

**SERIOUS GAMES NA EDUCAÇÃO INTERPROFISSIONAL: AVALIAÇÃO
PRELIMINAR DO JOGO STOP ADAPTADO****Marcio Peixoto Rocha da Silva¹;**

Universidade do Contestado (UNC), Mafra, Santa Catarina.

<http://lattes.cnpq.br/4474107119052162>**Davi Haas de Souza Capeletti²;**

Universidade do Contestado (UNC), Mafra, Santa Catarina.

<http://lattes.cnpq.br/8520448458559360>**Mariana Naomi Kashiwagui³;**

Universidade do Contestado (UNC), Mafra, Santa Catarina.

<http://lattes.cnpq.br/9677279012984281>**Rafael de Oliveira Ellwanger Pinotti⁴.**

Universidade do Contestado (UNC), Mafra, Santa Catarina.

<http://lattes.cnpq.br/3826311395261060>

RESUMO: Os *serious games* são ferramentas lúdicas que integram elementos de jogos a objetivos educacionais, promovendo engajamento e aprendizado ativo. No contexto da saúde, eles têm potencial para desenvolver competências como comunicação e trabalho em equipe, essenciais à educação interprofissional (EIP). Este estudo teve como objetivo avaliar preliminarmente o uso do jogo *Stop*, adaptado para a área da saúde, como ferramenta educacional interdisciplinar. A atividade foi realizada em um encontro com quatro participantes: dois médicos, um enfermeiro emergencista e um estudante de medicina. O *Stop* foi adaptado com sete categorias temáticas relacionadas à saúde, como “diagnóstico” e “procedimentos”. Após cada rodada, os participantes discutiam suas respostas e percepções. Os resultados indicaram que o jogo promoveu interação interdisciplinar, troca de conhecimentos e um ambiente descontraído. Embora o estudante de medicina tenha enfrentado dificuldades em algumas categorias, destacou-se na aplicação de termos anatômicos e demonstrou aprendizado ao longo da dinâmica. Sugestões como novas categorias e o uso do aplicativo *Stopots* foram propostas para ampliar a aplicabilidade do jogo. Conclui-se que o *Stop* adaptado é uma ferramenta promissora para EIP, especialmente para estimular a comunicação e o aprendizado colaborativo, com potencial para futuras adaptações e investigações.

PALAVRAS-CHAVE: Serious Games. Aprendizagem Ativa.

SERIOUS GAMES IN INTERPROFESSIONAL EDUCATION: A PRELIMINARY EVALUATION OF THE ADAPTED STOP GAME

ABSTRACT: Serious games are playful tools that integrate game elements with educational objectives, fostering engagement and active learning. In healthcare education, they have the potential to develop essential competencies such as communication and teamwork, crucial for interprofessional education (IPE). This study aimed to preliminarily evaluate the use of the *Stop* game, adapted for the healthcare field, as an interdisciplinary educational tool. The activity was conducted in a single session with four participants: two physicians, one emergency nurse, and one medical student. The *Stop* game was adapted with seven health-related categories, such as “diagnosis” and “procedures.” After each round, participants discussed their responses and shared their insights. The results indicated that the game facilitated interdisciplinary interaction, knowledge exchange, and a relaxed environment. While the medical student faced challenges in some categories, they excelled in applying anatomical terms and demonstrated learning throughout the activity. Suggestions for improvement included adding new categories and utilizing the *Stopots* app to enhance the game’s applicability. In conclusion, the adapted *Stop* game shows promise as a tool for IPE, particularly in fostering communication and collaborative learning, with potential for future adaptations and further investigations.

KEYWORDS: Serious Games. Active Learning.

