A UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

**APRESENTA UMA INOVAÇÃO**

# PED CARE – UM JOGO EDUCATIVO PARA PROFISSIONAIS DA PEDIATRIA

BR 10 51 2020 000390 7
*Grupo: SocialTech*
*Subgrupo: Educação*

## PED CARE – APRENDENDO SE DIVERTINDO

A melhoria do processo de ensino-aprendizagem é resultado do engajamento e do despertar da criatividade e curiosidade do estudante. Isso faz com que ele se sinta parte ativa do seu processo de formação. Nesse contexto, jogos educativos para ensino superior podem ajudar consideravelmente os processos de aprendizagem. Sendo assim, o uso de aplicativos educativos na área de saúde tem se mostrado promissores para conscientizar ou educar usuários a respeito desses temas.

Sob essa perspectiva, pesquisadores da Universidade de Brasília (UnB), desenvolveram um programa educativo para dispositivos *mobile* com foco em temas da pediatria. O Ped Care é um jogo educativo ao estilo Tower Defense com mecânica de quiz que explora temas relacionados à Pediatria do ponto de vista do enfermeiro.

Ele foi desenvolvido para testar o nível de conhecimento do jogador sobre esse assunto através de perguntas e respostas que, ao serem respondidas corretamente, fornecem vantagens ao jogador. O jogador perde se houverem um determinado número de ataques à sua base, enquanto o jogador, para ganhar, precisa responder corretamente uma quantidade mínima predeterminada de perguntas. Essas perguntas são escolhidas aleatoriamente de um banco de questões sobre diversas áreas de conhecimento da pediatria. Elas aparecem uma de cada vez com um certo espaçamento de tempo entre elas. Essa mecânica de gamificação permite um maior engajamento dos jogadores ao mesmo tempo que reforça conhecimentos necessários aos profissionais. O aplicativo Ped Care está disponível para android de maneira gratuita para *download*.

Universidade de Brasília, CDT, *Campus* Universitário Darcy Ribeiro, Edifício CDT, 70904-970 Brasília/DF
Telefones (61) 3107-4116 | E-mail: act@cdt.unb.br | Home Page: http://www.cdt.unb.br

## VANTAGENS

- **Simplificação:** Processo de aprendizagem leve e descontraído;
- **Facilidade de Uso:** Mecânicas de gamificação amigável à aprendizagem, mesmo em adultos;
- **Custo-benefício:** Gratuito e acessível a partir da *Playstore* em dispositivos *Android*;
- **Educação:** Ferramenta de auxílio a aprendizagem de enfermeiros e pediatras.

## Agenda 2030 da ONU:

## Gostou dessa tecnologia?

Para obter mais informações entre em contato com a Agência de Comercialização de Tecnologias (ACT) da Coordenação de Inovação e Transferência de Tecnologia (CITT), por meio dos contatos a seguir:

E-mail: act@cdt.unb.br

Telefone: (61) 3107-4116