



Universidade do Minho

PRESS BOOK

Serious Games – Developing Emotional Competence for Nursing Students

1. Tecnologia na saúde, SIC - Primeiro Jornal, 26/10/2023	1
2. UMinho cria videojogo para formação de enfermeiros europeus, Bom Dia Luxemburgo, 19/10/2023	2
3. UMinho cria videojogo para formação de enfermeiros europeus, Bom Dia Online, 19/10/2023	3
4. UMinho traz videojogo com o objetivo de exercitar sentimentos de enfermeiros, ComUM Online, 17/10/2023	4
5. UMinho cria videojogo para (futuros) enfermeiros treinarem as competências emocionais, VieiradoMinho.TV Online, 17/10/2023	5
6. REGIÃO - UMinho cria videojogo para (futuros) enfermeiros treinarem as competências emocionais, Amarense Online (O), 16/10/2023	7
7. UMinho cria videojogo para treinar emoções de enfermeiros, Correio do Minho, 16/10/2023	8
8. UMinho cria videojogo para treinar emoções de enfermeiros, Correio do Minho Online, 16/10/2023	9
9. UMinho cria videojogo para treinar competências emocionais dos enfermeiros, Diário do Minho, 16/10/2023	11
10. Universidade do Minho cria videojogo para treinar competências emocionais dos futuros enfermeiros, ECO - Economia Online, 16/10/2023	12
11. Universidade portuguesa cria videojogo para enfermeiros treinarem as competências emocionais, Forever Young Online, 16/10/2023	13
12. UMinho: videojogo para enfermeiros treinarem as competências emocionais, Guimarães, agora! Online, 16/10/2023	14
13. Universidade do Minho cria videojogo para (futuros) enfermeiros treinarem as competências emocionais, Nação Online (A), 16/10/2023	16
14. UMinho cria videojogo para enfermeiros treinarem competências emocionais, RTP Online, 16/10/2023	18
15. Universidade do Minho cria videojogo para (futuros) enfermeiros treinarem as competências emocionais, Tv Online Peneda Gerês TV, 16/10/2023	19
16. UMinho cria videojogo para (futuros) enfermeiros treinarem as competências emocionais, Alto Minho Online, 15/10/2023	21
17. UMinho cria videojogo para (futuros) enfermeiros treinarem as competências emocionais, Antena Minho Online, 15/10/2023	23
18. UMinho cria videojogo para (futuros) enfermeiros treinarem as competências emocionais, Correio do Minho Online, 15/10/2023	25
19. Videojogo para (futuros) enfermeiros treinarem as competências emocionais, Diario Luso-Galaico, 15/10/2023	27
20. UMinho cria videojogo para futuros enfermeiros treinarem as competências emocionais, Diário do Minho Online, 15/10/2023	29
21. Vem aí um jogo de realidade virtual para enfermeiros feito em Braga, Minho Online (O), 15/10/2023	31

22. UMinho cria jogo de realidade virtual para enfermeiros treinarem competências emocionais, RUM - Rádio Universitária do Minho Online, 15/10/2023	33
23. UMinho lança videojogo para futuros enfermeiros treinarem as competências emocionais, Tv Online Braga TV, 15/10/2023	34
24. UMinho cria videojogo para (futuros) enfermeiros treinarem as competências emocionais, Wintech Online, 15/10/2023	36
25. La ULE participará en el Congreso Internacional Serious Games y Competencia Emocional, Unileon, 27/09/2023	38
26. Conferina "Serious Games – Dezvoltarea competenelor emoionale pentru studenii din domeniul asistenei medicale", la USV, Obiectiv de Sueava, 24/02/2023	40
27. Presentado en la ULE el proyecto 'Serious Games' para el desarrollo de competencias emocionales, Ahora Leon, 17/12/2022	41
28. Presentado en la ULE el proyecto Serious Games para el desarrollo de competencias emocionales, Leon7dias, 16/12/2022	43
29. La ULE presenta el proyecto 'Seriuos Games', Ahora Leon, 07/12/2022	46
30. Escola de Enfermagem cria videojogo para trabalhar competências emocionais dos alunos, RUM - Rádio Universitária do Minho Online, 12/05/2022	48

ID: 107830457

26-10-2023 14:09



Tecnologia na saúde

<https://pt.cision.com/cp2013/ClippingDetails.aspx?id=1d39f897-6c04-4dbd-a49e-59ebb83c5579&userId=58400efe-2987-48f8-95d2-afd697a3da07>

E agora, um exemplo da aplicação das novas tecnologias ao setor da Saúde. A ideia é poupar tempo ao médico.