INTRODUÇÃO

Serious games são definidos como jogos que combinam elementos lúdicos, como tarefas, pontuações e progressão de níveis, com objetivos educacionais, oferecendo um contexto envolvente e motivador para a aprendizagem (TORI; TORI; NUNES, 2022). No ensino superior, especialmente em cursos da área da saúde, eles têm se destacado como ferramentas eficazes para promover o aprendizado ativo, o engajamento e o desenvolvimento de habilidades práticas. Estudos apontam que esses jogos têm o potencial de fomentar competências do século XXI, como pensamento crítico, criatividade e colaboração (ROMERO; USART; OTT *et al.*, 2015). No campo da saúde, sua aplicação varia desde simulações clínicas a plataformas digitais, com evidências de maior retenção de conhecimento e impacto positivo na percepção dos estudantes em relação ao aprendizado (LAMB *et al.*, 2018; HU; XIAO; LI *et al.*, 2021). Apesar dos avanços, não há um modelo pedagógico único que guie seu uso, o que reforça a necessidade de experiências inovadoras que explorem jogos simples e acessíveis. Nesse contexto, a adaptação do jogo *Stop* para a área da saúde representa uma oportunidade de integrar ludicidade e aprendizado colaborativo de maneira prática e flexível.

A educação interprofissional (EIP) promove a colaboração entre diferentes áreas da saúde, buscando melhorar os desfechos clínicos e a qualidade do cuidado ao paciente (LUTFIYYA *et al.*, 2019). Essa abordagem é essencial para enfrentar desafios

contemporâneos, como o manejo de doenças crônicas, que frequentemente requer a integração de múltiplos profissionais (PASCUCCI *et al.*, 2020). Jogos educativos têm sido identificados como ferramentas eficazes para introduzir princípios de colaboração interprofissional, além de desenvolver competências como trabalho em equipe, comunicação e resolução criativa de problemas (FUSCO *et al.*, 2022; JOSEPH *et al.*, 2024). A relação entre os benefícios da EIP e o uso de jogos lúdicos, como o Stop, reforça o potencial dessa abordagem. Adaptado para o contexto da saúde, o Stop pode servir como um recurso inovador para estimular a interação entre profissionais de diferentes áreas e níveis de formação, transformando dinâmicas simples em oportunidades de aprendizado significativo.

A educação em saúde enfrenta desafios significativos, incluindo a falta de tempo e espaço para práticas interativas e diversificadas dentro do ambiente formal de sala de aula (CERASOLI *et al.*, 2018). Nesse cenário, o aprendizado informal, caracterizado por contextos não estruturados e autogeridos, emerge como uma alternativa valiosa. Ele permite maior liberdade para erros, favorece o aprendizado por pares e contribui para o desenvolvimento da autonomia (MI, 2017). Métodos inovadores, como jogos adaptáveis, têm mostrado eficácia na construção de competências práticas e interpessoais, especialmente quando aplicados em ambientes informais (KEREN *et al.*, 2020). Ao explorar ferramentas lúdicas como o Stop, este estudo busca preencher lacunas no ensino da saúde, avaliando como uma atividade acessível e flexível pode integrar aprendizado interdisciplinar e ativo fora do ambiente tradicional de ensino. Além disso, o ineditismo da aplicação do Stop no ensino médico destaca a relevância dessa experiência para a educação interprofissional.

O *Stop* é um jogo tradicional amplamente conhecido por sua simplicidade e flexibilidade, o que facilita sua adaptação para diferentes contextos, incluindo o educacional. Como ferramenta lúdica, ele tem potencial para estimular o raciocínio clínico, a criatividade e a interação interdisciplinar. Neste estudo, o *Stop* foi adaptado para a área da saúde com sete categorias específicas: nome de paciente, diagnóstico, procedimentos, medicação, tem no hospital, meu paciente é... e parte do corpo. Jogos similares, quando integrados a currículos educacionais, têm demonstrado resultados positivos na construção de habilidades práticas e na promoção de experiências colaborativas (KUO *et al.*, 2023). Além disso, ferramentas lúdicas como essa podem servir como complementos aos métodos tradicionais, oferecendo novas maneiras de abordar o ensino de conteúdos clínicos em um ambiente descontraído. A simplicidade do *Stop*, aliada à sua capacidade de gerar debates e reflexões entre participantes com diferentes níveis de experiência, reforça sua aplicabilidade no contexto da educação médica, especialmente em dinâmicas interprofissionais.

