

17 JUNHO 2025 GAME EVOLUTION

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL
DE INOVAÇÃO, TECNOLOGIAS E JOGOS EM SAÚDE


EVENTO ONLINE

PROGRAMA



SABOOKS



LUSODIDACTA

09h00 - Sessão de Abertura

Andreia Lima (ADITGameS)

09h15 – Conferência Inaugural

Inteligência Artificial na Saúde - Filipe Freitas Pinto, Chief Medical Officer

Moderadora: Marisa Lourenço (ADITGameS)

09h45 – Mesa: Tecnologias centradas no cidadão

HospiAvontuur Game - Jo Vrancken, Lecturer Nursing and Researcher PXL-Healthcare

Art social drawing for locked in patients - Elaine Penedos Santiago, ID+ Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Smart Care - Bruno Giesteira, ID+, Universidade do Porto, FBAUP

Jogos Terapêuticos - Marlene Rosa, Escola Superior de Saúde do Instituto Politécnico de Leiria

Moderadora: Joana Campos (ADITGameS)

11h00 – Mesa: Inovação e Saúde - Experiências que transformam

Scape Room - Marta Campos Ferreira, Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto

Medgical - Bruno Castilho, Médico Especialista em Cardiologia

Tecnologias de informação e comunicação na redução de depressão, ansiedade, stress e sobrecarga de cuidadores informais - Stefanie Oliveira, Universidade Federal de Pelotas

Moderador: Pedro Salgado (ADITGameS)

12h00 – Comunicações Orais

1. SUPERVISE®: Desenvolvimento e Validação de uma Abordagem Gamificada para a Supervisão Clínica de Estudantes de Enfermagem – Raquel Ferreira da Silva, Rafael Camelo, Cristina Pinto, Marta Campos Ferreira, Carla Sílvia Fernandes

2. Controlo da dor e medo face a vacinação com Realidade Virtual – Laura Costa, Rita Fernandes, Tânia Lourenço

3. SpinalCare: A Mobile Application for Spinal Cord Injury Management with Training and Treatment Monitoring – Afonso Mota, Marta Campos Ferreira, Carla Sílvia Fernandes

4. A usabilidade de um jogo sério para promover o bem-estar em pessoas mais velhas – Vânia Silva, Susana Pedras, Marcos Silva, Eliana Silva

5. Tecnologia educacional: história em quadrinhos capaz de apoiar a entrevista familiar na doação de órgãos – Neide da Silva Knihs, Maria Carolina Candido Burg, Evelin da Silva Della Betta, Ariadne Matzembacher da Silva, Emanuella Lima Silveira, Luiza Anselmo Gonçalves da Silva

6. Avaliação de estratégia e-learning para desenvolvimento de simulações virtuais interativas em enfermagem – Ana Graziela Alvarez, Scheila Andresa Beck Klosowski, Daniela Couto Carvalho Barra, Neide da Silva Knihs, Larissa Fernanda de Oliveira, Keyla Cristiane do Nascimento, Pedro Sardo

Moderadores: Andreia Lima, Marisa Lourenço, Telmo Costa (ADITGameS)

13h15 – Intervalo de Almoço

14h00 – Comunicação em formato de poster

1. Dificuldades e Desafios na Implementação do Btrac no Bloco Operatório da ULSM em Situações de Emergência – Mariana Borges Mesquita, João Manuel Vilaça Guimarães

2. Intelligent Tutoring Systems in Nursing Education: A Scoping Review Protocol – Duarte Dona Rodrigues, José Alves, Laura Ribeiro, Rui Pereira

3. Desenvolvimento Tecnológico para Comunicação na ELA: Passado, Presente e Futuro – Filipe Gonçalves, Patrícia Teque, Cátia Dias

4. Jogos sérios como tecnologias educacionais no ensino de lesão por pressão: Revisão integrativa de literatura – Flavia Renata Neves Costa, Paulo Delage, Luana Cavalcante Cardoso Caetano

