

GAMIFICAÇÃO NA UNIDADE DE TERAPIA INTENSIVA: CONTRIBUIÇÕES PARA EDUCAÇÃO PERMANENTE E SEGURANÇA DO PACIENTE

Nicolý Acassy de Nazaré Alves Miranda¹;

¹Universidade do Estado do Pará (UEPA), Santarém, Pará.

<http://lattes.cnpq.br/0383405741792687>

Adriele Pantoja Cunha²;

²Universidade do Estado do Pará (UEPA), Santarém, Pará.

<https://lattes.cnpq.br/3173436104467313>

Maísa Ferreira de Almeida³;

³Universidade do Estado do Pará (UEPA), Santarém, Pará.

<http://lattes.cnpq.br/6702992123938397>

Lorena Costa dos Santos⁴;

⁴Universidade do Estado do Pará (UEPA), Santarém, Pará.

<http://lattes.cnpq.br/7948899343284532>

Fabíola Eloise Rodrigues Dias⁵;

⁵Universidade do Estado do Pará (UEPA), Santarém, Pará.

<http://lattes.cnpq.br/2137355007603806>

Amanda Maria Vieira Pinto⁶;

⁶Universidade do Estado do Pará (UEPA), Santarém, Pará.

<http://lattes.cnpq.br/7679690036206120>

Nicole Patrícia de Lima Vinagre da Ponte⁷.

⁷Universidade do Estado do Pará (UEPA), Santarém, Pará.

<http://lattes.cnpq.br/9122894959498681>

RESUMO: A Unidade de Terapia Intensiva (UTI) caracteriza-se como um ambiente de alta complexidade assistencial, exigindo profissionais capacitados para atuação rápida, segura e baseada em evidências científicas. Nesse contexto, a educação permanente em saúde torna-se essencial para qualificação da assistência e fortalecimento da segurança do paciente. Diante disso, a gamificação emerge como uma importante tecnologia educacional, possibilitando processos de ensino-aprendizagem mais dinâmicos, interativos

e participativos. O presente estudo teve como objetivo descrever as contribuições da gamificação na Unidade de Terapia Intensiva para fortalecimento da educação permanente e promoção da segurança do paciente. Trata-se de um estudo descritivo, de abordagem qualitativa, desenvolvido por meio de pesquisa bibliográfica em bases de dados científicas nacionais e internacionais. Observou-se que estratégias gamificadas favorecem maior retenção do conhecimento, engajamento profissional, adesão aos protocolos assistenciais e fortalecimento do raciocínio clínico. Além disso, essas metodologias contribuem para redução de eventos adversos e promoção de práticas assistenciais mais seguras no contexto intensivo. Conclui-se que a gamificação representa uma estratégia inovadora e relevante para qualificação profissional em terapia intensiva.

PALAVRAS-CHAVE: Gamificação. Terapia Intensiva. Segurança do Paciente.

GAMIFICATION IN THE INTENSIVE CARE UNIT: CONTRIBUTIONS TO CONTINUING EDUCATION AND PATIENT SAFETY

ABSTRACT: The Intensive Care Unit (ICU) is characterized as a highly complex environment, requiring trained professionals to provide rapid, safe, and evidence-based care. In this context, continuing health education becomes essential for improving the quality of care and strengthening patient safety. Therefore, gamification emerges as an important educational technology, enabling more dynamic, interactive, and participatory teaching-learning processes. This study aimed to describe the contributions of gamification in the Intensive Care Unit to strengthen continuing education and promote patient safety. This is a descriptive study with a qualitative approach, developed through bibliographic research in national and international scientific databases. It was observed that gamified strategies favor greater knowledge retention, professional engagement, adherence to care protocols, and strengthening of clinical reasoning. Furthermore, these methodologies contribute to reducing adverse events and promoting safer care practices in the intensive care context. It is concluded that gamification represents an innovative and relevant strategy for professional qualification in intensive care.

KEY-WORDS: Gamification. Intensive Care. Patient Safety.

INTRODUÇÃO

A Unidade de Terapia Intensiva (UTI) constitui um ambiente destinado ao atendimento de pacientes graves e potencialmente instáveis, demandando assistência contínua, monitorização rigorosa e profissionais capacitados para tomada de decisões rápidas e eficazes. Nesse cenário, a constante atualização dos profissionais de saúde torna-se indispensável para garantia da qualidade da assistência e fortalecimento da segurança do paciente.

