



# CONHECIMENTOS E DESENVOLVIMENTO DE PESQUISAS NAS CIÊNCIAS DA SAÚDE

5

Edson da Silva  
(Organizador)

**Editora Chefe:** Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

**Bibliotecária:** Janaina Ramos

**Diagramação:** Maria Alice Pinheiro

**Correção:** Mariane Aparecida Freitas

**Edição de Arte:** Luiza Alves Batista

**Revisão:** Os Autores

**Organizadores: ou Autores:** Edson da Silva

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)**

C749 Conhecimentos e desenvolvimento de pesquisas nas ciências da saúde 5 / Organizador Edson da Silva. - Ponta Grossa - PR: Atena, 2020.

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-65-5706-575-4

DOI 10.22533/at.ed.754202411

1. Saúde. 2. Pesquisa. 3. Conhecimento. I. Silva, Edson da (Organizador). II. Título.

CDD 613

**Elaborado por Bibliotecária Janaina Ramos – CRB-8/9166**

**Atena Editora**

Ponta Grossa – Paraná – Brasil

Telefone: +55 (42) 3323-5493

[www.atenaeditora.com.br](http://www.atenaeditora.com.br)

[contato@atenaeditora.com.br](mailto:contato@atenaeditora.com.br)

## DECLARAÇÃO DOS AUTORES

Os autores desta obra: 1. Atestam não possuir qualquer interesse comercial que constitua um conflito de interesses em relação ao artigo científico publicado; 2. Declaram que participaram ativamente da construção dos respectivos manuscritos, preferencialmente na: a) Concepção do estudo, e/ou aquisição de dados, e/ou análise e interpretação de dados; b) Elaboração do artigo ou revisão com vistas a tornar o material intelectualmente relevante; c) Aprovação final do manuscrito para submissão.; 3. Certificam que os artigos científicos publicados estão completamente isentos de dados e/ou resultados fraudulentos.

## A PROMOÇÃO DA AUTONOMIA PÓS ENFARTE AGUDO DO MIOCÁRDIO: PROJETO DE INTERVENÇÃO COM PROFISSIONAIS DE SAÚDE BASEADO NA UTILIZAÇÃO DE UM *SERIOUS GAME*

Data de aceite: 01/11/2020

Data de submissão: 31/07/2020

### Ana Paula Morais de Carvalho Macedo

Universidade do Minho, Braga, Portugal  
Unidade de Investigação em Ciências da Saúde: Enfermagem, Escola Superior de Enfermagem de Coimbra [<https://orcid.org/0000-0002-1064-3523>]

### João Manuel Pimentel Cainé

Universidade do Minho, Braga, Portugal.  
[<https://orcid.org/0000-0001-8591-6760>]

### Lisa Alves Gomes

Universidade do Minho, Braga, Portugal.  
[<https://orcid.org/0000-0003-2154-3461>]

### Rui Pedro Gomes Pereira

Universidade do Minho, Braga, Portugal.  
Unidade das Ciências da Saúde: Enfermagem, Escola Superior de Enfermagem de Coimbra.  
[<https://orcid.org/0000-0002-4811-6753>]

**RESUMO:** As competências emocionais tornam-se importantes para os profissionais de saúde que prestam cuidados em ambientes geradores de emoções, stress e cansaço, colocando à prova as suas capacidades. O presente estudo pretende promover o desenvolvimento de competências emocionais dos profissionais de saúde que lhes permitam ultrapassar os obstáculos à sua intervenção com doentes do foro cardíaco. Por outro, intervir com ações de educação e formação de tipo não formal,

