

Trabalho apresentado no 23º CBCENF

Título: DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO SÉRIO DE REALIDADE VIRTUAL
Relatoria: carolinne vargas attademo
Marivoni Bossle
Mariana Martins dos Santos
Autores: Vanessa dos Santos Prates
Luciana Rosa Porto
Rosane Mortari Ciconet
Cristina Orlandi Costa
Modalidade: Comunicação coordenada
Área: TECNOLOGIA, PESQUISA, CUIDADO E CIDADANIA
Tipo: Pesquisa
Resumo:

Introdução: estima-se que anualmente ocorram no Brasil, em média, 200.000 paradas cardiorrespiratórias (PCR), sendo que aproximadamente 50% ocorrem em ambiente extra-hospitalar. Embora as PCR sejam frequentemente presenciadas pela população, menos de 40% dos adultos recebem reanimação cardiopulmonar (RCP) precoce. A reversão desse cenário passa por preparar leigos para intervirem nessas situações, por meio de capacitação, com uso de tecnologias educativas (TE). Os jogos sérios em realidade virtual (RV) têm sido usados como TE, no âmbito da saúde, para ensinar práticas de RCP. Em ambientes tridimensionais, a RV promove a imersão no jogo, gerando maior envolvimento e interesse por parte dos indivíduos, favorecendo o engajamento no processo de aprendizagem. Objetivo: descrever o processo de criação de um jogo sério para capacitação de leigos em situações de PCR extra-hospitalar. Método: Pesquisa metodológica de produção tecnológica, que consistiu na criação de um jogo sério para capacitar leigos em RCP. Para o desenvolvimento do jogo, utilizaram-se as recomendações de Novak, que consistem de oito fases: conceito, pré-produção, protótipo, produção, alfa, beta, ouro e pós-produção. Em cada uma das fases, membros da equipe multidisciplinar estão envolvidos na produção e avaliação de cada etapa atingida. O projeto foi aprovado pelo Comitê de Ética e Pesquisa da Universidade do Vale dos Sinos - UNISINOS sob o parecer nº 4.300.055. Após a conclusão do jogo, foi submetido a especialistas na área de urgências para avaliação e validação, cujo processo está em curso. Resultados: O processo de construção produziu parcerias entre a pesquisadora, especialistas na área de urgências e profissionais que produzem Jogos Digitais. Desse modo, foi possível a articulação de diferentes áreas de conhecimento, agregando conteúdo técnico e jogabilidade, o que poderá culminar em maior interesse por parte do jogador, habilitando-o para a execução das manobras de RCP. Conclusão: utilizados na área da saúde, os jogos em ambiente virtual se constituem em instrumentos facilitadores no processo ensino-aprendizagem, pois contribuem para desenvolver habilidades e tornam-se atraentes para capacitar a população leiga. A associação entre uma ferramenta lúdica numa situação de urgência como a PCR, torna-se um diferencial para salvar vidas com manobras de RCP corretas executadas por leigos e em tempo adequado.