

APS Game: jogo sério de simulação de casos clínicos aplicado à educação continuada em Saúde no Brasil

APS Game: a serious game for simulating clinical cases applied to Continuing Health Education in Brazil

Rômulo Martins França¹; Aldrea Malheiros Oliveira Rabelo²; Ana Emília Figueiredo de Oliveira³; Alessandra Dahmer⁴; Maria Eugênia Bresolin Pinto⁵; Rodrigo Alves Tubelo⁶

Resumo

Apresenta-se o *APS Game*, um jogo educativo proposto para consolidar conceitos teóricos através da simulação de casos clínicos, sendo uma alternativa inovadora para a educação profissional em saúde no âmbito da atenção primária. Permite que acadêmicos e profissionais do Sistema Único de Saúde realizem o atendimento em pacientes virtuais, de modo a capacitá-los de uma forma lúdica e envolvente.

Palavras-chave: Jogos Experimentais, Educação em Saúde, Tecnologia da Informação.

Abstract

This paper presents the *APS Game*, an educational game proposed to consolidate theoretical concepts by simulating clinical cases, being an innovative alternative for professional health education in primary care. It allows academics and Brazilian Health Unified System professionals to pay assistance to virtual patients empowering them in a playful and engaging way.

Keywords: Experimental Games, Health Education, Health Information Technology.

1. Professor Assistente do curso de Administração na UFMA, Coordenador Tecnológico da UNA-SUS/UFMA - Mestrado de Engenharia de Eletricidade com área de concentração em Ciência da Computação.

2. Profissional de Computação.

3. Coordenadora Geral da UNASUS/ UFMA, Presidente do Conselho Brasileiro de Telemedicina e Telessaúde, Professor Associado III do Departamento de Odontologia da UFMA - Doutorado em Radiologia Odontológica e Pós-Doutorado/ Professora Visitante pela University of North Carolina/Chapel Hill - EUA.

4. Professora adjunta da Universidade Federal de Ciências da Saúde de Porto Alegre, Coordenadora da UNA-SUS/UFCSA - Doutorado em Ciência da Computação.

5. Professora adjunta da UFCSPA e Coordenadora do Programa UNA-SUS/UFCSA - Doutorado em Epidemiologia.

6. Gerente de Inovação Tecnológica da UNASUS/UFCSA - Mestre em Odontologia.

Introdução

Tratar da Atenção Primária em Saúde durante a formação continuada de acadêmicos e profissionais é primordial para que eles compreendam como é organizado e articulado o serviço de assistência à saúde na rede pública. Munidos desse conhecimento, tais profissionais passam a ter mais informações sobre como proceder frente às demandas a eles apresentadas. Contudo, a abordagem de temas relacionados ao Sistema Único de Saúde nos cursos de graduação da área ainda é insuficiente para captar a complexidade desse sistema, que atende uma enorme parcela da população brasileira ⁽¹⁾.

Uma possibilidade de abordagem do tema durante o processo de formação profissional é o uso de jogos eletrônicos de simulação, que proporcionam a vivência de situações de atendimento sem colocar em risco a vida de pacientes reais. Além disso, os recursos financeiros demandados e o tempo para a realização das atividades são significativamente inferiores quando comparados aos gastos com experiências realizadas fora do mundo virtual. Desta forma, estimula-se o aprendizado através da reflexão sobre práticas e teorias, com base em eventos

similares àqueles observados na realidade ⁽²⁾.

Considerando esses fatores, este trabalho pretende apresentar o *APS Game*, jogo de simulação de casos clínicos, como alternativa para a educação profissional em saúde no âmbito da atenção primária.

Relato da experiência

Fruto de uma parceria da UNA-SUS/UFMA com a UNA-SUS/UFCSP, o *APS Game* é um jogo educacional de simulação interativa de casos clínicos. Ele foi desenvolvido para ser utilizado no contexto de ensino-aprendizagem de acadêmicos e profissionais da saúde.