utilizando formas inovadoras de conceber, de iniciar e de realizar a formação, nas quais os participantes envolvidos se auto-organizam ou, pelo menos, assumem uma intervenção ativa. Nesta dinâmica entra o *Serious Game* como elemento capaz de produzir a atenção, a memória e a motivação aos participantes, proporcionando-lhes experiências efetivas e afetivas. Um *scoping review* sobre o tema releva o potencial do *Serious Game* no desenvolvimento do afeto, na atenção, na memória e na motivação em relação à aprendizagem. Estudo de cariz participativo, de abordagem qualitativa, cujos métodos previstos são as oficinas de educação e formação interativas, utilizando-se um *Serious Game* construído com conteúdos de saúde pertinentes e adaptados às necessidades e ao contexto onde estes profissionais de saúde atuam. Trata-se de uma amostra de oportunidade, tomando como princípio a inclusão de todos os profissionais de saúde da unidade de cuidados coronários. A robustez do desenho permitirá avaliar, com rigor, a eficácia de um programa de intervenção. Prevê-se a sustentabilidade no decorrer do tempo, e com efeitos além do horizonte temporal do programa de intervenção, na medida em que o dispositivo *Serious Game* poderá ser utilizado noutros contextos similares. Os ganhos estão relacionados com a preparação dos profissionais de saúde capacitando-os para o desenvolvimento de competências emocionais, contribuindo para o *empowerment* de autocuidado no doente pós-Enfarte Agudo do Miocárdio durante o período de internamento.

**PALAVRAS - CHAVE:** Profissionais de Saúde, Desenvolvimento de Pessoal, Capacitação

## PROMOTING PATIENT AUTONOMY AFTER ACUTE MYOCARDIAL INFARCTION: INTERVENTION PROJECT WITH HEALTH PROFESSIONALS BASED ON THE USE OF SERIOUS GAME

**ABSTRACT:** Emotional skills become essential for health professionals who provide care in environments that generate emotions, stress, and fatigue, testing their ability to self-recognize and control their own emotions. The present study intends to promote the development of emotional skills for health professionals to overcome obstacles and improve care quality for cardiac patients. Nevertheless, it is important that interventions with non-formal education and training actions, using innovative ways of conceiving, initiating and training development, in which the participants involved, are self-organized or, at least, taking an active role. Serious Game enters this dynamic as an element capable of producing attention, memory, and motivation of the participants, providing them with effectiveness and affective experiences. A scoping review on the topic highlights the potential of the Serious Game in developing affection, attention, memory, and motivation regarding learning. However, other factors must be considered, such as collaborative learning environments. Methodology: a participatory, qualitative approach with training workshops and interactive education methods such as Serious Game with pertinent health contents and adapted to the needs and context. The device allows the detection and recognition of emotions, modelling, and expression of emotions by the characters of the game and players. According to the objectives of the study, the selection is based on convenience sampling, and all health professionals that work in the coronary care unit meet the inclusion criteria. The robustness of the design will allow a rigorous assessment of the effectiveness of an intervention program. Sustainability is predicted over time, with effects beyond the timeframe of the intervention program, as the Serious Game device can be used in other similar contexts. The gains are related to health professional's preparation, enabling them to develop emotional skills, contributing to the patient's self-care empowerment after acute myocardial infarction during hospitalization.

**KEYWORDS:** Health Professionals, Personnel Development, Professional Training, Emotional Skills, Coronary Care Unit, Serious Game

## 1 | INTRODUÇÃO

O desenvolvimento do pensamento educativo e das teorias que implicitamente e explicitamente envolvem a aprendizagem e a relação dos adultos com os diversos saberes tem vindo a persuadir as concepções de competência ao longo do tempo. As últimas décadas do século XX trouxeram evidência na abordagem da educação/formação baseada em competências, primeiramente na década de oitenta, nos países como França Reino Unido, Alemanha, mais tarde, na década de noventa, na Austrália, no âmbito do ensino e da formação profissional, e posteriormente no Québec, no domínio da formação profissional, e ainda em alguns países nórdicos, como a Finlândia e a Noruega, em todos os níveis de ensino.

Fruto desta evolução, pretende-se que a educação e a formação ao longo da vida

promova processos de articulação entre as organizações de ensino e as organizações de trabalho, traduzindo-se no desenvolvimento pessoal e social do indivíduo. Se para o caso da educação, há o entendimento da existência de uma base estruturada dos processos ensino aprendizagem, anteriores à profissão do indivíduo, para o caso da formação, esta surge direcionada para processos de ensino aprendizagem formais e não formais adequados aos interesses pessoais e sobretudo às necessidades decorrentes da evolução tecnológica e psicossocial do mundo do trabalho. Este último parece constituir o grande desafio da nossa sociedade, particularmente dos países pertencentes à União Europeia, quando se pretende que haja uma maior harmonização entre subpopulações distanciadas por ritmos de saber e de aprendizagem adquiridos entre duas ou três gerações que, em simultâneo, subsistem no mercado de trabalho.

