



Escolha um item.

Designação	GAMIFICAÇÃO EM SAÚDE
------------	----------------------

Área de Formação (CNAEF)	ECTS	Nível EQF
720	3	Nível 6

	Presenciais	Online - síncronas	Online - assíncronas	TOTAL
Horas de contacto	9 (3T e 6 P)		9 T	18
Horas de trabalho autónomo				57
Horas TOTAIS				75

Público a que se destina	Formandos com formação superior na área da Saúde que, no âmbito da sua formação contínua, pretendam aperfeiçoar/atualizar os conhecimentos na área da Gamificação em Saúde.
Vagas (se aplicável)	Mínimo: 15

1. Equipa docente/ Equipa de Formação

	Grupo Disciplinar	nome	email	Ciência ID
Responsável científico IPVC	Enfermagem: Grupo coordenação da ACD	Andreia Lima	amarialima@ess.ipvc.pt	
Docentes; Formadores/as	Pedro Faria		pfaria@estg.ipvc.pt	

***Considerando que esta docente é da ESEP, o pagamento á hora é de acordo com o protocolo**

2. Resumo

A ação de curta duração tem como finalidade desenvolver o conhecimentos, capacidades e habilidades na área da gamificação, no desempenho profissional na área da saúde.

A ação vai desenvolver-se em três módulos, no formato E-learning em que a primeira e a última aula serão presenciais. Preconiza-se o recurso a metodologias ativas e tecnológicas.

3. Objetivos de aprendizagem

Definir os conceitos fundamentais de gamificação e a sua aplicabilidade em contextos de saúde.

Selecionar estratégias e ferramentas de gamificação no apoio ao processo de Reabilitação e intervenção em saúde mental e psiquiátrica

Discutir a aplicação de atividades gamificadas em contextos clínicos.

Propor um produto gamificado na área da Saúde.

4. Conteúdos

Os conteúdos serão distribuídos da seguinte forma:

Conceito de gamificação; diferenças entre gamificação, serious games e jogos educativos; evidência científica (3H) (T)

Elementos do design de jogos (recompensas, desafios, feedback, storytelling); motivação intrínseca e extrínseca (3H) (T)

Casos práticos com exergames, realidade virtual, jogos físicos e digitais para promoção da mobilidade, adesão terapêutica e autocuidado (3H) (P)

Aplicações no desenvolvimento de competências emocionais, adesão ao tratamento, treino cognitivo, prevenção de recaídas (3H) (T)

Metodologia de planeamento: definição de objetivos, escolha de plataformas ou ferramentas, avaliação de impacto (3H) (T)

Apresentação de propostas pelos participantes, feedback em grupo, reflexão crítica sobre aplicabilidade e desafios (3H) (P)

5. Metodologias de ensino e aprendizagem

A ACD adotará metodologias ativas e participativas, com foco na experiência prática, reflexão crítica e criação colaborativa, para garantir a integração dos conceitos de gamificação nas realidades clínicas e educativas da saúde.

Nas aulas TP serão adotadas metodologias ativas e participativas com momentos de demonstração e análise de produtos gamificados já existentes;

Implementar-se-á exemplos práticos desses produtos na saúde;

Em grupo, os estudantes irão desenvolver um projeto de intervenção gamificada, adaptada aos contextos de reabilitação ou de saúde mental;

A apresentação desse trabalho será realizada na última sessão com feedback coletivo,

Ao longo das sessões serão também utilizadas dinâmicas gamificadas como quizzes, kaoot,

Será também utilizada a estratégia de debates e reflexão orientada;

A componente de trabalho autónomo será estruturada de forma a reforçar os conteúdos trabalhados nas sessões presenciais, promover a criatividade e estimular a aplicação prática dos conceitos

6. Avaliação

Questões aula 30% (Aulas Práticas)

Trabalho de grupo 70%

7. Bibliografia (Deve optar apenas por uma norma de referência bibliográfica: ex. APA 6ª edição, Vancouver ou NP 405)

Arora, C., & Razavian, M. (2021). Ethics of Gamification in Health and Fitness-Tracking. *Int J Environ Res Public Health*, 18(21). doi:10.3390/ijerph182111052

Gentry, S. V., Gauthier, A., L'Estrade Ehrstrom, B., Wortley, D., Lilienthal, A., Tudor Car, L., . . . Car, J. (2019). Serious Gaming and Gamification Education in Health Professions: Systematic Review. *J Med Internet Res*, 21(3), e12994. doi:10.2196/12994.

Katonai, Z., Gupta, R., Heuss, S., Fehr, T., Ebnetter, M., Maier, T., . . . Schneeberger, A. R. (2023). Serious Games and Gamification: Health Care Workers' Experience, Attitudes, and Knowledge. *Acad Psychiatry*, 47(2), 169-173. doi:10.1007/s40596-023-01747-z

Sardi, L., Idri, A., & Fernández-Alemán, J. L. (2017). A systematic review of gamification in e-Health. *J Biomed Inform*, 71, 31-48. doi:10.1016/j.jbi.2017.05.011

Steiner, B., Elgert, L., Saalfeld, B., & Wolf, K. (2020). Gamification in rehabilitation of patients with musculoskeletal diseases of the shoulder: Scoping review. *JMIR Serious Games*, 8(3), e19914. <https://doi.org/10.2196/19914>

Tran, S., Smith, L., El-Den, S., & Carter, S. (2022). The Use of Gamification and Incentives in Mobile Health Apps to Improve Medication Adherence: Scoping Review. *JMIR Mhealth Uhealth*, 10(2), e30671. doi:10.2196/30671

Xie, Huiting, Liu, Lei, Wang, Jia, Joon, Kum Eng, Parasuram, Rajni, Gunasekaran, Jamuna & Poh, Chee Lien (2015). The effectiveness of using non-traditional teaching methods to prepare student health care professionals for the delivery of mental state examination: a systematic review. *JB I Database of Systematic Reviews and Implementation Reports*, Retrieved from <http://ovidsp.ovid.com/ovidweb.cgi?T=JS&PAGE=reference&D=jbi&NEWS=N&AN=JBI13220>.

Aprovação em CTC (data):

(parecer)