

## Prototipagem de um jogo educativo digital sobre sepse

Jakeline Barbara Alves<sup>1</sup>, Ana Julia Vieira Machado<sup>2</sup>, André Menolli<sup>2</sup>, Rosângela Aparecida Pimenta<sup>1</sup>.

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

2.Universidade Estadual do Norte do Paraná – UENP – Bandeirantes (PR), Brasil

**Objetivo:** Descrever a criação de um protótipo de jogo educativo digital sobre sepse. **Métodos:** Trata-se da criação de um protótipo de baixa fidelidade de um jogo digital, executável em computadores, com fins educativos sobre sepse para estudantes e profissionais de saúde. Para criação das telas foi utilizado o aplicativo Canva, as imagens foram retiradas via plano de assinatura das páginas *on-line* Canva, Freepik e istock. **Resultados:** Foi desenvolvido um protótipo do jogo nomeado Prev-sepse pediátrica, o jogo foi distribuído em cinco fases. A primeira fase contempla conteúdos sobre a caracterização da sepse e de infecções relacionadas à assistência à saúde, a segunda fase aborda um caso de sepse em que o participante aprende sobre os sinais primários do agravo indicando a suspeita do quadro, na terceira fase sobre caracterização da disfunção orgânica, na quarta fase as condutas imediatas que devem ser realizadas na presença da suspeita e presença de sepse e na quinta fase as formas de prevenção de infecção relacionada à assistência à saúde. Todas as fases são dependentes do sucesso do jogador na fase anterior e em todas elas em caso de erro o participante tem a oportunidade de tentar novamente e é orientado sobre a resposta ou opção correta conforme a tela do jogo. **Conclusão:** A realização do protótipo permite o planejamento e a organização do jogo, prevenção de dificuldades que poderão ser vivenciadas na prática e será usado para validação desta tecnologia para fins educacionais sobre sepse.