Ambientes complexos como é o contexto de atuação dos profissionais de saúde inclui uma articulação conhecimentos e competências, sendo certo que uma forte exigência do processo de construção de competências implique também um maior emprego de conhecimentos. Por outro, quanto mais presentes as ações humanas maior aprofundamento exige na preparação para a obtenção de conhecimentos por parte dos profissionais e mais tempo disponível para o seu desenvolvimento.

É neste propósito que se direciona o presente estudo, em diferentes dimensões do conhecimento, designadamente, na promoção e qualificação individual e, ainda, na qualificação relacional, abrangentes, portanto do desenvolvimento das competências sociais e emocionais. Significa que para além da necessidade de cada profissional possuir conhecimentos técnicos em domínios especializados, tem também de reunir um conjunto de competências essenciais de carácter pessoal e interpessoal, tais como, a resiliência e o controlo emocional, a capacidade de adaptação e de colaboração, a reflexão, a flexibilidade, a autonomia, a iniciativa, a liderança, a comunicação, o trabalho em equipa, a capacidade organizativa, a tomada de decisão, a resolução de problemas, a inovação, a criatividade, a gestão de conflitos a negociação, entre outras. Nesta descrição parece crucial o interprofissionalismo como “território ao real da atividade” (Ceccim, 2018: 1747), partindo-se de duas suposições: “Quanto mais se trabalha em equipe, mais se pode partilhar dos saberes uns dos outros, ampliando-se o arsenal de competências e a capacidade de resposta. Quanto mais se trabalha isoladamente, mais se precisa saber individualmente dos saberes dos outros e maior o risco de erro ou prática insegura” (Ceccim, 2018: 1741). Neste caso a gestão organizacional assume um papel fundamental que é de providenciar o bom uso das “alavancas da acção” (Le Boterf, 2005: 103), de modo a reunir as condições propícias para a cooperação interprofissional: “O desenvolvimento da cooperação é uma responsabilidade partilhada. Para que as pessoas interajam com competência numa organização, a gestão, o dispositivo de formação e as próprias pessoas devem dar o seu contributo específico” (Le Boterf, 2005: 101).

No âmbito da supervisão clínica assume um papel importante na implementação

de estratégias para o desenvolvimento de competências emocionais dos profissionais de saúde, nomeadamente, na partilha de experiências, nos momentos reflexivos, nas ações formativas em contexto de trabalho e promovidas pelas organizações, nas metodologias de trabalho que valorizam as oportunidades de encontros das equipas multiprofissionais e dos estudantes em ensino clínico/estágio, nas dinâmicas de Educação para a Saúde com os doentes internados, nas atividades que envolvem os profissionais na acreditação dos serviços e, ainda nas que implicitamente e/ou explicitamente estão presentes na gestão de suas carreiras.

Neste estudo considera-se diferentes estratégias para o desenvolvimento deste tipo de competências dos profissionais, valorizando-se as suas perspetivas e ações no espaço das oficinas onde ocorreram as sessões de educação e formação. As oficinas formativas dinamizadas no contexto de uma organização hospitalar, concretamente numa Unidade de cuidados coronários, surgem como métodos capazes de albergarem as estratégias de desenvolvimento de um grupo de profissionais da saúde. Nesta dinâmica entra o *Serious Game*, com potencial formativo, favorecedor de dinâmicas coletivas, capaz de relacionar as dimensões de aprendizagem e de trabalho, dentro quadro evolutivo, normativo e legal da profissão.

A opção por este tipo de unidade cuidados justifica-se pela dimensão prioritária, e permanente de intervenção na área da saúde, que a doença crónica do foro cardíaco exige. As Doenças Cardiovasculares são as que apresentam maior taxa de morbilidade e mortalidade mundial. O elevado número de internamentos por Enfarte Agudo do Miocárdio e a baixa adesão aos Programas de Reabilitação Cardíaca constituem momentos de intervenção para os profissionais de saúde desenvolverem ações dirigidas para a promoção, capacitação e responsabilização da pessoa para o seu autocuidado, contribuindo para a qualidade dos processos de transição vivenciados (Anderson, 2017). O processo educativo é necessário para aquisição de conhecimento e desenvolvimento de competências para que o doente possa alcançar o seu potencial e melhorar a sua qualidade de vida. Conscientes desta importância, é neste contexto que o presente projeto pretende conceber, implementar e avaliar os contributos educativos no desenvolvimento de competências amplas aos profissionais de saúde, durante o período de internamento do doente pós-Enfarte Agudo do Miocárdio.