5. Integração de novas tecnologias, como a realidade virtual, na formação de enfermeiros perioperatórios – Álvaro Garcês, Ana Catarina Silveira, Ângela Anjos, Beatriz Vicente, Matilde Pinto

6. Information Technology–Based Interventions for Therapeutic Regimen Management in Cardiac Patients: A Scoping Review Protocol – *Maria João Silva, Vânia Ribeiro*

7. Fortalecendo a Liderança de Enfermeiros na APS: Uma Experiência com Serious Games – *Keyla Cristiane do Nascimento, Karen Della Mée da Fonseca*

9. Technological Innovations for Dialysis Patients: A Scoping Review – *Ana Rita Silva Martins, Marta Ferreira, Carla Fernandes*

10. Exergames na reabilitação da pessoa em unidade de queimados – protocolo de revisão sistemática – *Inês Santos, Marta Ferreira, Carla Sílvia Fernandes*

Moderadores: Mafalda Silva, Sónia Cebolo, Paula Teixeira (ADITGames)

14h45 – Conferência internacional

Simulação no Ensino - Miguel Ángel García Garrido, Universidad Alfonso X el Sabio de Madrid

Moderador: Filipe Gonçalves (ADITGameS)

15h30 – Mesa: Gamificação e Apps na Saúde

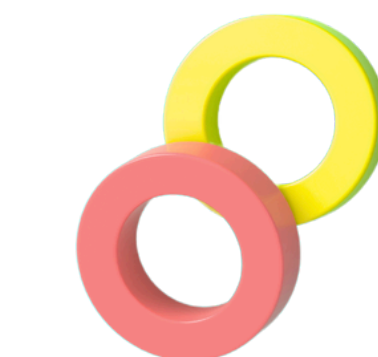
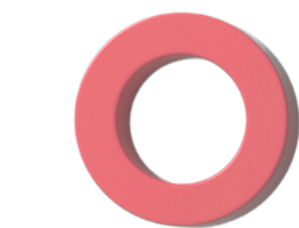
Inteligência Artificial na Prática Clínica – Miguel Barradas, MICROSOFT
Gamificação e Serious Game: como contribuem com comportamentos de adesão ao tratamento de doenças crónicas – Fernanda Costa, Universidade do Estado do Pará

Uso de aplicativos móveis no cuidado em saúde - Márcia Carneiro, Universidade Federal da Bahia, Brasil

Moderadora: Sónia Cebolo (ADITGameS)

16h30 – Comunicações orais

7. PharmSalva: Serious Game como ferramenta de ensino para segurança medicamentosa na Urgência e Emergência em enfermagem – *Keyla Cristiane do Nascimento, Amanda de Souza Ferreira, Luciana Bihain Hagemann de Malfussi, Dulcinéia Ghizoni Schneider, Alexandre dos Santos Caminha Junior*



8. Desenvolvimento de Recurso Tecnológico de Exercício Físico para Prevenção da Neuropatia Periférica Induzida por Quimioterapia (NPIQ) – *Anabela Amarelo, Duarte Lopes, Marta Campos Ferreira, Carla Sílvia Fernandes*

9. Classificação de Tipos de Jogador em Universitários Brasileiros – *Manuel Atibone Teles Filho, Aline Beckmann de Castro Menezes, Paulo Elias Gotardoelo Audebert Delage*

10. Tecnologia educacional: vídeo capaz de apoiar docentes na disseminação do Arco de Magueréz em Enfermagem – *Neide da Silva Knihs, Juarez Silvino Catengue Alberto, Vivian Eunice Malaquias Nhamba, Bernardo Hamuyela Luciano, Isoldina Ngueve Chindemba Capingana, Ariadne Matzembacher da Silva*

