

TREINAR O PROCESSO DE DECISÃO EM SAÚDE USANDO SERIOUS GAMES

Marlene Rosa ¹

¹Professora Adjunta Escola Superior de Saúde, Politécnico de Leiria Center for
Innovative Care and Health Technology, Polytechnic of Leiria Portugal.

Investigadora Principal Projeto de Investigação GYM2BEKIND Fundação Calouste
Gulbenkian, Academias do Conhecimento

RESUMEN

O objetivo principal do Projeto apresentado consta no desenvolvimento de formação inovadora com recurso a jogos de tabuleiro modernos e dinâmicas/simulações de grupo para treino de competências de comunicação, pensamento criativo e resolução de problemas em jovens adultos (18-25 anos) que frequentam cursos superiores em Saúde. De facto, o recurso a jogos de tabuleiro modernos e dinâmicas/simulações de grupo para treino de competências sociais é uma metodologia inovadora no treino de jovens em formação na área da Saúde. Assim, foram desenvolvidas as Academias Gym2BeKind, financiadas pelo Programa das Academias do Conhecimento, da Fundação Calouste Gulbenkian. Foram recrutados 230 estudantes da Escola Superior de Saúde, do Instituto Politécnico de Leiria, que frequentaram 20 sessões, cada uma com 90 minutos. Antes e no fim do programa da Academia Gym2BeKind, os estudantes do grupo controlo e do grupo experimental responderam aos seguintes questionários: Quociente de Empatia; Melbourne Decision-Making Questionnaire; Study on Social and Emotional Skills. As metas a atingir com este programa foram: equipar a Escola Superior de Saúde do Instituto Politécnico de Leiria (ESSLEI) com equipamentos apropriados (jogos especializados) para as ações de formação previstas; dotar recursos humanos (docentes da ESSLEI) de formação adequada para implementação, em período letivo, desta Academia; criar hábitos na agenda letiva dos cursos e espaços comuns na ESSLEI para a implementação regular destas metodologias; criar e validar ferramentas de análise de competências sociais dos jovens participantes em contexto de aprendizagem durante estágios clínicos e práticas/estudo em sala de aula.

PALABRAS CLAVE

Games; Comunicação; Decisão em Saúde; Criatividade; Ensino Superior;