A aplicação do SG no campo da saúde dá-nos conta da existência de métodos interessantes, inovadores e potencialmente eficazes para aumentar o conhecimento, transmitir mensagens persuasivas, mudar comportamentos e influenciar os resultados de saúde (Ricciardi & De Paolis, 2014; Baranowski et al., 2016; Drummond, et al., 2017). No entanto, o desenvolvimento do SG é complexo na medida em que é essencial assegurar três aspetos na sua construção: i) o jogo tem que motivar os utilizadores, seja motivação intrínseca (a aprendizagem efetiva de conteúdos), seja motivação extrínseca (atingir os resultados esperados); ii) o potencial de aprendizagem do jogo deve ser maximizado, a

eficácia da aprendizagem do jogo passa por garantir “quatro pilares da aprendizagem”, (Dehaene, 2013); e iii) a avaliação dos jogos segundo regras pré-definidas. Neste ponto torna-se necessário estabelecer grupos de controlo de modo a comprovar a relevância do jogo no processo de ensino/aprendizagem. Como referem alguns autores (Laamarti, et al., 2014), para que os jogos sérios sirvam o seu objetivo, torna-se fundamental uma especial atenção ao processo de desenvolvimento do seu projeto.

O presente estudo apresenta a seguinte questão de partida: Qual o impacto do *Serious Game* como estratégia promotora do desenvolvimento de competências emocionais dos profissionais de saúde de uma Unidade de Cuidados Intermédios Coronários?

Em resposta à questão o presente estudo, de cariz participativo, pretende promover o desenvolvimento de competências emocionais dos profissionais de saúde que lhes permitam ultrapassar os obstáculos à sua intervenção com doentes do foro cardíaco. Por outro, intervir com ações de educação e formação de tipo não formal, utilizando formas inovadoras de conceber, de iniciar e de realizar a formação, nas quais os participantes envolvidos se auto-organizam ou, pelo menos, assumem uma intervenção ativa.

## Objetivos do Estudo

O projeto pretende conduzir os profissionais de saúde da organização alvo a procurarem investimento na qualificação, promovendo competências básicas, técnicas ou transversais, que permitam ultrapassar os obstáculos à sua participação em atividades de educação e formação com doentes após enfarte agudo do miocárdio. O projeto visa criar condições de apoio e estratégias de aprendizagem aos formandos inovadoras, constituindo-se em objetivos específicos:

- Diagnosticar os problemas e as necessidades de educação e formação ao longo da vida, dos profissionais de saúde que trabalham na unidade de cuidados coronários;
- Construir um *Serious Game* apropriado ao público alvo, tendo em conta o desenvolvimento de competências de autocuidado durante o período de internamento de doentes pós- Enfarte Agudo do Miocárdio;
- Planear intervenções ajustadas aos profissionais de saúde que trabalham na unidade de cuidados coronários;
- Implementar intervenções ajustadas aos profissionais de saúde que trabalham na unidade de cuidados coronários;
- Avaliar as intervenções ajustadas aos profissionais de saúde que trabalham na unidade de cuidados coronários;
- Disseminar as boas práticas de educação e formação ao longo da vida.



## 21 IMPLEMENTAR ESTRATÉGIAS PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS AMPLAS

A educação e formação de adultos tem sido alvo de atenção de diversos governos, contribuindo para aumentar o interesse na aprendizagem entre adultos. No entanto, a participação na educação e formação de adultos permanece ligeiramente abaixo da média da União Europeia, apesar da necessidade de muitos adultos melhorarem as suas competências. O XXI Governo Constitucional português e a OCDE iniciaram em 2017 um trabalho, cujo objetivo foi identificar ações concretas para melhorar a educação e formação de adultos. Esta fase envolveu uma análise comparativa para identificar as melhores práticas, trabalho colaborativo com diversas entidades interessadas, incluindo o governo.

