

Uso de tecnologias para educação em saúde sobre sepse: uma revisão de escopo

Jakeline Barbara Alves, Rosângela Aparecida Pimenta.

Universidade Estadual de Londrina – UEL – Londrina (PR), Brasil

Objetivo: Descrever uma revisão de escopo sobre o uso de jogos e aplicativos para educação em saúde sobre sepse. **Métodos:** Trata-se de uma revisão de escopo que utilizou o acrônimo PCC (população, conceito e contexto) recomendado pelo Instituto Joanna Briggs. Foram incluídos estudos que relatam a criação, desenvolvimento ou uso de jogos ou aplicativos como forma de educação em saúde sobre sepse, publicados nos últimos 10 anos (2013 – 2023), em qualquer idioma e com acesso livre. Foram excluídos estudos que estão relacionados ao uso de aplicativos ou jogos sobre outras condições que não sepse, e estudos que tratam sobre o tema sepse porém sem fins educacionais. A pesquisa foi realizada nas bases de dados: Pubmed, Lilacs, Cochrane, Web of Science, Scopus e Embase. A busca nas bases ocorreu nos meses de janeiro e fevereiro de 2024. **Resultados:** Foram encontrados um total de 1.138 estudos, após triagem e seleção dos artigos obteve-se um total de 9 estudos incluídos nesta revisão. A maioria dos estudos foram realizados com estudantes da área da saúde, principalmente alunos de enfermagem e medicina que usufruíram das tecnologias em formato de simulação virtual, jogos e aplicativos como estratégia para educação sobre sepse. Todos os estudos revelaram pontos positivos no uso das tecnologias para o aprendizado, dentre as vantagens gerais levantadas encontram-se a melhoria no conhecimento sobre sepse e trabalho em equipe, proporciona maior segurança para atender os casos, é considerado um método que auxilia na aprendizagem e possibilita ao educando aprender a partir dos erros. Em contrapartida os estudos demonstram que o uso das tecnologias não substitui a prática física e que eles podem ser usados de forma satisfatória como método de aprendizagem adicional ao tradicional. **Conclusão:** O uso de tecnologia, embora não substitua o aprendizado aplicado na realidade, é considerado uma boa estratégia de ensino e aprendizagem sobre sepse por meio de suas diversas facetas dentre elas a simulação virtual, jogos e aplicativos.