



## UTILIZAÇÃO DE GAMES COMO FERRAMENTA DE EDUCAÇÃO NA ÁREA DE EMERGÊNCIAS EM SAÚDE PÚBLICA

Congresso Online Internacional de Educação , 1ª edição, de 10/07/2023 a 12/07/2023  
ISBN dos Anais: 978-65-5465-051-9

**OLIVEIRA; Paola Freitas de <sup>1</sup>, MELLO; Mateus Sallas Bandeira de <sup>2</sup>, ALMEIDA; Taynná Vernalha Rocha <sup>3</sup>, SCHELLE; Danielly Portes <sup>4</sup>, COSTA; Paula Orofino Moura <sup>5</sup>, CASTRO; Joelma Ferreira Gomes <sup>6</sup>**

### RESUMO

Introdução: O Programa de Formação em Emergências em Saúde Pública (Profesp), componente do Departamento de Emergências em Saúde Pública (DEMSP), da Secretaria de Vigilância em Saúde e Ambiente (SVSA) do Ministério da Saúde, está utilizando a metodologia de “gamificação” como ferramenta de capacitação na área de emergências em saúde pública. No contexto de treinamentos em saúde, a simulação, nesse caso por meio de jogos, é compreendida como uma técnica constituída pelo ensino baseado em tarefas, o que requer postura ativa do aluno. Objetivos: Simular problemas reais de emergências de saúde pública em um ambiente virtual, oferecendo uma experiência prática e segura para desenvolver habilidades e conhecimentos. Métodos: Para o desenvolvimento dos jogos foram criados personagens, cenários, estética e narrativas a partir de uma metodologia de escrita criativa e storytelling do universo simbólico, compartilhado pelos atores da área de vigilância em saúde. Com enfoque em uma abordagem interativa e envolvente, os jogadores percorrem trajetórias de missões e realizam mini desafios jogando como personagens que representam setores reais e introduzem os cursos, tornando a experiência digital dos usuários menos impessoal e mais acolhedora. Resultados: O jogo está disponível tanto em versão web quanto mobile de forma a garantir uma maior acessibilidade dos mesmos. O Profesp desenvolveu uma série de jogos simulados com foco nas Equipes de Saúde Pública. No primeiro game, o qual o jogador assume o papel de personagens da Renaveh (Rede Nacional de Vigilância Epidemiológica Hospitalar), do CIEVS (Centro de Informações Estratégicas em Vigilância em Saúde) e do EpiSUS (Programa de Treinamento em Epidemiologia Aplicada aos Serviços do Sistema Único de Saúde). O jogador é desafiado a tomar decisões estratégicas e operacionais em situações de emergências de saúde pública. Conclusão: O jogo já foi testado por representantes de 41 países de língua portuguesa, inglesa e espanhola. No momento, está sendo desenvolvido mais um jogo, o

<sup>1</sup> Instituição Não Informada, paola.oliveira@saude.gov.br

<sup>2</sup> Instituição Não Informada, mateus.mello@saude.gov.br

<sup>3</sup> Instituição Não Informada, taynavra@gmail.com

<sup>4</sup> Instituição Não Informada, danielly.schelle@saude.gov.br

<sup>5</sup> Instituição Não Informada, paula.orofino@saude.gov.br

<sup>6</sup> Instituição Não Informada, joelma.castro@saude.gov.br

“Operação Tempestade”, seguindo a mesma metodologia do primeiro jogo.

**PALAVRAS-CHAVE:** gamificação, emergências em saúde pública, ministério da saúde, tecnologia em saúde

<sup>1</sup> Instituição Não Informada, paola.oliveira@saude.gov.br  
<sup>2</sup> Instituição Não Informada, mateus.mello@saude.gov.br  
<sup>3</sup> Instituição Não Informada, taynavra@gmail.com  
<sup>4</sup> Instituição Não Informada, danielly.schelle@saude.gov.br  
<sup>5</sup> Instituição Não Informada, paula.orofino@saude.gov.br  
<sup>6</sup> Instituição Não Informada, joelma.castro@saude.gov.br