



POTENCIALIZANDO A COMUNICAÇÃO EM SAÚDE: CRIANDO UM SERIOUS GAME PARA ESTUDANTES UNIVERSITÁRIOS

Antonia Rafaela Moreira Da Costa¹
Cynthia Ranniell Oliveira Nocrato²
Paulo Ricardo Monteiro Filho³
John Hebert Da Silva Felix⁴
Patrícia Freire De Vasconcelos⁵

RESUMO

Com o crescente avanço tecnológico novas oportunidades para aprimorar o treinamento de estudantes e profissionais surgem. Dito isso, este trabalho tem como objetivo apresentar o desenvolvimento de um *Serious Game* (*Safe Handoff VR*), utilizando a realidade virtual uma tecnologia imersiva, em conjunto com o método estruturado de comunicação entre membros de uma equipe de saúde SBAR (Situação, Breve Histórico, Avaliação e Recomendação), para auxiliar na formação de estudantes de enfermagem na comunicação durante a passagem de plantão. A metodologia utilizada neste trabalho foi subdividida em seis etapas: definição do objetivo do jogo; definição da história e narrativa; escolha das tecnologias aplicadas; construção da mecânica; criação do roteiro e o desenvolvimento do protótipo. O *Serious Game* foi desenvolvido na engine Unity em conjunto com a linguagem de programação C# para criação dos códigos, Yarn Spinner para criação dos diálogos e o Mesh IA para criação dos personagens tridimensionais. O protótipo criado tem como base uma enfermaria hospitalar e inicialmente possui duas fases sendo a primeira voltada a adaptação do jogador ao ambiente hospitalar imersivo e a segunda voltada a uma simples simulação de uma passagem de plantão. Ao longo da simulação o jogador interage com personagens virtuais por meio de diálogos e recebe *feedbacks* imediatos a cada passo dado. Os resultados apontam que o uso da realidade virtual aliada a gamificação tem potencial para ser uma estratégia promissora para a educação em saúde. Conclui-se que o uso de *Serious Games* para treinamentos de estudantes de enfermagem podem contribuir para o desenvolvimento de competências comunicacionais e consequentemente para a segurança do paciente. FELIPE, T. R. L. et al. Nursing Staff's Instrument for Change-of-Shift Reporting - SBAR (Situation-Background-Assessment-Recommendation): Validation and Application. *Revista Brasileira de Enfermagem*, v. 75, n. 6, p. e20210608, 2022. DOI: <https://doi.org/10.1590/0034-7167-2021-0608pt>. Acesso em: 5 ago. 2025. IQBAL, A. I. et al. Immersive Technologies in Healthcare: An In-Depth Exploration of Virtual Reality and Augmented Reality in Enhancing Patient Care, Medical Education, and Training Paradigms. *Journal of Primary Care & Community Health*, v. 15, p. 21501319241293311, 2024. DOI: <https://doi.org/10.1177/21501319241293311>. Acesso em: 5 ago. 2025. Agradeço à Fundação Cearense de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico (Funcap) pelo financiamento da pesquisa, por meio do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (Pibic) e Tecnológica (Pibiti), da Unilab.

Palavras-chave: Serious Game; Comunicação; SBAR; Passagem de plantão.

Universidade de Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, IEDS, Discente, rafaelamoreira@aluno.unilab.edu.br¹

Universidade de Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, ICS, Discente, cynthianocrato@gmail.com²

Universidade de Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, IEDS, Discente, pauloricardomont375@gmail.com³

Universidade de Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, IEDS, Docente, johnfelix@unilab.edu.br⁴

Universidade de Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, ICS, Docente, patriciafreire@unilab.edu.br⁵