Comentários de Filipe Pinto, diretor médico e de investigação Knok; João Magalhães, co-fundador e diretor de tecnologia Knok; João Sousa, diretor clínico Knok; Lisa Gomes, coord. Serious Games for Nursing Students Universidade do Minho.

UMinho cria videojogo para formação de enfermeiros europeus

Tipo Meio:	Internet	Data Publicação:	19/10/2023
Meio:	Bom Dia Luxemburgo	Autores:	BOM DIA

URL: <https://bomdia.lu/uminho-cria-videojogo-para-formacao-de-enfermeiros-europeus/>

A Escola Superior de Enfermagem (ESE) da Universidade do Minho organizou em 16 e 17 de outubro o congresso internacional "Serious Games & Emotional Competence in Higher Education", juntando 250 participantes de dez países no auditório B1 do campus de Gualtar, em Braga.

A iniciativa conclui o projeto europeu homónimo liderado pela professora Lisa Gomes, da ESE, que resultou num curso inovador de competência emocional e num jogo de realidade virtual para desenvolver competências emocionais nos estudantes de enfermagem. O evento contou ainda com vinte oradores de países como Chile, EUA, Suíça e Países Baixos, além de 24 comunicações livres, afirmando a partilha e a discussão da investigação nesta área.

A conceção do jogo de realidade virtual para eliciação de emoções é do género escape room, em que entramos numa casa, vemos uma jovem inanimada no chão e vamos obtendo pistas para saber o que sucedeu e aceder a outros espaços. De forma subtil, testamos as emoções, como medo, alegria, nojo e tristeza. Vamos tocar na mulher? Retirar a chave do lixo infestado de baratas? Atravessar a tábua suspensa? As reações corporais do jogador vão sendo avaliadas por um docente.

A ideia do jogo é cativar pelas novas tecnologias os alunos e também os profissionais, tornando-os mais resilientes na sua prática clínica e estimulando os melhores cuidados em contextos múltiplos e exigentes, explica Lisa Gomes (na foto abaixo). O jogo virtual como instrumento pedagógico do Curso de Competência Emocional preenche também a lacuna de cursos de Enfermagem nacionais e internacionais que enfatizavam a proficiência técnica, negligenciando o desenvolvimento crítico da inteligência emocional dos estudantes.

O projeto pioneiro foi elaborado pelas universidades do Minho, Génova (Itália), León (Espanha), Malta (Malta), Suceava (Roménia) e pelo Politécnico de Bragança (IPB), juntando desde 2020 mais de vinte peritos de saúde, educação, ciências sociais, psicologia, informática e engenharia. Este consórcio "Serious Games for Nursing Students" foi financiado com 207 mil euros do Programa Erasmus+, resultando ainda num workshop para capacitar os docentes e num Curso de Competência Emocional, com 30 horas de casos clínicos, prática simulada e realidade virtual.

[Additional Text]:

UMinho
BOM DIA

UMinho cria videojogo para formação de enfermeiros europeus

Tipo Meio: Internet Data Publicação: 19/10/2023

Meio: Bom Dia Online

URL: <https://bomdia.eu/uminho-cria-videojogo-para-formacao-de-enfermeiros-europeus/>

A Escola Superior de Enfermagem (ESE) da Universidade do Minho organizou em 16 e 17 de outubro o congresso internacional "Serious Games & Emotional Competence in Higher Education", juntando 250 participantes de dez países no auditório B1 do campus de Gualtar, em Braga.

