

CUIDAR DA PERDA: DESENVOLVIMENTO DE UM *SERIOUS GAME* INTERATIVO PARA O ENSINO SOBRE MORTE, LUTO E HUMANIZAÇÃO DO CUIDADO EM SAÚDE

COPING WITH LOSS: DEVELOPMENT OF AN INTERACTIVE SERIOUS GAME FOR TEACHING ABOUT DEATH, GRIEF, AND THE HUMANIZATION OF HEALTHCARE

DOI: 10.16891/2317-434X.v14.e1.a2026.idMEPESA33

Recebido em: 04.12.2025 | Aceito em: 13.12.2025

Lidiane Bernardo Gomes^a, Francisco Francinete Leite Junior^a, Germana Freire Rocha Caldas^a

Programa de Pós-graduação em Ensino em Saúde, Centro Universitário Doutor Leão Sampaio^a

**E-mail: germana@leaosampaio.edu.br*

RESUMO

O presente trabalho apresenta o desenvolvimento do protótipo digital interativo Cuidar da Perda, um *serious game* voltado ao ensino-aprendizagem sobre morte, luto e cuidado em saúde, concebido como tecnologia educacional inovadora fundamentada em metodologias ativas e aprendizagem experiencial. O jogo utiliza narrativa ramificada, cenários simulados e feedback automático para promover competências éticas, comunicacionais e emocionais em estudantes e profissionais da saúde, integrando princípios da Política Nacional de Humanização e referenciais teóricos sobre comunicação em saúde, cuidados paliativos e luto. O produto propõe-se como recurso pedagógico interdisciplinar e humanizador, com potencial de contribuir para a formação crítica e sensível diante da finitude.

Palavras-chave: Morte e Luto; Formação profissional em saúde; *Serious game*.

ABSTRACT

This paper presents the development of the interactive digital prototype *Cuidar da Perda* (Caring for Loss), a *serious game* designed to facilitate teaching and learning about death, grief, and healthcare, conceived as an innovative educational technology grounded in active methodologies and experiential learning. The game uses branching narratives, simulated scenarios, and automatic feedback to foster ethical, communicative, and emotional competencies in students and healthcare professionals, integrating principles from the National Policy on Humanization and theoretical frameworks on health communication, palliative care, and grief. The product is intended as an interdisciplinary and humanizing pedagogical resource, with the potential to contribute to critical and sensitive training regarding finitude.

Keywords: Death and Grief; Professional training in health care; *Serious game*.

INTRODUÇÃO

A formação em saúde exige competências técnicas, éticas, relacionais e emocionais que sustentem o cuidado integral. Entretanto, temas como morte e luto seguem pouco abordados nos currículos de Medicina e Psicologia, reforçando silenciamentos históricos e contribuindo para o despreparo emocional de profissionais diante da finitude (Kovács, 2003; Lima *et al.*, 2018). Estudos nacionais demonstram que a morte ainda é percebida como fracasso terapêutico, gerando ansiedade, medo e afastamento emocional (Correia *et al.*, 2020; Azeredo, 2007).

A morte e o luto configuram dimensões estruturantes da prática em saúde, porém historicamente marginalizadas nos currículos de formação. A ausência de preparo adequado repercute em insegurança profissional, dificuldades comunicacionais e sofrimento emocional entre estudantes e trabalhadores da área (Kovács, 2003; Lima *et al.*, 2018). Diante dessa lacuna formativa, tecnologias educacionais que integrem sensibilidade humana, raciocínio clínico e reflexão ética tornam-se essenciais.

O presente projeto desenvolve o serious game *Cuidar da Perda*, uma tecnologia digital interativa destinada a apoiar o ensino sobre morte, luto e cuidado em saúde. O produto utiliza simulação narrativa ramificada e decisões comunicacionais baseadas em protocolos reconhecidos, oferecendo ao usuário um ambiente seguro para experimentar condutas, avaliar consequências e refletir sobre suas escolhas. Ao proporcionar aprendizagem experiencial, crítica e humanizada, o jogo busca fortalecer competências imprescindíveis ao cuidado integral.

REFERENCIAL TEÓRICO

O desenvolvimento do serious game *Cuidar da Perda* articula referenciais da educação em saúde, da psicologia do luto, da comunicação clínica e da humanização do cuidado, integrando fundamentos das metodologias ativas e da aprendizagem experiencial. Sua concepção pedagógica parte do reconhecimento de que a morte e o luto são temas historicamente negligenciados nos currículos da área da saúde, apesar de constituírem vivências frequentes e altamente desafiadoras para

profissionais, pacientes e famílias. Assim, compreende-se que a formação para o enfrentamento da finitude envolve dimensões cognitivas, emocionais, éticas e relacionais, exigindo abordagens educativas inovadoras, sensíveis e integradas.

