Trabalho apresentado no 25º CBCENF

Título: SERIOUS GAMES NA SAÚDE: IDENTIFICAÇÃO DE ETAPAS PARA A EDUCAÇÃO EM SAÚDE NA ENFERMAGEM

Relatoria: Lilian Mayumi Chinen Tamashiro
Edson Maruyama Diniz
Autores: Débora Rodrigues Vaz
Heloisa Helena Ciqueto Peres

Modalidade: Pôster
Área: Formação, Educação e Gestão em Enfermagem
Tipo: Pesquisa

Resumo:

Introdução: O uso e o desenvolvimento de metodologias ativas têm-se ampliado para a educação em saúde, especialmente na enfermagem, visando atender às expectativas da população e promover a aprendizagem significativa. Os serious games na educação em saúde podem estimular a aprendizagem de forma lúdica e influenciar a sensibilização, conscientização e educação para a mudança de comportamentos em saúde. Objetivo: Identificar as etapas para o desenvolvimento de serious games (jogos digitais) direcionados à educação em saúde. Metodologia: Trata-se de um estudo descritivo que apresenta o processo de construção de serious game - jogos com propósitos e conteúdos específicos para abordagem educacional -, utilizando-se o modelo de Design Centrado no Usuário (DCU), cuja participação deste estará presente em todas as fases de desenvolvimento da tecnologia. Resultados: O DCU é realizado em sete fases: 1) a escolha do tema e fatores motivacionais do projeto, como a identificação de um problema de aprendizagem na enfermagem; 2) a avaliação e análise das necessidades junto aos usuários por meio de uma pesquisa de campo de abordagem qualitativa e uso da técnica de análise de conteúdo que analisará o que foi dito nas entrevistas ou observado pelo pesquisador; 3) a identificação de soluções, com a seleção dos conteúdos a partir das necessidades de aprendizagem identificadas e obtidas junto ao público-alvo, amparados na literatura; 4) a articulação dos objetivos que está relacionada às necessidades de informações e conteúdo desenvolvido para a tecnologia com base na aprendizagem significativa; 5) a análise dos questionamentos, comparando-os com a literatura encontrada; 6) o desenvolvimento e prototipagem do produto, elaborados por meio de roteiros (gráfico e conteúdo); 7) a avaliação junto aos usuários por meio de formulário específico. Conclusão: A escolha de uma tecnologia adequada e um processo bem estruturado baseado nas necessidades e expectativas dos usuários, garantirão a viabilidade do jogo, além de proporcionar uma experiência de usuário fluida, imersiva, significativa e impactante. É importante continuar pesquisando e aprimorando as etapas e práticas para maximizar o potencial dos serious games na educação em saúde. Capacitar profissionais de enfermagem para o desenvolvimento de serious games, promove a aquisição de competências e habilidades essenciais para a sua atuação.