A iniciativa conclui o projeto europeu homónimo liderado pela professora Lisa Gomes, da ESE, que resultou num curso inovador de competência emocional e num jogo de realidade virtual para desenvolver competências emocionais nos estudantes de enfermagem. O evento contou ainda com vinte oradores de países como Chile, EUA, Suíça e Países Baixos, além de 24 comunicações livres, afirmando a partilha e a discussão da investigação nesta área.

A conceção do jogo de realidade virtual para eliciação de emoções é do género escape room, em que entramos numa casa, vemos uma jovem inanimada no chão e vamos obtendo pistas para saber o que sucedeu e aceder a outros espaços. De forma subtil, testamos as emoções, como medo, alegria, nojo e tristeza. Vamos tocar na mulher? Retirar a chave do lixo infestado de baratas? Atravessar a tábua suspensa? As reações corporais do jogador vão sendo avaliadas por um docente.

A ideia do jogo é cativar pelas novas tecnologias os alunos e também os profissionais, tornando-os mais resilientes na sua prática clínica e estimulando os melhores cuidados em contextos múltiplos e exigentes, explica Lisa Gomes (na foto abaixo). O jogo virtual como instrumento pedagógico do Curso de Competência Emocional preenche também a lacuna de cursos de Enfermagem nacionais e internacionais que enfatizavam a proficiência técnica, negligenciando o desenvolvimento crítico da inteligência emocional dos estudantes.

O projeto pioneiro foi elaborado pelas universidades do Minho, Génova (Itália), León (Espanha), Malta (Malta), Suceava (Roménia) e pelo Politécnico de Bragança (IPB), juntando desde 2020 mais de vinte peritos de saúde, educação, ciências sociais, psicologia, informática e engenharia. Este consórcio "Serious Games for Nursing Students" foi financiado com 207 mil euros do Programa Erasmus+, resultando ainda num workshop para capacitar os docentes e num Curso de Competência Emocional, com 30 horas de casos clínicos, prática simulada e realidade virtual.

[Additional Text]:

UMinho

BOM DIA

UMinho traz videojogo com o objetivo de exercitar sentimentos de enfermeiros

Tipo Meio: Internet

Data Publicação: 17/10/2023

Meio: ComUM Online

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=cb05900e>

UMinho cria videojogo para praticar os sentimentos dos enfermeiros. O projeto conta com participações a nível europeu esta segunda e terça-feira

Um programa europeu, encabeçado pela docente Lisa Gomes, vai ser exibido no congresso "Serious Games & Emotional Competence In Higher Education", que decorre esta segunda e terça-feira em Braga. A ação finaliza o programa europeu comandado pela professora Lisa Gomes, da Escola Superior de Enfermagem (ESE) da Universidade do Minho, que deu lugar a uma corrente moderna de aptidão emocional. Cria-se assim um jogo de panorama virtual com o intuito de trabalhar capacidades emocionais nos alunos de enfermagem. A ESE reúne nesta conferência 250 elementos de dez países, no auditório B1 do campus de Gualtar.

A palestra junta 20 oradores de países como Chile, Estados Unidos da América, Suíça, Países Baixos, entre outros. Com a exceção de 24 comunicações independentes, confirma-se a partilha e o debate na investigação da área em análise.

Num comunicado, a UMinho esclarece que "a conceção do jogo de realidade virtual para elicitación de emoções é do género escape room". A instituição minhota acrescenta que, "de forma subtil, testamos emoções como medo, alegria, nojo e tristeza."

O conceito do jogo é, através das recentes tecnologias, atrair os estudantes e os profissionais. Através dele tornam-se mais resistentes no seu ato clínico e melhoram os seus cuidados em variadas e rígidas situações, explica Lisa Gomes.

O jogo virtual serve como ferramenta pedagógica do Curso de Competência Emocional e "preenche também a lacuna de cursos de Enfermagem nacionais e internacionais". Estes cursos "enfativavam a proficiência técnica, negligenciando o desenvolvimento crítico da inteligência emocional dos estudantes".

