

Área de Conhecimento: Ciências da Saúde.

SERIOUS GAME TREINAMENTO PARA PROFISSIONAIS NA SAÚDE

DIAS, Pedro Vinicius Rodrigues¹; ANTONUCCI, Gabrielli²

1 Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas - Campus Humaitá

INTRODUÇÃO: Com a dificuldade encontrada por profissionais na área da saúde ao tentar assimilar, compreender conteúdo ou processos complexos, começou a surgir ideias sobre os games que pudessem simular a vida cotidiana. Sendo assim foi criado a ideia do Serious Game (Jogo SériO), para que fosse possível treinar e aperfeiçoar profissionais desta área, assim ao juntar tecnologia e inovação dentro da saúde surge a possibilidade da criação de games para treinamento de estudantes e profissionais. O Serious Game vem para serem aplicados em simulações de situações críticas e cotidianas, que envolvam risco, tomada de decisão ou ainda desenvolver habilidades específicas sobre determinada área. Dessa forma, é vista como uma saída para o aperfeiçoamento técnico de estudantes e profissionais, além, do grande benefício na diminuição de materiais para estudos, erros e negligência médica. **OBJETIVOS:** O objetivo deste trabalho é apresentar a aplicabilidade técnica e tecnológica, do Serious Game no ensino a Saúde. **MATERIAIS E MÉTODOS:** Neste trabalho em específico fizemos um levantamento da produção científica acerca do tema Serious Game (Jogo SériO), buscando apreender e aprofundar sobre esse determinado assunto, assim aferindo a importância atribuída ao mesmo. O banco de dados foi o Portal de Periódicos da USP, neste, foram utilizadas as palavras chave “Serious Game” na busca de resultados e foram considerados resultados: artigos, teses e dissertações, historicidade de 1990 a 2019, todas as coleções e idiomas disponíveis. **RESULTADOS E DISCUSSÕES:** A partir das ideias apresentadas sobre o Serious Game, iriam beneficiar dos estudantes até aos profissionais graduados, pois, muitas das vezes durante o processo de aprendizado ou de aplicações de novas técnicas existem dificuldades, podendo partir desde a obtenção de materiais, validação de produtos e treinamento de pessoal além da necessidade de novos tipos de abordagem na reabilitação de hábitos saudáveis. Dessa forma poderia beneficiar não somente os profissionais e os estudantes, mas sim os pacientes. Com a utilização de Realidade Virtual Aumentada (RVA) e inclusão de dispositivos não convencionais seria mais efetiva no aprendizado. **CONCLUSÃO:** Como visto neste trabalho, o Serious Game na saúde é uma ferramenta poderosa, segura e eficaz, desde na utilização para fins educacionais, tanto para a capacitação de profissionais na área da saúde além de proporcionar um conforto de aprendizagem, onde erros e maus costumes podem ser reparados e transformados em boas práticas para serem aplicadas no cotidiano. **AGRADECIMENTOS:** Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas - Campus Humaitá.

Palavras Chaves: serious game, enfermagem, games na enfermagem e inovação em enfermagem.

MACHADO, Liliane dos Santos; MORAES, Ronei M; NUNES, Fatima de Lourdes dos Santos. Serious games para saúde e treinamento imersivo. In: *Abordagens práticas de realidade virtual e aumentada* [S.l: s.n.], 2009.

E-MAIL DO AUTOR APRESENTADOR E ORIENTADOR: pedrovinny2@gmail.com
e gabiantonucci@gmail.com