Em 2018, a OCDE apresentou um Guia de Implementação para a Estratégia de Competências para Portugal, tendo em vista o fortalecimento do sistema de educação e formação de adultos, concretamente, a motivação dos adultos para aprender e participar, os esforços para aumentar a acessibilidade e a qualidade do sistema, contando com mecanismos de gestão e financiamento mais fortes. As recomendações a saber: 1. Melhorar a recolha, utilização e disseminação de informação sobre o desempenho de competências e os retornos dos investimentos em competências, partindo das atuais ferramentas; 2. Melhorar a disseminação de informação lançando uma campanha de comunicação abrangente para aumentar o conhecimento do valor das qualificações e dos investimentos em qualificações, adaptando a mensagem a grupos específicos; 3. Melhorar medidas direcionadas para a administração pública e os prestadores de serviços sociais, de modo a aumentar o reconhecimento do valor da progressão profissional para os próprios e para os respetivos utentes. Acesso, qualidade e relevância; 4. Melhorar a oferta de programas de educação e formação de alta qualidade, relevantes e flexíveis; 5. Melhorar as vias e a coerências da rede de oferta de educação e formação de adultos; 6. Reforçar a garantia de qualidade, incluindo através do desenvolvimento de um sistema de monitorização e avaliação do desempenho e um conjunto de indicadores chave de desempenho. Governança e financiamento; 7. Criar órgãos de gestão dedicados para supervisionar educação e formação de adultos: uma equipa permanente interministerial e um grupo permanente no âmbito de uma instituição representativa de diversas partes interessadas já existente; 8. Reforçar as redes locais existentes ao nível municipal, ou desenvolver novas, para responder a necessidades de qualificações atuais e futuras que estejam alinhadas com o contexto de desenvolvimento económico local; 9. Instituir um modelo de financiamento estável e orientado para a qualidade através de um “acordo de financiamento de qualificações”, incluindo incentivos financeiros direcionados para formandos, empregadores e fornecedores; 10. Introduzir incentivos financeiros direcionados para empregadores (especificamente pequenas e médias empresas) e indivíduos (especificamente grupos desfavorecidos) para incentivar a oferta de formação e

a participação na mesma (cf. OECD: 2018). Estas recomendações dão-nos conta de vários processos a serem trabalhados pelas organizações capazes de proporcionarem aos seus profissionais as condições necessárias para o desenvolvimento de competências amplas. Consideramos competências amplas, como sendo as competências sociais e emocionais e ainda as de cariz transversais, como sejam, as empreendedoras, as tecnológicas da informação e da comunicação e da aprendizagem ao longo da vida.

Segundo Le Boterf, (2005) possuir múltiplos conhecimentos e saber fazer, bem como possuir qualidades diversas pode não significar saber mobilizá-las para o contexto de trabalho. O saber agir (saberes e saberes-fazer) supõe a combinação e a mobilização de recursos pertinentes. O querer agir (vontade, intuito) refere-se à motivação pessoal do indivíduo e ao contexto estimulador, no qual intercede. O poder agir (ensejo para materializar a competência) remete para a existência de um contexto, de uma organização do trabalho, de condições sociais que tornem possível ao indivíduo aplicar o saber).

Ambientes complexos como é o contexto de atuação dos profissionais de saúde inclui uma articulação conhecimentos e competências, sendo certo que uma forte exigência do processo de construção de competências implique também um maior emprego de conhecimentos. Por outro, quanto mais presentes as ações humanas maior aprofundamento exige na preparação para a obtenção de conhecimentos por parte dos profissionais e mais tempo disponível para o seu desenvolvimento.