O plano original foi criado pelas universidades do Minho, León (Espanha), Génova (Itália), Malta (Malta), Suceava (Roménia) e pelo Politécnico de Bragança (IPB). Reúnem-se, desde 2020, mais de 20 especialistas de saúde, educação, ciências sociais, psicologia, informática e engenharia.

Esta união "Serious Games for Nursing Students" contou com um apoio 207 mil euros do Programa Erasmus+, originando ainda um workshop para preparar os professores e um Curso de Competência Emocional, com 30 horas de ocorrências clínicas, ações simuladas e realidade virtual. A palestra abriu esta segunda-feira, às 09h30, com a intervenção de Augusta Branco, do IPB.

O começo oficial foi às 10h15, com discursos da pró-reitora para os Projetos Científicos e Gestão da Investigação da UMinho, Sandra Paiva, a presidente da ESE, Esperança Gago e a líder do projeto e chefe do congresso, Lisa Gomes.

João Venda

UMinho cria videojogo para (futuros) enfermeiros treinarem as competências emocionais

Tipo Meio: Internet

Data Publicação: 17/10/2023

Meio: VieiradoMinho.TV Online

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=cfb35e7b>

A Escola Superior de Enfermagem (ESE) da Universidade do Minho organiza a 16 e 17 de outubro o congresso internacional "Serious Games & Emotional Competence in Higher Education", juntando 250 participantes de dez países no auditório B1 do campus de Gualtar, em Braga. A iniciativa conclui o projeto europeu homónimo liderado pela professora Lisa Gomes, da ESE, que resultou num curso inovador de competência emocional e num jogo de realidade virtual para desenvolver competências emocionais nos estudantes de enfermagem. O evento conta ainda com vinte oradores de países como Chile, EUA, Suíça e Países Baixos, além de 24 comunicações livres, afirmando a partilha e a discussão da investigação nesta área.

A conceção do jogo de realidade virtual para eliciação de emoções é do género escape room, em que entramos numa casa, vemos uma jovem inanimada no chão e vamos obtendo pistas para saber o que sucedeu e aceder a outros espaços. De forma subtil, testamos as emoções, como medo, alegria, nojo e tristeza. Vamos tocar na mulher? Retirar a chave do lixo infestado de baratas? Atravessar a tábua suspensa? As reações corporais do jogador vão sendo avaliadas por um docente.

A ideia do jogo é cativar pelas novas tecnologias os alunos e também os profissionais, tornando-os mais resilientes na sua prática clínica e estimulando os melhores cuidados em contextos múltiplos e exigentes, explica Lisa Gomes. O jogo virtual como instrumento pedagógico do Curso de Competência Emocional preenche também a lacuna de cursos de Enfermagem nacionais e internacionais que enfatizavam a proficiência técnica, negligenciando o desenvolvimento crítico da inteligência emocional dos estudantes.

O projeto pioneiro foi elaborado pelas universidades do Minho, Génova (Itália), León (Espanha), Malta (Malta), Suceava (Roménia) e pelo Politécnico de Bragança (IPB), juntando desde 2020 mais de vinte peritos de saúde, educação, ciências sociais, psicologia, informática e engenharia. Este consórcio "Serious Games for Nursing Students" foi financiado com 207 mil euros do Programa Erasmus+, resultando ainda num workshop para capacitar os docentes e num Curso de Competência Emocional, com 30 horas de casos clínicos, prática simulada e realidade virtual.

Congresso com muita procura

O congresso abriu esta segunda-feira, às 9h30, com a conferência de Augusta Branco, do IPB. A abertura oficial é às 10h15, com intervenções da pró-reitora para os Projetos Científicos e Gestão da Investigação da UMinho, Sandra Paiva, a presidente da ESE, Esperança Gago e a coordenadora do projeto e chair do congresso, Lisa Gomes. Seguem-se temas como comunicação terapêutica, burnout, arte e saúde, ensino inovador e gamificação, além de casos de estudo e de boas práticas. A conferência final é na terça-feira, às 16h15, com Nancy Sullivan, da Escola de Enfermagem Johns Hopkins de Baltimore (EUA). "O volume de inscritos e de submissões de trabalhos, bem como a representatividade geográfica e de temas, mostram a importância deste congresso e da aposta na nossa linha de investigação, visando responder aos desafios emergentes de uma sociedade aparentemente mais acelerada, individualizada e digital", refere Lisa Gomes.