O jogo é gratuito e para ter acesso faz-se necessária apenas a realização de login com senha no endereço www.apsgame.com.br.

O jogo consiste no atendimento de casos clínicos, passando pelas etapas de anamnese (Figura 1), exames físicos (Figura 2) e exames complementares. Ou seja, ele contempla os principais momentos vivenciados pelos profissionais da saúde no âmbito da atenção primária ofertada na rede pública.

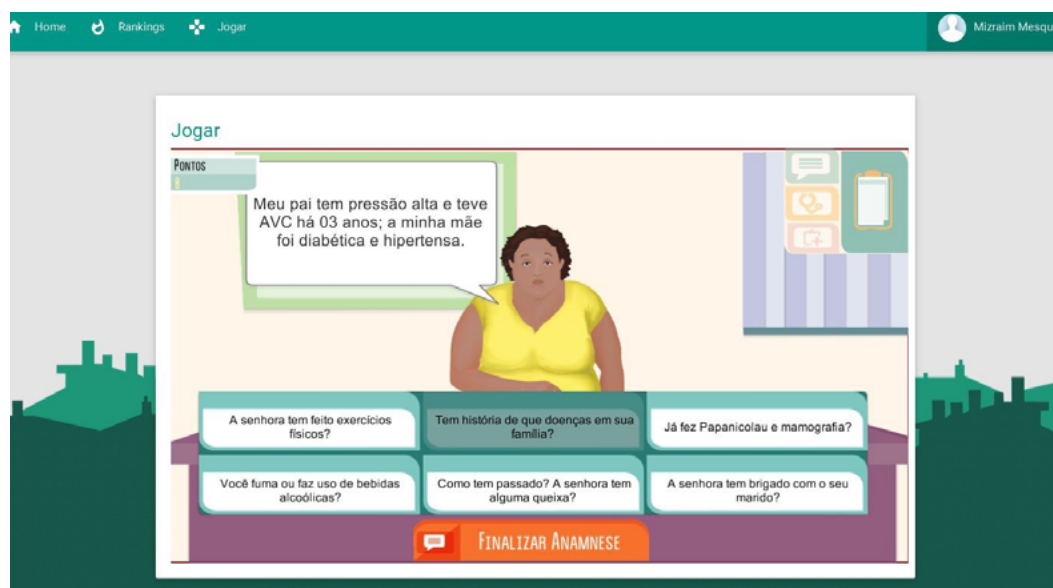


Figura 1.
Etapa de anamnese

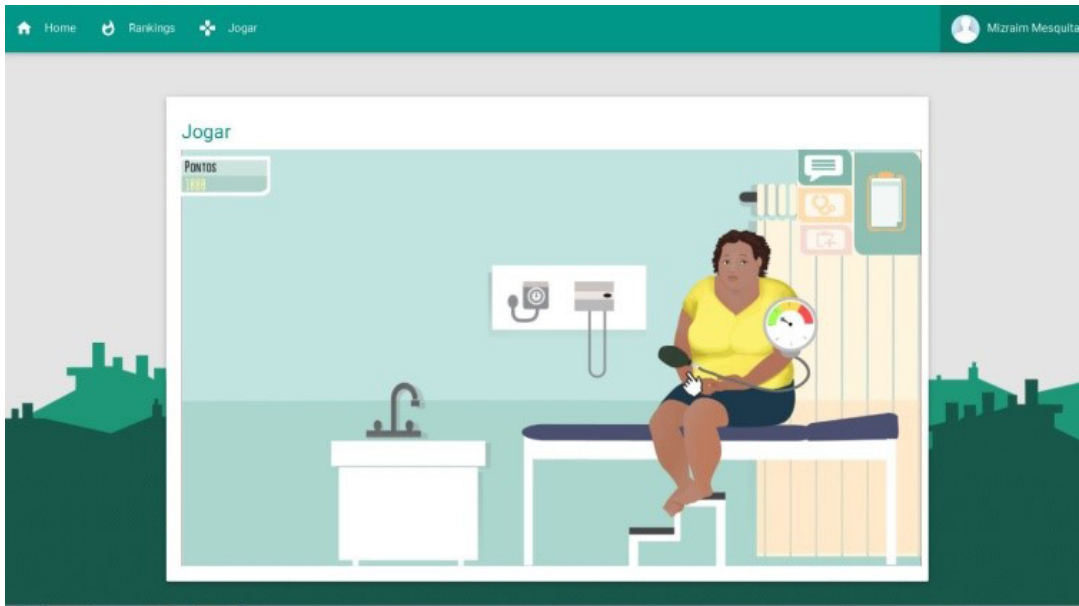


Figura 2.
Etapa de exames físicos

Após a realização de cada uma destas etapas, é apresentado ao jogador o *feedback* com base nas suas decisões durante a condução do caso, apontando eventuais equívocos, reforçando o que foi recomendado corretamente e apontando conteúdos e alternativas de

acordo com cada situação.

Por fim, o jogador deve realizar o diagnóstico do caso e indicar o tratamento mais adequado (Figura 3). Com base nesta atividade será gerado um resultado no qual o desempenho do jogador é avaliado (Figura 4).



Figura 3.
Jogador indica o diagnóstico e o tratamento mais adequado



Figura 4.
Desempenho do jogador é avaliado.

Vale destacar que o jogo foi planejado e desenvolvido para proporcionar uma experiência intuitiva, com cenários parecidos com os reais encontrados pelos profissionais da saúde. Para torná-lo mais estimulante, foi inserido um *ranking* que divulga os jogadores que conduziram os casos da melhor forma.

Este elemento foi inserido não apenas para estimular a competição entre jogadores, mas principalmente para incentivar o mesmo jogador a tentar várias vezes até alcançar o seu melhor resultado, pois, desta forma, entrará em contato com um maior número de informações e será capaz de avaliar os casos de maneira holística.