Significa que para além da necessidade de cada profissional possuir conhecimentos técnicos em domínios especializados, tem também de reunir um conjunto de competências essenciais de carácter pessoal e interpessoal, tais como, a resiliência e o controlo emocional, a capacidade de adaptação e de colaboração, a reflexão, a flexibilidade, a autonomia, a iniciativa, a liderança, a comunicação, o trabalho em equipa, a capacidade organizativa, a tomada de decisão, a resolução de problemas, a inovação, a criatividade, a gestão de conflitos a negociação, entre outras. Nesta descrição parece crucial o interprofissionalismo como “território ao real da atividade” (Ceccim, 2018: 1747), partindo-se de duas suposições: “Quanto mais se trabalha em equipe, mais se pode partilhar dos saberes uns dos outros, ampliando-se o arsenal de competências e a capacidade de resposta. Quanto mais se trabalha isoladamente, mais se precisa saber individualmente dos saberes dos outros e maior o risco de erro ou prática insegura” (Ceccim, 2018: 1741). Neste caso a gestão organizacional assume um papel fundamental que é de providenciar o bom uso das “alavancas da acção” (Le Boterf, 2005: 103), de modo a reunir as condições propícias para a cooperação interprofissional: “O desenvolvimento da cooperação é uma responsabilidade partilhada. Para que as pessoas interajam com competência numa organização, a gestão, o dispositivo de formação e as próprias pessoas devem dar o seu contributo específico” (Le Boterf, 2005: 101). No âmbito da supervisão clínica é possível a implementação de estratégias para o desenvolvimento de competências amplas dos profissionais de saúde, nomeadamente, a partilha de experiências, os momentos reflexivos, as ações formativas

em contexto de trabalho e promovidas pelas organizações, as metodologias de trabalho que valorizam as oportunidades de encontros das equipas multiprofissionais e dos estudantes em ensino clínico/estágio, as dinâmicas de Educação para a Saúde com os doentes internados, as atividades que envolvem os profissionais na acreditação dos serviços e, ainda as de gestão de carreira.

Neste estudo considera-se diferentes estratégias para o desenvolvimento de competências amplas dos profissionais de saúde, valorizando-se as suas perspetivas e ações no espaço das oficinas onde ocorreram as sessões de educação e formação.

### 3 | METODOLOGIA

Estudo de cariz participativo, de abordagem qualitativa (Bogdan & Biklen, 2010), cujos métodos são as oficinas de educação e formação interativas, utilizando-se um *Serious Game* construído com conteúdos de saúde pertinentes e adaptados às necessidades e ao contexto onde estes profissionais de saúde atuam. O dispositivo permite a deteção e reconhecimento de emoções; modelagem e expressão de emoções pelos personagens do jogo e jogadores (Silva, 2016). De acordo com os objetivos do estudo a amostra é de oportunidade, tomando como princípio a inclusão de todos os profissionais de saúde da unidade de cuidados coronários.

Numa primeira Fase o projeto começa pelo enquadramento ético, sendo solicitado um parecer à Subcomissão de Éticas para as Ciências da Vida e da Saúde da Universidade do Minho. Neste período é realizada uma oficina formativa, tendo como público alvo os profissionais que trabalham na Unidade Coronária do Hospital da zona norte, com vista a apresentação do projeto, discutindo temas relacionados com o desenvolvimento de competências, espírito crítico e operacionalização do mesmo. Nesta sessão formativa serão exploradas as necessidades formativas colaborativas, fundamentais para operacionalizar no *Serious Game*. Os participantes entram voluntariamente para esse efeito e assinam um consentimento informado, de livre e esclarecida vontade para o desenvolvimento de um Plano de Intervenção estruturado de Educação e Formação. Esta fase tem uma duração prevista de 20 semanas.

Numa segunda fase constitui-se na construção do *Serious Game* com conteúdos cruciais para os profissionais desenvolverem ações dirigidas para a promoção, capacitação e *accountability* da pessoa para o seu autocuidado, contribuindo para a qualidade dos processos de transição vivenciados. Os métodos e técnicas para o desenvolvimento do *Serious Game* são: Definição do storyboard do(s) jogo(s); Modelação de personagens e cenários; Definição da sonoplastia; Projeto e desenvolvimento do *backoffice* para armazenamento e configuração de jogadores e resultados de forma a registar desempenhos e avaliação de utilização; Integração do sistema; Testes em laboratórios e em ambiente real (Martins, et al., 2017, Barbosa, et al.,2018). Esta fase tem uma duração prevista de 32

semanas.

