

GINCANA SAUDÁVEL: UMA EXPERIÊNCIA INSTITUCIONAL DO ILM D / FIOCRUZ AMAZÔNIA DE GAMIFICAÇÃO PARA PREVENÇÃO E PROMOÇÃO DA SAÚDE DOS TRABALHADORES

Rafael de Souza Petersen (Rafael de Souza Petersen) (/proceedings/100058/authors/335348)¹; Sarah Almeida Cordeiro (Sarah Almeida Cordeiro) (/proceedings/100058/authors/335349)¹; Carlos Henrique Soares Carvalho (Carlos Henrique Soares Carvalho) (/proceedings/100058/authors/335350)¹

/gincana-saudavel--uma-experiencia-institucional-do-ilmd---fiocruz-amazonia-de-gamificacao-para-prevencao-e-promocao-da-s)

Período de Realização

A experiência foi realizada no período de 20/06/17 à 01/12/2017 no ILM D – Fiocruz Amazônia.

Objeto da Experiência

Todos os trabalhadores do ILM D – Fiocruz puderam participar, sendo servidores, terceirizados, prestadores de serviço, estagiários e bolsistas.

Objetivos

Estabelecer o diálogo com os trabalhadores, buscando estimular estratégias de prevenção e promoção em saúde, apoiado na abordagem da gamificação; oportunizar a prática da educação em saúde, baseado no referencial da saúde do trabalhador.

Metodologia

Inicialmente, os trabalhadores se organizaram em equipes. As atividades relacionavam-se ao cumprimento de desafios, que apresentavam uma pontuação e se baseava na Saúde do Trabalhador no contexto da segurança, alimentação saudável, saúde mental e qualidade de vida. As comprovações das atividades eram feitas por meio de foto ou vídeo postadas pelo participante no grupo fechado do Facebook. A equipe com maior pontuação foi conclamada campeã, com recebimento de troféu e medalhas.

Resultados

Participaram 72 trabalhadores, divididos em 17 equipes. A idade média foi de 36 anos (dp=11,38), sendo que 76,4% eram mulheres. Em relação ao vínculo, 48,6% eram bolsistas, 30,5% servidores e 20,8% terceirizados. A média de adesão aos desafios foi de 43,42% (dp=17,73), com maior concentração nos primeiros dois meses de gincana 50,8 (dp=14,1). Os desafios relacionados a nutrição foi o que obteve maior adesão (47,9%), seguidos de segurança (43,7%), qualidade de vida (41,8%) e saúde mental (34,3%).

Análise Crítica

Nota-se a importância de ações em saúde coletiva baseada em métodos participativos, com utilização de recursos digitais. O tempo de duração e o método de pontuação precisam ser revistos, pois houve uma queda de adesão após o 2 mês. A frequência de atividades propostas precisam ser exploradas para estimular a participação. Abordagens com vídeos no ambiente virtual, discutindo os desafios propostos, com linguagem acessível a todos do grupo, representa um recurso que foi pouco explorado.

Conclusões e/ou Recomendações

A utilização da gamificação para disseminar estratégias de prevenção e promoção da saúde coletiva mostrou-se satisfatória, tendo

influenciado inclusive os trabalhadores que não estavam participando das atividades. A criação de um ambiente virtual, com postagem de fotos e vídeos dos participantes dinamizou a comunicação das propostas e criou um ambiente de estímulo positivo de todo o coletivo para as práticas e educação em saúde do trabalhador.

Tipo de Apresentação

Oral

Instituições

¹ ILMD - Fiocruz Amazônia

Eixo Temático

Determinação Social, Desigualdades e Promoção da Saúde

Como citar este trabalho?