

GAMIFICAÇÃO EM SAÚDE NA ATENÇÃO BÁSICA: UTILIZAÇÃO DE UMA ESTRATÉGIA BASEADA NO JOGO PARA ORIENTAR OS PROFISSIONAIS DE SAÚDE DA ESTRATÉGIA SAÚDE DA FAMÍLIA SOBRE SUPORTE BÁSICO DE VIDA

FRANCISCO ARLEN BORGES DE ALENCAR; GERALDO MAGELA SALOMÉ

INTRODUÇÃO: Os profissionais de saúde que atuam na Estratégia de Saúde da Família devem estar capacitados a oferecer assistência de qualidade a seus usuários, sendo necessário para isso, estarem inseridos em um processo de educação permanente. Atualmente, a educação permanente, dispõe de inúmeras ferramentas de ensino através de técnicas e recursos inovadores que possibilitam a capacitação dos profissionais. A Gamificação é a metodologia ativa mais utilizada, a qual consiste no desenvolvimento de atividades que são pensadas em ciclos. **OBJETIVOS:** Desenvolver e validar um jogo educativo para orientar profissionais de saúde sobre Suporte Básico de Vida em atendimento na unidade básica de saúde e durante visita domiciliar na Estratégia Saúde da Família. **METODOLOGIA:** Revisão integrativa da literatura dos artigos publicados de 2019 a 2022 encontrados nas bases de dados em Ciências da Saúde (SciELO) Scientific Eletronic Library Online, (LILACS) Literatura Latino-Americana e do Caribe em Ciências da Saúde e (MEDLINE) National Library of Medicine-USA. A validação do jogo foi realizada por 28 profissionais que atuam na Estratégia de Saúde da Família nas diversas áreas como médicos, enfermeiros, dentistas, psicólogos, utilizando a técnica Delphi. Para a análise de dados, foram adotados o teste Coeficiente de Validade de Conteúdo e o Alpha de Cronbach. **RESULTADOS:** No primeiro ciclo de avaliação, os itens do jogo relacionado à clareza do conteúdo foram considerados pelos juízes como claro a muito claro. Com relação à pertinência, o conteúdo do jogo foi avaliado entre pertinente e muito pertinente havendo consenso entre os avaliadores no primeiro ciclo de avaliação. O teste Alfa de Cronbach variou entre 0,970 a 0,973 caracterizando que o instrumento utilizado pelos juízes apresenta excelente consistência interna. O Coeficiente de Validade de Conteúdo Total foi de 0,895. **CONCLUSÃO:** O conteúdo do jogo SBV na ESF foi desenvolvido e validado por profissionais que estão inseridos na Estratégia de Saúde da Família, mostrando a concordância entre os juízes na primeira avaliação.

Palavras-chave: Estratégia saúde da família, Tecnologia educativa, Software, Suporte básico de vida, Emergências.