

## Análise da produção de artigos científicos sobre metaverso, realidade virtual e jogos para educação em saúde

Francis Menezes dos Santos<sup>1</sup> (IC)\*, Elaine Santana de Souza<sup>1,2</sup>(PG), Paula Alvarez Abreu<sup>1,2</sup>(PQ).

1 UFRJ, Programa de pós-graduação em Educação em Ciências e Saúde, NUTES, Rio de Janeiro, RJ.

2 UFRJ, Instituto de Biodiversidade e Sustentabilidade (NUPEM), Macaé, RJ.

[francis.menezes@ufrj.br](mailto:francis.menezes@ufrj.br)

Palavras-Chave: Educação em Saúde, Metaverso, Jogos didáticos digitais

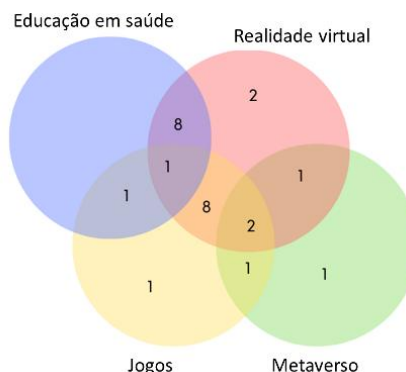
### Introdução

A sociedade atual convive com o aprimoramento constante da tecnologia digital. As tecnologias digitais vêm sendo utilizadas na área da educação e com grande receptividade por parte dos alunos. O metaverso é uma rede em enorme escala e interoperável de mundos 3D virtuais renderizados em tempo real que podem ser experienciados de forma síncrona e persistente por um número efetivamente ilimitado de usuários com um sentimento individual de presença e continuidade de dados como identidade, história, direitos, objetos, comunicações e pagamentos. Na área de educação em saúde, o metaverso se mostra como uma promissora ferramenta educacional, que pode proporcionar interações e experiências imersivas valiosas para o aprendizado como por exemplo a partir de ferramentas como os jogos. Esta revisão integrativa tem o objetivo de verificar o panorama relacionado ao uso do metaverso, da realidade virtual e dos jogos de forma conjunta para a educação em saúde.

### Resultados e Discussão

Para essa revisão integrativa, foram realizadas buscas em 6 plataformas: Google acadêmico, Scielo, PubMed, Web of Science, Periódicos Capes e Eric. Foram utilizados os seguintes descritores: "educação em saúde", metaverso "realidade virtual" e jogos, além destes mesmos termos em inglês. A pesquisa foi realizada sem restrição temporal. Na pesquisa utilizando descritores em português, foram obtidos 26 resultados e em inglês foram obtidos 667 resultados. Para a inclusão foram considerados os artigos primários relacionados ao uso de jogos em contexto de realidade virtual ou metaverso para a educação em saúde. Após a análise e utilizando os critérios de inclusão e exclusão, foram obtidos 26 artigos primários e 32 artigos de revisão. No grupo dos artigos originais sobre metaverso (5), foram observados 2 artigos abordando jogos, metaverso e realidade virtual, que tratavam sobre o treinamento para professores de mandarim e sobre o treinamento

de professores para gerenciamento em sala de aula. Um artigo abordava jogos e metaverso e tratava sobre o ensino de frações utilizando conceitos musicais. Um artigo abordou o metaverso e a realidade virtual para o ensino de eletrostática. Um artigo abordou o metaverso com a criação de espaço escolar por alunos do ensino fundamental.



### Considerações Finais

Após a análise dos resultados verificou-se que o tema metaverso, realidade virtual e jogos ainda não foi muito explorado de forma conjunta, principalmente no que tange a área de educação em saúde. Nenhum artigo original apresentou simultaneamente a estas temáticas, apenas as revisões. Estes resultados sugerem que há interesse, opiniões e especulações sobre a temática e até revisões, mas ainda poucas pesquisas empíricas sobre jogos no metaverso e realidade virtual para educação em saúde.

### Agradecimentos

CAPES, CNPq, FAPERJ e PROFAEX.

Ball, M. A revolução do metaverso: como o mundo virtual mudará pra sempre a realidade. 1ª ed., Rio de Janeiro, Globo livros, 2023  
GÜLSÜM, A. Empirical Studies on the Metaverse-Based Education: A Systematic Review. v. 13, n. 3, p. 120–133, 27 abr. 2023.  
KIM, S. H.; LEE, J. L.; THOMAS, M. K. Between Purpose and Method: A Review of Educational Research on 3D Virtual Worlds. Journal For Virtual Worlds Research, v. 5, n. 1, 17 maio 2012  
SARITAŞ, M. T.; TOPRAKLIKOĞLU, K. Systematic Literature Review on the Use of Metaverse in Education. International Journal of Technology in Education, v. 5, n. 4, p. 586–607, 25 out. 2022.