A educação permanente em saúde apresenta-se como importante estratégia para desenvolvimento profissional e aprimoramento das práticas assistenciais, especialmente em ambientes críticos como a terapia intensiva. Entretanto, os métodos tradicionais de ensino nem sempre conseguem promover engajamento efetivo dos profissionais, tornando necessário o desenvolvimento de estratégias educacionais mais dinâmicas e participativas.

Dessa forma, a gamificação surge como uma metodologia ativa capaz de transformar o processo de aprendizagem por meio da utilização de elementos presentes nos jogos, como desafios, pontuações, recompensas e resolução de problemas. No contexto da saúde, especialmente na terapia intensiva, essa tecnologia educacional vem sendo utilizada para fortalecimento da adesão aos protocolos assistenciais, desenvolvimento do raciocínio clínico e promoção da segurança do paciente.

Além disso, a utilização de estratégias gamificadas pode contribuir para fortalecimento da educação permanente, tornando os treinamentos mais acessíveis, interativos e alinhados às necessidades da prática assistencial intensiva.

OBJETIVO

Descrever as contribuições da gamificação como tecnologia educacional para fortalecimento da educação permanente e promoção da segurança do paciente no contexto da Unidade de Terapia Intensiva.

METODOLOGIA

Trata-se de um estudo descritivo, de natureza aplicada, com abordagem qualitativa, desenvolvido por meio de pesquisa bibliográfica. A busca foi realizada nas bases de dados PubMed, SciELO e Biblioteca Virtual em Saúde, utilizando os descritores “Gamificação”, “Unidade de Terapia Intensiva”, “Educação Permanente” e “Segurança do Paciente”, combinados por operadores booleanos.

Foram incluídos artigos científicos publicados entre os anos de 2020 e 2025, disponíveis na íntegra nos idiomas português, inglês e espanhol, relacionados à utilização de metodologias ativas e gamificação no contexto da terapia intensiva e educação em saúde. A análise dos dados ocorreu de forma descritiva, buscando identificar as principais contribuições da gamificação para qualificação da assistência intensiva.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Observou-se que a gamificação apresenta potencial significativo para fortalecimento da educação permanente em Unidade de Terapia Intensiva, promovendo processos de aprendizagem mais dinâmicos, participativos e centrados no profissional.

Estratégias gamificadas, como jogos educativos, quizzes interativos, desafios clínicos e simulações, demonstraram contribuir para maior retenção do conhecimento, fortalecimento do raciocínio clínico e estímulo ao trabalho em equipe. Além disso, essas metodologias favorecem maior engajamento dos profissionais durante treinamentos e capacitações, tornando o processo educativo mais atrativo e acessível.

Nesse contexto, diferentes estratégias gamificadas podem ser incorporadas à rotina da terapia intensiva, contribuindo para fortalecimento da educação permanente e qualificação da assistência prestada, conforme apresentado na Tabela 1.

Tabela 1: Contribuições da gamificação para educação permanente e qualificação da assistência em terapia intensiva.

Estratégia gamificada	Aplicabilidade em Unidades de Terapia Intensiva	Contribuições para assistência
Jogos educativos	Capacitação sobre protocolos assistenciais	Maior retenção do conhecimento e adesão às boas práticas
Quizzes interativos	Revisão de conteúdos e treinamentos rápidos	Fortalecimento do raciocínio clínico
Simulação realística	Manejo de situações críticas	Desenvolvimento da tomada de decisão
Dinâmicas competitivas	Educação permanente multiprofissional	Maior engajamento e participação da equipe
Sistemas de pontuação e recompensas	Capacitações institucionais	Estímulo à participação ativa nos treinamentos

Fonte: Elaborado pelas autoras, 2026.

Os achados apresentados demonstram que a gamificação pode atuar como importante ferramenta para fortalecimento da educação permanente em terapia intensiva, especialmente por favorecer maior participação dos profissionais nos processos de aprendizagem. Além disso, a utilização de metodologias ativas possibilita aproximação entre teoria e prática assistencial, favorecendo o desenvolvimento de competências relacionadas à tomada de decisão clínica e segurança do paciente.

