

Autor

André Araújo; Andreia Noites; Ana Salgado; Miguel Sequeiros; Rosa Fonseca; Marta Pinto; Ana Lopes; Victor Simões-Silva; Susana Capitão; Catarina Mateus; Matilde Rodrigues

Título

Gamificação no Ensino Superior: experiências e potencialidades de jogos sérios e escape rooms no ensino em Saúde

Área temática: Integração das novas tecnologias digitais

Resumo

Na área da Saúde as competências de raciocínio clínico, pensamento crítico e comunicação estão entre as mais valorizadas para a resolução de problemas e processos de tomada de decisão. Num mundo marcado pelo aumento da tecnologia, da comunicação à distância e pela desmaterialização de processos, o Ensino Superior depara-se com novos desafios. A gamificação é um dos processos pedagógicos que tem demonstrado elevado potencial em diversas áreas de conhecimento, nomeadamente na Saúde.

Na ESSP.Porto, instituição plural onde diversas especialidades de ciências e tecnologias da saúde crescem se cruzam há mais de 40 anos, diversas experiências têm vindo a ser partilhadas e expandidas no âmbito da atividade do Centro de Simulações da ESS-P.Porto (ES-Sim). Entre elas, destacam-se no âmbito da gamificação os jogos sérios e os escape rooms, que têm tido evoluções nos últimos anos.

O PETRHA (Physiotherapy E-Training Re-HAbilitation), é um projeto europeu que resultou no desenvolvimento de um jogo sério on-line de casos clínicos virtuais, utilizado por estudantes e profissionais no treino de competências clínicas. A transferência para novas áreas clínicas e profissionais tem sido o foco das últimas evoluções.

O ESScape room encontra-se atualmente em fase piloto e pretende testar estratégias pedagógicas baseadas no jogo com vista a fomentar a aprendizagem ativa, o trabalho em equipa, a resolução de problemas, o desenvolvimento de competências comunicativas e colaborativas face a um problema criado.

Nesta comunicação pretende-se analisar criticamente vantagens/desvantagens destes projetos e debater o seu potencial como ferramentas inovadoras em várias áreas no universo IPP.

Palavras-chave: Saúde; Gamificação; Jogos sérios; Escape room

Bibliografia

Bartolomé, N. A., Zorrilla, A. M., & Zapirain, B. G. (2011, July). Can game-based therapies be trusted? Is game-based education effective? A systematic review of the Serious Games for health and education. In 2011 16th International Conference on Computer Games (CGAMES) (pp. 275-282). IEEE.

Hermanns, M., Deal, B., Hillhouse, S., Opella, J. B., Faigle, C., & Campbell IV, R. H. (2017). Using an "Escape Room" toolbox approach to enhance pharmacology education.

López-Pernas, S., Gordillo, A., Barra, E., & Quemada, J. (2019). Examining the use of an educational escape room for teaching programming in a higher education setting. *IEEE Access*, 7, 31723-31737.

PETRHA (sd) Physiotherapy E-Training Re-HAbilitation [Página web]. Disponível em: <https://petrha.eu/>

Tubelo, R. A., Portella, F. F., Gelain, M. A., de Oliveira, M. M. C., de Oliveira, A. E. F., Dahmer, A., & Pinto, M. E. B. (2019). Serious game is an effective learning method for primary health care education of medical students: a randomized controlled trial. *International journal of medical informatics*, 130, 103944.