

registro das mesmas, sendo excluídos os registros que tinham como reação adversa: fluxo lento, formação de coágulos e outros. A amostra final foi composta por 159 registros. Realizado uma análise mais aprofundada de 26 FRADs (Ficha de Reação Adversa na Doação de Sangue) que se encontravam adequadamente preenchidas e com clareza de informações, sendo possível traçar um perfil sociodemográfico dos doadores que tiveram reações adversas moderadas. Os dados foram organizados em planilhas do programa Excel® for Windows®, e posteriormente ordenados calculando-se as frequências absolutas e relativas em cada uma das variáveis. **Resultados:** Evidenciou-se que a média das incidências de reações adversas para o período estudado foi de 1,30% sendo que os eventos adversos ocorridos neste serviço foram na sua maioria de reações sistêmicas leves ou moderadas. E que quando comparada a outros estudos constata-se que está dentro de valores aceitáveis e esperados. **Conclusão:** O estudo permitiu caracterizar e classificar as principais reações adversas ocorridas nos doadores de sangue. Levando ao conhecimento dos profissionais de enfermagem os fatores de risco desta população. Possibilitando a melhoria na qualidade da assistência de enfermagem prestada aos doadores de sangue.

Palavras-chave: Doadores de sangue; Eventos adversos; Cuidados de enfermagem.

<https://doi.org/10.1016/j.htct.2020.10.772>

771

JOGO DE TABULEIRO: UMA ESTRATÉGIA DE ENSINO APRENDIZAGEM EM HEMOTRANSFUSÃO

N.S. Araujo, M.L.C.A. Soares, A.D.S. Pessoa, I.F.O. Vieira, J.L. Silva, L.L. Silva, M.R.L. Canuto, S.M. Silva, T.M.M. Aguiar

Hospital Unimed Maceió, Maceió, AL, Brasil

Objetivos: Relatar a experiência de utilização de um jogo de tabuleiro para capacitação da equipe de enfermagem sobre assistência ao paciente em hemotransfusão. **Material e métodos:** Trata-se de um relato de experiência, realizado em março de 2020 em um serviço de oncologia e hematologia de um hospital da rede privada de Maceió/AL. Participaram da experiência 11 profissionais, sendo 04 enfermeiros e 07 técnicos de enfermagem. **Resultados:** A necessidade de treinamento no setor foi diagnosticada pela supervisão de enfermagem, em virtude das dúvidas frequentes da equipe acerca do tema, além de notificações de melhoria, que repercutiram em um plano de ação que teve o intuito de abordar o tema de forma lúdica e trazer efetividade na segurança do paciente. O jogo foi construído pelos enfermeiros, e consistiu em uma base de cartolina, dados e pinos plásticos, bem como cartas com perguntas sobre hemotransfusão. As perguntas foram elaboradas com base em protocolos da instituição e em recomendações da Agência Nacional de Vigilância Sanitária (ANVISA), e envolviam questões práticas sobre a assistência de enfermagem durante o recebimento do hemocomponente, administração e monitoramento do paciente. Os profissionais foram divididos em dois grupos e cada grupo respondeu às perguntas e ao fim do jogo, a equipe vencedora recebeu

uma premiação simbólica. **Discussão:** O momento do jogo proporcionou um ambiente para discussões importantes sobre a prática de enfermagem em hemotransfusão, uma vez que cada pergunta era seguida de reflexões críticas acerca do tema, estimulando a exposição dos juízos intuitivos, a troca de experiências e construção do conhecimento. Esse tipo de educação em serviço de saúde busca tornar a atuação do profissional mais efetiva e eficaz, visando o alcance dos objetivos da instituição e também promovendo oportunidade de desenvolvimento do funcionário como um todo. A utilização da tecnologia lúdica facilitou o aprendizado, pois, os jogos são considerados uma atividade divertida, estimulante, interativa, inovadora e ilustrativa, que responde à dupla tarefa de esclarecer dúvidas e facilitar o aprendizado. É também uma estratégia humanizada no processo de ensino-aprendizagem, possibilitando ao profissional a perceber-se enquanto pessoa e mostrar-se não somente como profissional, pois sua participação no processo é intensificada e valorizada. Assim, a discussão proporcionou também reflexões sobre as dificuldades dos profissionais do setor para aplicabilidade das rotinas já estabelecidas, possibilitando o alinhamento conjunto de processos. Outro ponto alcançado foi despertar na equipe o interesse pela busca do conhecimento científico, sendo observado no dia a dia de trabalho o desejo de compreender mais sobre as particularidades da hemotransfusão. **Conclusão:** A criação e implementação do jogo de tabuleiro possibilitou ganhos para a segurança do paciente, por ser uma ferramenta que desenvolveu a postura crítico reflexiva do profissional, além de melhorar a eficácia dos procedimentos realizados. Foi possível também incluir toda a equipe no desenvolvimento de estratégias para o planejamento e execução da assistência. Espera-se que esta experiência contribua para que sejam implementadas tecnologias lúdicas na capacitação de outros profissionais envolvidos na assistência em hemotransfusão.

<https://doi.org/10.1016/j.htct.2020.10.773>

772

NOTIFICAÇÃO DE INCIDENTES RELACIONADOS A ASSISTÊNCIA A SAÚDE EM UM SERVIÇO ESPECIALIZADO EM ONCO-HEMATOLOGIA: RELATO DE EXPERIÊNCIA

C.O. Costa^{a,b}, I.B.S. Monteiro^{a,b}, A.O. Monteles^{a,b}, G.L.O. Rodrigues^{a,b}, R.R. Costa^{a,b}, M.L.M. Bruno^{a,b}, M.M.M. Fernandes^{a,b}

^a Universidade Federal do Ceará (UFC), Fortaleza, CE, Brasil

^b Hospital Universitário Walter Cantídio (HUWC), Universidade Federal do Ceará (UFC), Fortaleza, CE, Brasil

Objetivo: Relatar a experiência de notificação de relacionados a assistência a saúde em um serviço especializado em onco-hematologia na cidade de Fortaleza/CE. **Metodologia:** Trata-se de um relato de experiência a partir das vivências do programa de Residência em Onco-Hematologia da Universi-