No contexto intensivo, identificou-se ainda que a gamificação pode auxiliar na adesão aos protocolos assistenciais relacionados à prevenção de infecções, manejo da ventilação mecânica, utilização segura de dispositivos invasivos e fortalecimento da cultura de segurança. Dessa forma, essas estratégias contribuem para redução de eventos adversos e fortalecimento das práticas baseadas em evidências científicas.

As principais contribuições da gamificação para promoção da segurança do paciente na terapia intensiva encontram-se descritas na Tabela 2.

Tabela 2: Potenciais contribuições da gamificação para segurança do paciente em terapia intensiva.

Área assistencial	Possível contribuição da gamificação
Prevenção de Pneumonia Associada à Ventilação Mecânica	Maior adesão aos bundles preventivos
Segurança medicamentosa	Redução de erros relacionados à administração
Manejo de dispositivos invasivos	Padronização das práticas assistenciais
Higienização das mãos	Fortalecimento da cultura de segurança
Trabalho multiprofissional	Melhoria da comunicação entre equipe

Fonte: Elaborado pelas autoras, 2026.

Outro aspecto relevante refere-se ao estímulo do pensamento crítico-reflexivo e da autonomia profissional, uma vez que as metodologias ativas favorecem maior interação entre teoria e prática. Ademais, a gamificação possibilita a criação de ambientes de aprendizagem colaborativos, incentivando o protagonismo dos profissionais e fortalecendo a cultura de segurança no ambiente hospitalar.

Apesar das contribuições identificadas, alguns desafios ainda são observados, como limitações estruturais, resistência institucional e necessidade de maior incentivo à implementação de tecnologias educacionais nos serviços de saúde. Entretanto, a crescente incorporação dessas metodologias no contexto hospitalar demonstra potencial relevante para transformação dos processos educativos em terapia intensiva.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que a gamificação representa uma estratégia educacional inovadora e relevante para fortalecimento da educação permanente em Unidade de Terapia Intensiva, contribuindo diretamente para qualificação profissional, desenvolvimento do raciocínio clínico e promoção da segurança do paciente.

A utilização de metodologias ativas no ambiente intensivo favorece processos de aprendizagem mais dinâmicos, participativos e contextualizados à prática assistencial, estimulando maior engajamento dos profissionais e fortalecendo a adesão aos protocolos institucionais e práticas baseadas em evidências científicas. Além disso, estratégias gamificadas demonstraram potencial para contribuir com a redução de eventos adversos, melhoria da comunicação entre equipes e fortalecimento da cultura de segurança no contexto hospitalar.

Destaca-se ainda que a incorporação de tecnologias educacionais no cenário intensivo pode auxiliar na transformação dos modelos tradicionais de capacitação profissional, tornando os treinamentos mais acessíveis, interativos e alinhados às necessidades do cuidado ao paciente crítico.

Entretanto, apesar das potencialidades identificadas, ainda existem desafios relacionados à implementação dessas estratégias nos serviços de saúde, como limitações estruturais, resistência institucional e necessidade de incentivo à inovação educacional no ambiente hospitalar. Dessa forma, torna-se fundamental ampliar estudos e investimentos voltados ao desenvolvimento e aplicação de tecnologias educacionais na terapia intensiva, visando fortalecimento da assistência segura, qualificada e centrada no paciente.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANVISA. Agência Nacional de Vigilância Sanitária. **Critérios diagnósticos das infecções relacionadas à assistência à saúde**. Brasília: ANVISA, 2021.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 67. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2020.

LACERDA, Cássio Silva et al. Simulation as an active methodology for the education of students in nursing: an integrative review. *Online Brazilian Journal of Nursing*, Niterói, v. 19, n. 4, 2020. DOI: 10.17665/1676-4285.20206389.

LINN, Ana Carolina et al. Clinical simulation in nursing education in intensive therapy: an integrative review. *Revista Brasileira de Enfermagem*, Brasília, v. 72, n. 4, p. 1061-1070, 2019. DOI: 10.1590/0034-7167-2018-0217.

MOÇO, Camila Cristina Ferreira et al. The use of realistic simulation in teaching-learning in health courses: integrative review. *Research, Society and Development*, v. 12, n. 1, 2023. DOI: 10.33448/rsd-v12i1.44358.

MORAN, José. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**. Porto Alegre: Penso, 2018. p. 35-76.