



## DESENVOLVIMENTO DE UM SERIOUS GAME PARA QUALIFICAÇÃO DA COMUNICAÇÃO EM SAÚDE NA FORMAÇÃO UNIVERSITÁRIA

Paulo Ricardo Monteiro Filho<sup>1</sup>  
John Hebert Da Silva Felix<sup>2</sup>  
Cynthia Ranniell Oliveira Nocrato<sup>3</sup>  
Antonia Rafaela Moreira Da Costa<sup>4</sup>  
Patrícia Freire De Vasconcelos<sup>5</sup>

### RESUMO

O projeto desenvolve um serious game para qualificar o ensino e comunicação em saúde para universitários, tendo em vista que a formação na área demanda estratégias ativas capazes de sustentar o engajamento discente e promover competências como empatia, escuta e clareza na interação clínica. O objetivo é criar um ambiente virtual que simule situações reais de diálogo entre estudantes e pacientes em cenários hospitalares e ambulatoriais, possibilitando prática segura, feedback e aprimoramento contínuo, para alcançar esse objetivo geral, foram estabelecidos objetivos específicos como capacitação do bolsista em Unity, criação, organização e compartilhamento de modelos gerados para a equipe de desenvolvimento. A metodologia incluiu a capacitação remota em Unity e recursos de realidade aumentada, busca e curadoria de modelos 3D com critérios de gratuidade, realismo, compatibilidade e editabilidade, além da avaliação de plataformas de geração de personagens por IA (MetaHuman Creator, Character Creator e Meshy AI). A ferramenta adotada foi a Meshy AI para criação de NPCs texturizados e organizados em um pipeline de assets com registro e compartilhamento. Como resultados, consolidou-se a base técnica para composição de cenas, foram entregues conjuntos de personagens e acessórios em múltiplos formatos e os testes demonstraram alto detalhamento no MetaHuman e desempenho satisfatório do Meshy AI para acelerar a ambientação realista. Conclui-se que o projeto cumpriu objetivos formativos ao integrar tecnologia e pedagogia na educação em saúde, oferecendo um espaço lúdico e seguro para treinar a comunicação clínica; a execução remota, a colaboração entre bolsistas e a adoção criteriosa de ferramentas digitais mostraram-se viáveis e promissoras para a continuidade do desenvolvimento e sua aplicação didática. Agradeço ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) pelo financiamento da pesquisa intitulada Potencializando a comunicação em saúde: criando um serious game para estudantes universitários, executada entre 01/09/2024 e 31/08/2025, por meio do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (Pibic) e Tecnológica (Pibiti), da Unilab.

**Palavras-chave:** Comunicação em saúde; jogos educativos; Educação Superior.

---

EEEP Adolfo Ferreira de Sousa, Curso Técnico em Informática, Discente, pauloricardomont375@gmail.com<sup>1</sup>  
Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB), Instituto de Engenharias e Desenvolvimento Sustentável (IEDS), Docente, johnfelix@unilab.edu.br<sup>2</sup>  
Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB), Instituto de Ciências da Saúde (ICS), Discente, cynthianocrato@gmail.com<sup>3</sup>  
Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB), Instituto de Engenharias e Desenvolvimento Sustentável (IEDS), Discente, rafaelamoreira@aluno.unilab.edu.br<sup>4</sup>  
Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB), Instituto de Ciências da Saúde (ICS), Docente, patriciafreire@unilab.edu.br<sup>5</sup>