Este estudo se justifica pela necessidade de explorar abordagens educativas inovadoras que tornem o aprendizado mais interativo e atrativo para estudantes e profissionais da saúde. A escolha do *Stop* como ferramenta se deve à sua fácil aplicação, baixo custo e potencial para estimular o aprendizado ativo e colaborativo. Embora não tenham sido encontrados estudos prévios que utilizem o jogo no ensino médico, a experiência descrita neste trabalho pode contribuir para futuras pesquisas e adaptações

pedagógicas. A possibilidade de incorporar elementos lúdicos em práticas educacionais fomenta a criatividade e a integração de diferentes áreas do conhecimento, promovendo competências essenciais ao trabalho em saúde (FUSCO *et al.*, 2024).

OBJETIVO

O objetivo deste estudo é analisar como o uso do *Stop*, adaptado ao contexto da saúde, pode estimular a aprendizagem interdisciplinar e ativa fora do ambiente formal de sala de aula.

METODOLOGIA

Em novembro de 2024, foi realizado um único encontro na residência de um dos pesquisadores, com o objetivo de avaliar preliminarmente o uso do jogo *Stop*, adaptado com categorias específicas para o contexto da saúde, como ferramenta lúdica e educacional voltada para estudantes e profissionais da área. Os participantes foram os próprios pesquisadores, compostos por dois médicos especialistas em Medicina de Família e Comunidade, um estudante de primeiro ano de medicina e um enfermeiro especialista em emergência. Essa composição foi intencional, de forma a reunir diferentes níveis de experiência e formações, visando explorar a interdisciplinaridade e o potencial de aprendizado mútuo proporcionado pelo jogo.

O *Stop* seguiu o formato tradicional, mas com adaptações para a área da saúde. Foram definidas sete categorias específicas para preenchimento: nome de paciente, diagnóstico (técnico ou não técnico), procedimentos, medicação, tem no hospital, meu paciente é... e parte do corpo. A letra inicial para cada rodada era escolhida por contagem de dedos entre os participantes, e, com a letra definida, todos preenchiam as categorias o mais rápido possível. O primeiro a completar gritava “Stop”, encerrando a rodada. As respostas eram então comparadas, sendo atribuídos 10 pontos para respostas únicas, 5 pontos para respostas repetidas entre dois ou mais participantes, e 0 pontos para respostas consideradas inadequadas pelo grupo ou para categorias não preenchidas. O jogo foi repetido por diversas rodadas, até que todos os participantes concordassem em finalizar a atividade.

A coleta de dados foi realizada qualitativamente, baseada em discussões ao final das rodadas. Os participantes avaliaram a experiência considerando aspectos como o estímulo ao raciocínio clínico e à criatividade, a interação interdisciplinar e a troca de conhecimentos entre diferentes formações e níveis de experiência, além da percepção do potencial do jogo como ferramenta educacional lúdica. O foco esteve em compreender como o *Stop* pode contribuir para o ensino ativo fora do ambiente tradicional de sala de aula.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A aplicação preliminar do jogo *Stop*, adaptado ao contexto da saúde, revelou que os participantes consideraram o ambiente acolhedor e com potencial educacional. Apesar de

um dos participantes ser um estudante do primeiro período de medicina, todos se divertiram, com muitas risadas ao longo da dinâmica. O estudante, mesmo enfrentando dificuldades em responder perguntas relacionadas a diagnósticos, procedimentos e medicações, demonstrou entusiasmo e participação ativa. Ele destacou-se na categoria “parte do corpo”, utilizando termos anatômicos vistos em suas aulas e ampliando seu conhecimento por meio das explicações dos outros participantes, especialmente sobre procedimentos como colecistectomia.