Numa terceira fase destina-se às oficinas formativas, em número de quatro, para os profissionais que trabalham na Unidade Coronária, favorecedoras de dinâmicas coletivas, capazes de relacionar as dimensões de aprendizagem e de trabalho, dentro quadro evolutivo, legal das suas profissões. Para além dos momentos de síntese para cada tópico temático, desenvolvido em cada oficina, prevêem-se outros momentos em que se utiliza o *focus group* com o grupo de profissionais, o primeiro para o enquadramento do Serious Game e o último para a avaliação final do projeto.

O *focus group* como método caracteriza-se por permitir discussões em grupo, sobre determinado tópico, selecionado pelos investigadores, apresentado como um conjunto de perguntas, anúncios, vinhetas, entre outros, procurando um feedback mais aberto, por ser possível a expressão de ideias e sentimentos, por parte dos participantes (6-8 e raramente mais de 12). Um dos benefícios deste método é que o moderador pode observar a dinâmica entre os membros do grupo focal enquanto discutem suas opiniões entre si (Wilkinson, 1998).

Em alguns momentos das sessões por *focus group* estão previstas gravações, desde que os participantes os consentam, utilizando um gravador para o efeito. As gravações da voz (dados pessoais) serão destruídas logo que transcritas. Depois da transcrição dos discursos das sessões, sujeitos a um processo de pseudonimização por forma a não tornar identificáveis os participantes, proceder-se-á à análise de conteúdo, de acordo com os pressupostos de Laurence Bardin (2004). Esta fase tem uma duração prevista de 20 semanas.

Por último a quarta fase será de análise dos dados empíricos, relativos ao Plano de Intervenção estruturado de Educação e Formação, com vista o desenvolvimento de competências emocionais dos profissionais de saúde. Esta análise será efetuada através do software de análise qualitativa de dados, baseado na web (webQDA). Esta fase tem uma duração prevista de 20 semanas.

Para a avaliação final de cada oficina formativa utiliza-se um questionário e notas de campo que serviram também como fontes de recolha de dados (Lüdke & André, 2003).

## 4 | CONCLUSÃO

O projeto resulta de uma parceria entre a Escola de Enfermagem e a Escola de Engenharia da Universidade do Minho, envolvendo a Unidade de Coronária de um Hospital da Zona Norte de Portugal. É objetivo do projeto promover o desenvolvimento de competências básicas, técnicas ou transversais aos profissionais de saúde, de modo a ultrapassarem os obstáculos à sua participação em atividades de educação e formação com doentes após enfarte agudo do miocárdio.

A robustez do desenho permitirá avaliar, com rigor, a eficácia do programa de

intervenção, inserida na formação contínua dos profissionais de saúde, capaz de cultivar a multiprofissionalidade e interdisciplinaridade, a comunidade de aprendizagem. O *focus group* surge neste estudo como uma forma de investigação ação participativa, para capacitar os participantes para ações convenientes com doentes do foro cardíaco, promovendo a mudança social (Wilkinson, 1998).

A aplicação do *Serious Game* como estratégia e como ferramenta pode potenciar a tomada de decisão, a motivação entre outros benefícios. Algumas apreciações acerca dos jogos encontraram resultados positivos em relação ao seu uso, nomeadamente, na tomada de decisão, na motivação, na exposição repetida, no valor logístico e financeiro. O desígnio desta estratégia no presente estudo é que a mesma prevê a sua sustentabilidade no decorrer do tempo, e com efeitos além do horizonte temporal do programa de intervenção, na medida em que o dispositivo *Serious Game* poderá ser utilizado noutros contextos similares. Os ganhos previstos neste projeto estão relacionados com a preparação dos profissionais de saúde para a capacitação e desenvolvimento de competências amplas para promoverem o *empowerment* de autocuidado ao doente pós-Enfarte Agudo do Miocárdio durante o período de internamento, contribuindo para a diminuição de complicações e consequentemente a taxa de mortalidade destes doentes.

## REFERÊNCIAS

ANDERSON, L.; BROWN, J. P.; CLARK, A. M.; DALAL, H.; ROSSAU, H. K.; BRIDGES, C.; TAYLOR, R. S. Patient education in the management of coronary heart disease. **Cochrane Database Syst Rev**, v.6, n. 6, p. 1-135, 2017.