11. Aplicação móvel para autogestão da Esclerose Múltipla: monitorização personalizada e treino cognitivo em saúde digital – *Bárbara Lima, Marta Campos Ferreira, Carla Sílvia Fernandes, Joana Guimarães*

12. Gamificação como estratégia de educação em saúde sobre HIV: revisão integrativa da literatura- *Fernanda De Nazaré Almeida Costa, Werllison Mateus Silva Lobato*

Moderadores: Andreia Lima, Marisa Lourenço, Telmo Costa (ADITGameS)

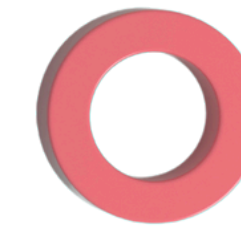
17h45 – Comunicação em formato de poster

8. Gamificação como Estratégia Didática na Comunicação com o Doente Crítico: Experiência de Ensino em Enfermagem – *Teresa Silveira Lopes, Sofia Salgado Pires*

11. Recursos Tecnológicos na Reabilitação Motora da Pessoa Após AVC em Internamento: Protocolo de Scoping Review – *Mónica Sofia Martins Vieira, Carla Sílvia Fernandes, Marta Campos Ferreira*

12. Jogando para aprender: a gamificação como ferramenta inovadora no ensino de Enfermagem – *Camila Lemos Guimarães, Thiago Rodrigues dos Santos, Paulo Delage, Rafael Celestino da Silva*

13. Desenvolvimento de Jogos Sérios Competitivos como Ferramenta para Reabilitação Cognitiva e Psicossocial – *Rita Novais, Diogo Pinto, Diogo Neves, Rafael Pires, Francisco Fernandes, Eliana Silva, Cláudia Costa,*



Luís Paulo Reis

14. A enfermagem e o uso da realidade aumentada: scoping review – *Aline Natalia Domingues, Evelyn Zago da Silva, Nayana Melo Saran, Larissa, Ana Isabel Parro Moreno, Luciana Mara Monti Fonseca*

15. Inovações Multimédia no Neurofeedback: Otimizar o Cérebro Através das Tecnologias Interativas – *Ana Magalhães*

16. Desenvolvimento de Serious Game com Realidade Aumentada sobre Segurança do Paciente Neonatal – *Aline Natalia Domingues, Ana Isabel Parro Moreno, Luciana Mara Monti Fonseca*

17. Escape Room “vias alternativas” para o ensino da terapia nutricional para estudantes de enfermagem – *Fernanda De Nazaré Almeida Costa, Paulo Delage, João Ricardo de Melo Medeiros, Rosen Chistian Rodrigues Moraes, Arthur Henrique Araújo Ferreira*

18. Concepção de um jogo de tabuleiro sobre educação alimentar infantil: um relato de experiência – *Emmanuella Fernanda Ferreira Guimarães, Alessandra Gomes dos Santos, Alison Helder Couto Pereira, Ana Flávia Cunha do Nascimento, Flávia Savana Ribeiro de Sales, Jane Nayara Sousa da Silva*

19. Uso de jogos sérios no ensino de conteúdos de cursos de graduação da área da saúde – *Amanda Gomes Diniz Pimenta, Marjory Pedrosa Lobato, Paulo Elias Gotardelo Audebert Delage*

20. Jogos sérios como tecnologias educacionais no ensino de lesão por pressão: Revisão integrativa de literatura – *Paulo Elias Gotardelo Audebert Delage, Flávia Renata Neves Costa, Luana Cavalcante Cardoso Caetano*

21. Na trilha da prevenção: tecnologia lúdica sobre sífilis para promoção da saúde entre adolescentes - *Fernanda De Nazaré Almeida Costa, Werllison Mateus Silva Lobato*

Moderadores: Mafalda Silva, Sónia Cebolo, Paula Teixeira (ADITGameS)

18h30 - Sessão de encerramento e atribuição de prémio

Mafalda Silva (ADITGameS)