A interação interdisciplinar foi um ponto forte observado. O enfermeiro emergencista contribuiu significativamente ao explicar procedimentos hospitalares específicos da enfermagem, enquanto os médicos complementaram com suas experiências clínicas, promovendo uma troca de informações rica e colaborativa. Essa interação reforçou a percepção de que diferentes áreas da saúde podem compartilhar uma linguagem comum e construir entendimentos mútuos, evidenciando a importância dos jogos como uma ferramenta prática para colaboração interprofissional (FUSCO *et al.*, 2022).

No entanto, algumas dificuldades foram identificadas. Categorias que exigiam respostas iniciadas com letras menos usuais, como “K”, representaram desafios para todos os participantes. Apesar disso, as categorias foram consideradas relevantes, sendo “meu paciente é” a mais criativa e descontraída, proporcionando momentos de risada e engajamento. Essas características reforçam que elementos de interatividade e diversão, aliados a objetivos claros, são cruciais no design de serious games para promover habilidades como trabalho em equipe e colaboração (GURBUZ; CELIK, 2022).

Os participantes sugeriram melhorias que podem aumentar a aplicabilidade do jogo, como a inclusão de categorias relacionadas a contextos específicos da saúde, como “tem na UBS”, “tem na maternidade” ou “tem na UPA”. Também foi apontada a possibilidade de utilizar o aplicativo gratuito *Stopots*, disponível para iOS e Android, para partidas presenciais ou online, ampliando o alcance da metodologia. Esse aplicativo exige ao menos 12 categorias e permite o uso de tempo como limitador, o que pode enriquecer a dinâmica e torná-la mais desafiadora.

Embora o jogo adaptado com as categorias atuais não tenha contribuído diretamente para o desenvolvimento do raciocínio clínico, estudos mostram que outros serious games podem aprimorar essa habilidade, como os que simulam cenários reais para tomada de decisão (CALIK; KAPUCU, 2022). Futuras experiências poderiam explorar perguntas específicas para promover essa competência, alinhando-se ao potencial dos serious games de desenvolver habilidades como resolução de problemas e trabalho colaborativo em ambientes seguros e controlados (DE TROYER, 2017). Assim, novas adaptações e estudos são bem-vindos para explorar todo o potencial do Stop como ferramenta educacional.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo *Stop*, adaptado ao contexto da saúde, demonstrou ser uma ferramenta lúdica promissora para promover interação interdisciplinar e aprendizado colaborativo. A atividade

fomentou a troca de conhecimentos entre profissionais de diferentes áreas, destacando a importância da comunicação e compreensão mútua na educação interprofissional. Apesar de não contribuir diretamente para o raciocínio clínico com as perguntas atuais, o jogo mostrou-se eficaz em criar um ambiente acolhedor e motivador, essencial para o aprendizado ativo fora da sala de aula.

As sugestões de aprimoramento, como novas categorias temáticas e o uso do aplicativo *Stopots*, ampliam o potencial de aplicabilidade do jogo, tornando-o adaptável a diferentes níveis de formação e contextos educacionais. Além disso, futuras adaptações podem alinhar a dinâmica a objetivos mais amplos, como o desenvolvimento de habilidades clínicas e resolução de problemas.

Este estudo oferece uma base inicial para investigações futuras e destaca o valor dos serious games como aliados no ensino da saúde. Com ajustes e novos estudos, o *Stop* pode consolidar-se como uma metodologia eficaz para integrar ludicidade, aprendizado ativo e colaboração, enriquecendo a formação de profissionais da saúde.

REFERÊNCIAS

CALIK, Afra; KAPUCU, Sevgisun. **The effect of serious games for nursing students in clinical decision-making process: A pilot randomized controlled trial.** *Games for health*, v. 11, n. 1, p. 30–37, 2022. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1089/g4h.2021.0180>>.

