RELATO DE EXPERIÊNCIA - TICS NA EDUCAÇÃO MÉDICA E DAS PROFISSÕES DA SAÚDE

CONSTRUÇÃO DO GAME “TBGOSHI” - EDUCAÇÃO CONTINUADA PARA EQUIPES DE PROFISSIONAIS DA SAÚDE DO SISTEMA ÚNICO E SAÚDE

Manoela Barreto De Oliveira Reis (manoela.reis@usp.br)

Felipe Limão Lopes De Almeida (fellimao@usp.br)

Heitor Boccato (heitor.boccato@usp.br)

Beatriz Miranda (beatrix@usp.br)

Luiz Ricardo Albano Dos Santos (luiz.proffi@gmail.com)

Domingos Alves (doquiron@gmail.com)

Atualmente, o Brasil empenha-se em informatizar e melhorar o Sistema Único de Saúde (SUS), que tem por objetivo fornecer atenção integral à saúde de todos os cidadãos de modo equânime. Uma das possíveis aplicações de tecnologias da informação e comunicação(TICs) que tem recebido cada vez mais visibilidade e relevância é a aplicação na área de educação continuada de profissionais da saúde.

Educação continuada pode ser definida como um processo de aprimoramento de profissionais baseado em novas tendências, e este conceito é fundamental para uma maior eficácia dos tratamentos conduzidos nos diferentes níveis de atenção à saúde.

A Tuberculose (TB) é uma doença cujas taxas de aderência ao tratamento por parte dos pacientes ainda são baixas, principalmente tratando-se de pacientes

de um sistema público como o SUS. Diante disso, TICs também se mostram importantes para melhorar essas taxas e assim mitigar este problema que aflige tanto o Brasil e outros países de forma tão grave. Inclusive, é relatado por vários pesquisadores a eficácia de jogos eletrônicos na consolidação de conhecimentos complexos, dentre eles conhecimentos densos da grande àrea da saúde e das doenças infecciosas como por exemplo jogos com temática de Tuberculose. Entretanto as alternativas tecnológicas que auxiliam este problema não devem somente ter seu foco no paciente, mas também podem ser centradas nos profissionais de saúde que efetuam o cuidado com estes pacientes, na forma de ferramentas de educação continuada. Assim, o presente trabalho pretende relatar uma experiência da construção de um protótipo de um jogo sério para educação continuada no qual o público-alvo são os funcionários dos serviços de saúde que lidam com TB. O estilo de jogo é como um “pet virtual”, apelidado de “TBgochi”, e seu desenvolvimento se deu com auxílio de uma equipe multidisciplinar.

Para o desenvolvimento deste jogo os desenvolvedores concluíram, após levantamento de requisitos, que seria ideal o uso de Android Studio como engine devido a sua compilação flexível e ambiente unificado para desenvolvimento android, criando dessa forma a jogabilidade. Também se fez o uso das tecnologias do pacote Adobe: Photoshop CS6 e Illustrator CC para o desenvolvimento das artes.

O protótipo desenvolvido consiste em um jogo funcional que conta com um paciente virtual, o qual o profissional de saúde deve “cuidar”. Basicamente, a função de “cuidado” é baseada em parâmetros que estão distribuídos nas abas de “Ficha”, “Exames”, “Diagnóstico”, e “Tratamento”. Nas duas primeiras o usuário adquire informações do paciente e analisa as mesmas. Posteriormente, o usuário arrisca um diagnóstico, ganhando ou perdendo pontos de acordo com o acerto ou erro, caso o usuário acerte no diagnóstico ele poderá tratar o paciente da tuberculose.

Após a construção do protótipo, o mesmo foi apresentado a uma equipe multidisciplinar de profissionais da área da medicina, ciências biomédicas, entre outras. A partir dos feedbacks recebidos pelos profissionais, foi confirmada a necessidade da ferramenta, principalmente para os serviços de saúde locais de atendimento a pacientes acometidos por TB. Entretanto, a equipe propôs mudanças principalmente em relação aos conceitos de tratamento e diagnóstico, presentes no jogo. Na fase atual do desenvolvimento, as mudanças sugeridas estão sendo implementadas, e o jogo está sendo

aprimorado inclusive com o uso de um sistema de banco de dados para que a partir do resultados gerados pelos usuários, seja possível que gerentes de serviços de saúde possam analisar o contexto dos profissionais de sua unidade, e futuramente promover ações para aperfeiçoar o conhecimento dos mesmos.