A teoria da aprendizagem significativa (Ausubel, 2003) estabelece que novos conhecimentos são incorporados de modo mais profundo quando se integram às estruturas pré-existentes do sujeito, a partir de experiências que mobilizam seus saberes prévios e criam conexões relevantes. Em paralelo, o modelo de aprendizagem experiencial de Kolb (1984) propõe que o aprender ocorre em um ciclo contínuo que articula experiência concreta, reflexão, conceitualização e experimentação ativa. Quando aplicados à educação em saúde, tais referenciais reforçam a necessidade de vivências formativas práticas, contextualizadas e reflexivas, que vão além da transmissão teórica tradicional.

Os serious games emergem como ferramentas potentes nesse cenário. Diferentemente dos jogos de entretenimento, possuem objetivos educacionais explícitos e utilizam recursos lúdicos — simulação, narrativa, desafios, feedback, sistema de recompensas — para promover aprendizagem significativa. Sua capacidade de criar ambientes seguros para treinar tomada de decisão, analisar consequências e refletir sobre erros os torna particularmente adequados para temas emocionalmente complexos, como comunicação de más notícias, empatia e cuidado com famílias enlutadas (Souza *et al.*, 2025). Além disso, o uso de narrativas ramificadas (branching narratives) permite que o jogador vivencie múltiplos percursos possíveis, compreendendo como pequenas variações comunicacionais podem alterar profundamente a relação terapêutica.

A Política Nacional de Humanização (Brasil, 2006) constitui um dos principais referenciais ético-filosóficos do projeto, ao defender práticas de cuidado pautadas pela escuta qualificada, pela responsabilização compartilhada, pelo respeito à singularidade e pela valorização do sujeito. No contexto da morte, tais diretrizes ganham centralidade: humanizar implica reconhecer a vulnerabilidade de pacientes, familiares e profissionais, acolher emoções intensas e desenvolver competências comunicacionais que favoreçam diálogos sensíveis.

A comunicação de más notícias — momento de extrema importância clínica e humana — exige preparo técnico, emocional e ético. Protocolos como o SPIKES estruturam etapas de abordagem (Setting, Perception, Invitation, Knowledge, Emotions, Strategy/Summary), orientando a condução de conversas difíceis com empatia e clareza. Entretanto, sua efetiva assimilação depende de treinamento contextualizado, vivencial e reflexivo, o que reforça a pertinência de ferramentas simuladas como o serious game aqui proposto.

No campo dos cuidados paliativos, autores como Kovács (2003) destacam que lidar com a morte implica integrar dimensões espirituais, emocionais e sociais, exigindo postura compassiva e consciência dos próprios limites. Assim, a formação não pode restringir-se ao domínio técnico, devendo incluir compreensão das diversas manifestações do luto, reconhecimento das necessidades das famílias e autoproteção dos trabalhadores de saúde.

A literatura sobre luto aponta para a multiplicidade de suas expressões — luto antecipatório, luto complicado, luto coletivo, luto infantil, luto do idoso, luto por perdas abruptas, entre outros — cada qual com repercussões emocionais e relacionais específicas. A inadequada formação profissional sobre esse tema frequentemente resulta em respostas defensivas, evitamento emocional e práticas desumanizadas. Pesquisas nacionais (Lima *et al.*, 2018) mostram que estudantes e profissionais sentem-se despreparados para lidar com famílias enlutadas, compreendendo a morte muitas vezes como fracasso terapêutico.

O ensino sobre luto exige, portanto, atenção ao caráter subjetivo e complexo das perdas, às dimensões culturais e às necessidades comunicacionais em contextos de vulnerabilidade. Tecnologias educacionais que possibilitam simulação de cenários, escolhas e reflexão sobre consequências, como no Cuidar da Perda, tornam-se estratégicas para superar abordagens puramente teóricas.

O produto técnico dialoga com movimentos contemporâneos de inovação didático-pedagógica no ensino em saúde, destacando-se estudos que defendem o uso de simulações interativas, jogos sérios e plataformas digitais como ferramentas capazes de potencializar o raciocínio clínico, o engajamento e a aprendizagem significativa. A tese de Formiga (2025) demonstra que serious game podem melhorar a tomada de decisão em

ambientes críticos, destacando a relevância da tecnologia como mediadora do aprendizado profissional.

Ao operacionalizar decisões clínicas, comunicacionais e éticas em cenários simulados, o Cuidar da Perda integra-se às metodologias ativas, permitindo ao usuário aprender por meio da participação, da análise de erros e da reflexão orientada. O feedback formativo, elemento central do jogo, contribui para consolidar conhecimento e estimular criticidade, componentes essenciais da formação humanizada.

