



Trabalhos Científicos

Título: Desenvolvimento Do Serious Game E-baby Sobre A Avaliação De Oxigenação Do Bebê Pré-Termo: Contribuições Do Design Emocional

Autores: DANIELLE MONTEIRO VILELA DIAS (EERP/USP-RP); LUCIANA MARA MONTI FONSECA (EERP/USP-RP); CARMEN GRACINDA SILVAN SCOCHI (EERP/USP-RP); FERNANDA SANTOS NOGUEIRA DE GÓES (EERP/USP-RP); CARLOS ALBERTO SEIXAS (EERP/USP-RP); JOSÉ CRALOS ADADO MARTINS (ESENFC); MANUEL ALVES RODRIGUES (ESENFC)

Resumo: Introdução: Para auxiliar na formação e educação dos profissionais de enfermagem acerca da avaliação clínica do bebê pré-termo de risco desenvolvemos uma tecnologia educacional, intitulado Semiotécnica e Semiologia do Recém-Nascido Pré-Termo. Esta apresenta tecnologia avançada, informatizada e interativa, seguindo a tendência atual e inovadora da cibernética com a inserção da perspectiva do design emocional. Objetivo: aprimorar a tecnologia educacional com a incorporação do design emocional por meio da construção de um serious game sobre avaliação da oxigenação. Metodologia: Estudo descritivo exploratório sobre a construção do serious game utilizando o modelo metodológico de Preece, Rogers e Sharp (2002), o User-Centered Design (projeto centrado no usuário), embasado pelo design emocional. Resultados: A tecnologia foi incrementada de um serious game, denominado e-Baby, que apresenta ambiente simulado de uma incubadora em que o usuário realiza a avaliação clínica da oxigenação no bebê pré-termo virtual. O usuário conhece o histórico do bebê pré-termo, escolhe os instrumentos para avaliação clínica, avalia e checka sua avaliação está adequada, testando seus conhecimentos adquiridos com o uso do game. O game e-Baby apresenta fases, cada uma delas com diferentes quadros respiratórios do pré-termo virtual, de maior e menor complicação a ser avaliada. A tecnologia educacional com o incremento do e-Baby está integrada ao curso Avaliação Clínica do Bebê Pré-Termo, disponibilizado no ambiente virtual de aprendizagem (AVA) Moodle, como um dos conteúdos oferecidos, permitindo que o estudante realize testes de conhecimento com feedback automático para autoavaliação. O contexto do curso no AVA contempla, dentre outras atividades interativas, chat e fórum. Conclusão: Com a implementação do serious game sobre oxigenação, a tecnologia educacional apresenta potencial para auxiliar num ensino-aprendizagem mais flexível, atrativo e interativo com simulações que permitem a máxima aproximação à realidade. Acreditamos que a tecnologia educacional disponibilizada no AVA possibilite um treinamento mais adequado da avaliação clínica da oxigenação de um segmento populacional de risco, o pré-termo, em que o usuário consegue interagir de forma mais adequada com a tecnologia, se sentindo parte do processo e emocionalmente integrado.