manejo seguro de medicamentos. *Rev Gaucha Enferm*. 2019;40(esp):1-5. <https://doi.org/10.1590/1983-1447.2019.20180302>
17. Pires MRGM, Guilhem D, Gottens LBD. Jogo (in)dica-SUS: estratégia lúdica na aprendizagem sobre o sistema único de saúde. *Texto Contexto - Enferm*. 2013;22(2):379-88. <https://doi.org/10.1590/S0104-07072013000200014>
18. Rutledge C, Walsh C, Swinger N, Auerbach M, Castro D, Dewan M et al. Gamification in action: theoretical and practical considerations for medical educators. *Acad Med*. 2018;93(7):1014-20. <https://doi.org/10.1097/acm.0000000000002183>
19. Braga CJM, Pantoja LDM, Bachur TPR, Aragão GF. Jogo de cartas como estratégia para o ensino de doenças autoimunes na graduação médica. *Rev Eletron Comun Inf Inov Saúde*. 2019;13(3):594-607. <http://dx.doi.org/10.29397/reciis.v13i3.1483>
20. França FCV, Melo MC, Monteiro SNC, Guilhem D. O processo de ensino e aprendizagem de profissionais de saúde: a metodologia da problematização por meio do arco de magueres. Brasília: Teixeira; 2016.

Conflito de Interesse

Os autores informam não haver qualquer potencial conflito de interesse com pares e instituições, políticos ou financeiros deste estudo.



Esta publicação está sob a licença Creative Commons Atribuição 3.0 não Adaptada. Para ver uma cópia desta licença, visite http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.pt_BR.