

RESUMO - RELATO DE EXPERIÊNCIA

UTILIZAÇÃO DO MINECRAFT EDUCATION COMO RECURSO DE SIMULAÇÃO CLÍNICA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Maria Cristina De Mello Ciaccio (enf@saocamilo-sp.br)

Convidado 4481 (claudia.arco@prof.saocamilo-sp.br)

Carolina Nóvoa Fernandes (carolina.fernandes@prof.saocamilo-sp.br)

Introdução: A simulação clínica é essencial no ensino de enfermagem para desenvolver competências em emergências, como a triagem de múltiplas vítimas pelo método START (Simple Triage and Rapid Treatment).¹ Limitações de recursos humanos, físicos, materiais e financeiros para cenários reais de desastres tornam plataformas como Minecraft Education uma alternativa inovadora e acessível para ambientes imersivos.²

Objetivo: Relatar a experiência da aplicação da plataforma Minecraft Education como ferramenta de simulação clínica para graduandos em enfermagem no ensino do método START.

Metodologia: Trata-se de um relato de experiência realizado no Centro Universitário São Camilo, com estudantes do 4º semestre de Enfermagem, cursando a disciplina de Processo do Cuidar em Emergência. Um grupo de professores, em parceria com a equipe de tecnologia da universidade e a empresa Trivium, construiu um mundo virtual temático de desastre natural, incluindo um subcenário de desabamento no teto da praça de alimentação de uma universidade, simulando múltiplas vítimas. Os alunos acessam o ambiente imersivo, interagem com NPCs (personagens não jogáveis), coletam dados das

vítimas e realizam a triagem conforme o método START, recebendo feedback imediato sobre suas condutas.

Resultados: Ao longo de um ano e meio, 180 estudantes experienciaram o mundo virtual. A plataforma permitiu a simulação eficaz de um ambiente de catástrofe, apesar de limitações no realismo gráfico. Relatos informais dos professores destacam alta motivação e engajamento, com 85% das triagens corretas após feedback imediato. Alunos relataram maior compreensão prática do START. Observou-se proatividade na busca por vítimas, interação com NPCs e colaboração em equipe, com discussões animadas sobre dilemas éticos. Ao final da atividade, quase todos os estudantes indicaram satisfação com o ambiente simulado.

A Minecraft Education provou-se viável para simulações clínicas, promovendo aprendizado lúdico e colaborativo do START. Além das competências técnicas, a plataforma favorece o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, semelhantes às trabalhadas em simulações realistas, como comunicação eficaz, trabalho em equipe sob pressão, gerenciamento de tempo, tomada de decisão rápida e resiliência emocional. Essas habilidades são cruciais em emergências reais, fortalecendo a preparação integral dos profissionais. Estudos com maior rigor metodológico, avaliando a eficácia para aprendizagem, estão em andamento.

Conclusão: Conclui-se que essa ferramenta inovadora otimiza o ensino em enfermagem, superando barreiras logísticas e incentivando o engajamento ativo dos alunos.

Palavras-chave: simulação de desastre; jogos de vídeo; acidentes com múltiplas vítimas.