Discussão

O uso de jogos de simulação na educação em saúde proporciona a possibilidade de uma aprendizagem mais intuitiva, pautada em demandas reais encontradas nos serviços de assistência. Além disso, profissionais e acadêmicos têm a chance de colocar os conhecimentos em

prática sem arriscar a vida de nenhum paciente real ⁽²⁾.

Outro ponto que merece destaque é o número de casos clínicos diferentes com os quais alunos e profissionais da saúde podem se deparar por meio dos jogos de simulação, o que os instiga cada vez mais a usar o conhecimento teórico para encontrar soluções às situações que se apresentam. Portanto, dinamismo profissional e a busca incessante pelo conhecimento são qualidades estimuladas com a aplicação desse tipo de jogo enquanto recurso educacional na saúde ⁽³⁾.

Comentários Finais

O *APS Game* garante aos profissionais e acadêmicos da saúde a vivência, em um ambiente virtual, de inúmeras situações que podem acontecer na vida real. Desta forma, cria-se um espaço onde os conhecimentos são colocados à prova, com recomendações para evitar que erros cometidos virtualmente se repitam na realidade. ■

Referências:

1. Cecilio LCDO, Andrezza R, Carapineiro, G, Araújo EC, Oliveira LA, Andrade MDGG et al. A Atenção Básica à Saúde e a construção das redes temáticas de saúde: qual pode ser o seu papel?. *Ciência & Saúde Coletiva*. 2012; 17(11): 2893-2902.

2. Almeida LR, Silva ATMC, Santos LM. Jogos para capacitação de profissionais de saúde na atenção à violência de gênero. *Rev bras educ med*. 2013; 37(1): 110-119.

3. Lima A, Stahnke F, Barros P, Benetti D, Mello B, Bez M et al. Projeto para desenvolvimento do Simulador Health Simulator. *Anais do Computer on the Beach*; 2015. 279-288.