BARBOSA, T.; LOPES, S.; LEÃO, C.; SOARES, F., & CARVALHO, V. Serious Game for Teaching Statistics in Higher Education: Storyboard Design. Lecture Notes of the Institute for Computer Sciences, Social-Informatics and Telecommunications Engineering, LNICST. *In: Proceedings [7TH EAI INTERNATIONAL CONFERENCE ON ARTS AND TECHNOLOGY, INTERACTIVITY, AND GAME CREATION, ARTSIT 2018 and 3rd EAI INTERNATIONAL CONFERENCE ON DESIGN, LEARNING AND INNOVATION, DLIJ]*. Braga, Portugal, p. 169-175, 2019.

BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 223 p., 2004. ISBN 9724412148.

BARANOWSKI, T.; BLUMBERG, F.; BUDAY, R.; DESMET, A.; FIELLIN, L. E., GREEN, C. S.; YOUNG, K. Games for Health for Children-Current Status and Needed Research. **Games for Health Journal**, v. 5, n. 1, p. 1-12, 2016.

BOGDAN, R.; BIKLEN, S. **Investigação Qualitativa em Educação: Uma Introdução à Teoria e aos Métodos**. Porto: Porto Editora, 336 p., 2010. ISBN 9789720341129.

DEHAENE, S. Did neuroscience find the secrets of learning? **Paris Innovation Review**, Paris, 2013. Disponível em <http://parisinnovationreview.com/articles-en/did-neuroscience-find-the-secrets-of-learning>. Acesso em 23 jul. 2020.

CECCIM, R. B. Conexões e fronteiras da interprofissionalidade: forma e formação. **Interface comunicação, saúde e educação**, n. 22 (Supl.2), 1739-1749, 2018.

DRUMMOND, D.; HADCHOUEL, A.; TESNIÈRE, A. Serious Game for health: three steps forwards. **Advances in Simulation**, v. 2, n. 3, p.1-8, 2018.

LAAMARTI, F., EID, M.; EL SADDIK, A. An Overview of Serious Game. **International Journal of Computer Games Technology**, Hindawi Publishing Corporation, v. 2014, p. 1-15, 2014.

LE BOTERF, G. **Construir as competências individuais e coletivas**. Lisboa: Edições ASA, 129 p., 2005. ISBN 9789724142432.

LÜDKE, M.; ANDRÉ, M. E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 975 p., 2003. ISBN 97885123037032003.

MARTINS, T.; CARVALHO, V.; SOARES, F. Physioland - A Serious Game for Rehabilitation of Patients with Neurological Diseases. *In*: M.E. Auer and D.G. Zutin (eds.), **Lecture Notes in Networks and Systems, Online Engineering & Internet of Things**. Springer International Publishing AG, 14th International Conference on Remote Engineering and Virtual Instrumentation REV 2017. Columbia: University New York, USA, 22, Chapter n. 60. 2018.

OECD Skills Strategy Implementation Guidance for Portugal: Strengthening the Adult-Learning System. OECD Skills Studies. **OECD Publishing**, Paris, 2018

RICCIARDI, F.; DE PAOLIS, L. T. A Comprehensive Review of Serious Game in Health Professions. **International Journal of Computer Games Technology**, Hindawi Publishing Corporation. 2014. v. 2014, p. 1-12, 2014.

SILVA, V.; SOARES, F.; ESTEVES, J. S.; FIGUEIREDO, J.; LEÃO, C. P.; SANTOS, C.; PEREIRA, A. P. **Real-time Emotions Recognition System**. 8<sup>th</sup> INTERNATIONAL CONGRESS ON ULTRA MODERN TELECOMMUNICATIONS AND CONTROL SYSTEMS AND WORKSHOPS (ICUMT). Lisboa, Portugal, 2018.

WILKINSON, S. Focus group methodology: a review. **International Journal of Social Research Methodology**, v.1, n.3, p.181-203, 1998.

# CONHECIMENTOS E DESENVOLVIMENTO DE PESQUISAS NAS CIÊNCIAS DA SAÚDE

## 5

[www.atenaeditora.com.br](http://www.atenaeditora.com.br) 

[contato@atenaeditora.com.br](mailto:contato@atenaeditora.com.br) 

[@atenaeditora](https://www.instagram.com/atenaeditora) 

[www.facebook.com/atenaeditora.com.br](https://www.facebook.com/atenaeditora.com.br) 