

# JOGO DIGITAL PARA ENSINO DE SUPORTE BÁSICO DE VIDA

*Carlos Henrique de Souza Pinto, Leonardo Alves Barros, Joyce Roza*

*José Ricardo da Silva Junior, Ana Carolina de Azevedo Carvalho*

[ana.azevedo@ifrj.edu.br](mailto:ana.azevedo@ifrj.edu.br)

[jose.junior@ifrj.edu.br](mailto:jose.junior@ifrj.edu.br)

O Suporte Básico de Vida (SBV) é um protocolo crucial para o atendimento extra-hospitalar de vítimas de Parada Cardiorrespiratória (PCR), estabelecendo o reconhecimento e a realização de manobras de Ressuscitação Cardiopulmonar (RCP) e o uso do Desfibrilador Externo Automático (DEA) para manter a vítima viva até o socorro especializado. Observando o potencial crescente de tecnologias digitais na educação para despertar interesse e desenvolver habilidades, este trabalho tem como objetivo desenvolver um jogo digital institucional para propagar o conhecimento sobre SBV e proporcionar treinamento digital para a tomada de decisões em casos de PCR. A metodologia de desenvolvimento foi dividida em três etapas: imersão teórica sobre o SBV para embasamento científico; análise criteriosa da arquitetura de código pré-existente; e uma refatoração estratégica da arquitetura focada em modularidade e manutenção. O jogo está sendo desenvolvido no motor gráfico Unity 3D, utilizando simulações realistas, princípios de design instrucional e uma abordagem de pesquisa descritiva, criando um ambiente virtual interativo onde as ações do jogador são avaliadas quanto à precisão da manobra. Atualmente, na fase final de desenvolvimento, o projeto dispõe de cenas narradas para possibilitar uma maior imersão e absorção do conteúdo e passa por implementações de melhorias de usabilidade e refatorações da arquitetura de software. A expectativa é que a abordagem lúdica desperte curiosidade e aumente o conhecimento sobre o acionamento da cadeia de emergência através de um ambiente digital seguro, onde a repetição dos procedimentos virtuais gere maior entendimento e familiaridade com situações reais. Espera-se que o jogo contribua para a formação de profissionais de saúde mais capacitados e para a conscientização do público geral. O produto digital em desenvolvimento apresenta funcionalidades escaláveis e após sua finalização será submetido a testes de validação com profissionais de saúde e leigos para avaliar sua acurácia teórica e eficácia como ferramenta educacional e instrucional.

**PALAVRAS-CHAVE:** Jogo educacional; Emergência; Suporte Básico de Vida

**ÁREA DE CONHECIMENTO:** Ciências da Saúde

**FINANCIAMENTO:** CNPq