CERASOLI, Christopher P. *et al.* **Antecedents and outcomes of informal learning behaviors: A meta-analysis.** *Journal of business and psychology*, v. 33, n. 2, p. 203–230, 2018. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1007/s10869-017-9492-y>>.

DE TROYER, Olga. **Towards effective serious games.** 2017, [S.l.]: IEEE, 2017. p. 284–289.

FUSCO, Nicholas M. *et al.* **A serious game employed to introduce principles of interprofessional collaboration to students of multiple health professions.** *Simulation & gaming*, v. 53, n. 3, p. 253–264, 2022. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1177/10468781221093816>>.

FUSCO, Nicholas M. *et al.* **Educational game improves systems thinking, socialization, and teamwork among students of 13 health professions programs.** *Journal of interprofessional care*, v. 38, n. 1, p. 176–181, 2024. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1080/13561820.2023.2243307>>.

GURBUZ, Suleyman C.; CELIK, Metin. **Serious games in future skills development: A systematic review of the design approaches.** *Computer applications in engineering education*, v. 30, n. 5, p. 1591–1612, 2022. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1002/cae.22557>>.

HU, Hai; XIAO, Yuanyuan; LI, Hao. **The effectiveness of a serious game versus online lectures for improving medical students' Coronavirus disease 2019 knowledge.** *Games for health*, v. 10, n. 2, p. 139–144, 2021. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1089/g4h.2020.0140>>.

JOSEPH, Antony R. *et al.* **Evaluation of the performance of a card game to introduce students to interprofessional collaboration: A randomized 2-group comparison study.** *Nurse educator*, v. 49, n. 4, p. 206–211, 2024. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1097/nne.0000000000001594>>.

KEREN, Daniela *et al.* **In our own time: Medical students' informal social studying and learning.** *Teaching and learning in medicine*, v. 32, n. 4, p. 353–361, 2020. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1080/10401334.2020.1733579>>.

KUO, Hsu-Chan *et al.* **Designing our own Board Games in the Playful Space: Improving high school student's citizenship competencies and creativity through game-based learning.** *Sustainability*, v. 15, n. 4, p. 2968, 2023. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.3390/su15042968>>.

LAMB, Richard L. *et al.* **A meta-analysis with examination of moderators of student cognition, affect, and learning outcomes while using serious educational games, serious games, and simulations.** *Computers in human behavior*, v. 80, p. 158–167, 2018. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2017.10.040>>.

LUTFIYYA, May Nawal *et al.* **The state of the science of interprofessional collaborative practice: A scoping review of the patient health-related outcomes based literature published between 2010 and 2018.** *PloS one*, v. 14, n. 6, p. e0218578, 2019. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1371/journal.pone.0218578>>.

MI, Misa. **Informal learning in medical education.** *Advances in Medical Education, Research, and Ethics*. [S.l.]: IGI Global, 2017. p. 225–244.

PASCUCCI, Domenico *et al.* **Impact of interprofessional collaboration on chronic disease management: Findings from a systematic review of clinical trial and meta-analysis.** *Health policy (Amsterdam, Netherlands)*, v. 125, n. 2, p. 191–202, 2021. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1016/j.healthpol.2020.12.006>>.

ROMERO, Margarida; USART, Mireia; OTT, Michela. **Can serious games contribute to developing and sustaining 21st century skills?** *Games and culture*, v. 10, n. 2, p. 148–177, 2015. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1177/1555412014548919>>.

TORI, Allan Amaral; TORI, Romero; NUNES, Fatima de Lourdes dos Santos. **Serious game design in health education: A systematic review.** *IEEE transactions on learning technologies*, v. 15, n. 6, p. 827–846, 2022. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1109/tlt.2022.3200583>>.

XU, Maosen *et al.* **Game-based learning in medical education.** *Frontiers in public health*, v. 11, 2023. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.3389/fpubh.2023.1113682>>.