OBJETIVOS

Desenvolver um protótipo funcional de serious game digital interativo voltado ao ensino-aprendizagem sobre morte, luto e cuidado em saúde, com foco no desenvolvimento de competências éticas, comunicacionais e emocionais.

Objetivos Específicos

1. Simular cenários clínicos e comunicacionais complexos envolvendo finitude, cuidados paliativos e acolhimento de pessoas enlutadas.
2. Desenvolver competências de comunicação baseadas no protocolo SPIKES e na escuta ativa.
3. Promover aprendizagem experiencial por meio de decisões ramificadas e feedback formativo.
4. Sensibilizar estudantes e profissionais sobre diferentes tipos de luto e seus impactos no cuidado.
5. Incentivar o autocuidado profissional e a reflexão crítica sobre limites pessoais e emocionais.
6. Proporcionar ambiente interdisciplinar de aprendizagem, integrando Medicina, Psicologia e áreas afins.
7. Oferecer um recurso digital acessível, responsivo e aplicável a práticas educativas presenciais e remotas

METODOLOGIA

Trata-se do desenvolvimento de um protótipo digital navegável, baseado em narrativa ramificada (branching narrative), estruturado em três eixos metodológicos:

(a) Design instrucional e pedagógico: construção de roteiros interativos inspirados em situações reais da prática em saúde. A narrativa do “Caso 01 – Paciente em UTI com Insuficiência Múltipla” foi elaborada com base em protocolos de comunicação, literatura sobre luto e princípios da humanização; (b) Desenvolvimento do sistema e mecânicas de jogo. Implementação de módulos funcionais: Sistema de prontuário interativo; sistema de diálogo baseado no SPIKES; motor de feedback automático com debriefing formativo e indicadores de desempenho (HUD) sobre vínculo, comunicação e autocuidado; (c) Produção de interface e usabilidade: Construção de interface responsiva em ambiente web, com identidade visual inspirada em contextos hospitalares, visando acessibilidade e navegabilidade intuitiva.

A etapa subsequente, prevista para validação educacional, será conduzida junto a estudantes e profissionais de cursos da saúde, por meio de testes de usabilidade e avaliação formativa.

RESULTADOS ESPERADOS

Espera-se que o serious game *Cuidar da Perda* fortaleça competências comunicacionais, emocionais e éticas de estudantes e profissionais da saúde diante da finitude, aprimorando a capacidade de conduzir conversas difíceis, especialmente na comunicação de más notícias, e favorecendo a compreensão das múltiplas manifestações do luto, ampliando a sensibilidade e a empatia. O jogo deverá proporcionar um ambiente seguro de experimentação, no qual o erro se torne fonte de aprendizagem crítica, ao mesmo tempo em que estimula práticas de autocuidado profissional, contribuindo para a redução do sofrimento emocional e da fadiga por compaixão. Além disso, o produto busca qualificar a formação superior em saúde, alinhando-se às políticas de humanização e às demandas contemporâneas do ensino digital, consolidando-se como uma tecnologia educacional inovadora, com potencial para expansão institucional e certificação futura.

REFERÊNCIAS

AUSUBEL, David Paul. **Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva**. Lisboa: Plátano, 2003.

AZEREDO, Nára Selaimen Gaertner de. **O acadêmico de medicina frente à morte: questões para se (re)pensar a formação**. 2007. 115 f. Dissertação (Mestrado em Medicina) – Faculdade de Medicina, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2007.

BRASIL. Ministério da Saúde. **Política Nacional de Humanização da Atenção e Gestão do SUS: PNH**. Brasília, DF: Ministério da Saúde, 2006.

CORREIA, Divanise Suruagy *et al.* Percepção e vivência da morte de estudantes de medicina durante a graduação. **Revista Brasileira de Educação Médica**, v. 44, n. 1, p. e013, 2020.

FORMIGA, Natália Pinheiro. **Serious game como tecnologia educacional para o cuidado clínico multiprofissional na parada cardiorrespiratória**. 2025.

Tese (Doutorado) – Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2025.

KOLB, David A. **Experiential learning: experience as the source of learning and development**. Englewood Cliffs: Prentice Hall, 1984.

KOVÁCS, Maria Júlia. **Morte e desenvolvimento humano**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

LIMA, Regina; *et al.* Educação para a morte na formação em saúde: limites e desafios. **Revista Brasileira de Educação Médica**, v. 42, n. 4, p. 55–63, 2018.

SOUZA, Rodrigo; *et al.* Serious games em saúde: potencialidades educativas e aplicações pedagógicas. **Revista Saúde Digital**, v. 3, n. 1, p. 45–60, 2025.