Related
Comentários

comentários

VM.TV

REGIÃO - UMinho cria videojogo para (futuros) enfermeiros treinarem as competências emocionais

Tipo Meio: Internet

Data Publicação: 16/10/2023

Meio: Amarense Online (O)

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=67fd7dc4>

A Escola Superior de Enfermagem (ESE) da Universidade do Minho organiza, esta segunda e terça-feira, o congresso internacional "Serious Games & Emotional Competence in Higher Education", juntando 250 participantes de dez países no auditório B1 do campus de Gualtar, em Braga.

A iniciativa conclui o projecto europeu homónimo liderado pela professora Lisa Gomes, da ESE, que resultou num curso inovador de competência emocional e num jogo de realidade virtual para desenvolver competências emocionais nos estudantes de enfermagem.

PUBLICIDADE

O evento conta ainda com vinte oradores de países como Chile, EUA, Suíça e Países Baixos, além de 24 comunicações livres, afirmando a partilha e a discussão da investigação nesta área.

"A conceção do jogo de realidade virtual para eliciação de emoções é do género escape room, em que entramos numa casa, vemos uma jovem inanimada no chão e vamos obtendo pistas para saber o que sucedeu e aceder a outros espaços. De forma subtil, testamos as emoções, como medo, alegria, nojo e tristeza. Vamos tocar na mulher? Retirar a chave do lixo infestado de baratas? Atravessar a tábua suspensa? As reações corporais do jogador vão sendo avaliadas por um docente", refere a UMinho.

Segundo Lisa Gomes, "a ideia do jogo é cativar pelas novas tecnologias os alunos e também os profissionais, tornando-os mais resilientes na sua prática clínica e estimulando os melhores cuidados em contextos múltiplos e exigentes.

"O jogo virtual como instrumento pedagógico do Curso de Competência Emocional preenche também a lacuna de cursos de Enfermagem nacionais e internacionais que enfatizavam a proficiência técnica, negligenciando o desenvolvimento crítico da inteligência emocional dos estudantes", conclui a docente.

O projeto pioneiro foi elaborado pelas universidades do Minho, Génova (Itália), León (Espanha), Malta (Malta), Suceava (Roménia) e pelo Politécnico de Bragança (IPB), juntando desde 2020 mais de vinte peritos de saúde, educação, ciências sociais, psicologia, informática e engenharia.

Redação



ID: 107647385

16-10-2023

UMinho cria videojogo para treinar emoções de enfermeiros

UMINHO cria videojogo para (futuros) enfermeiros treinarem as competências emocionais. O projecto europeu liderado por Lisa Gomes vai ser apresentado no congresso que se realiza hoje e amanhã.

UMINHO
| Redacção |

Um projecto europeu liderado pela professora Lisa Gomes vai ser apresentado no congresso 'Serious Games & Emotional Competence in Higher Education', que se realiza esta segunda e terça-feira, em Braga. A Escola Superior de Enfermagem (ESE) da Universidade do Minho junta neste congresso 250 participantes de dez países, no auditório B1 do campus de Gualtar, em Braga.

A iniciativa conclui o projecto europeu homónimo liderado pela professora Lisa Gomes, da ESE, que resultou num curso inovador de competência emocional e num jogo de realidade virtual para desenvolver competências emocionais nos estudantes de enfermagem.

O evento conta ainda com vinte oradores de países como Chile, EUA, Suíça e Países Baixos, além de 24 comunicações livres, afirmando a partilha e a discussão da investigação nesta área.

Em comunicado, a UMinho explica que "a concepção do jogo de realidade virtual para eli-



Videojogo é apresentado no congresso que se realiza em Braga

citação de emoções é do género escape room, em que entramos numa casa, vemos uma jovem inanimada no chão e vamos obtendo pistas para saber o que sucedeu e aceder a outros espaços. De forma subtil, testamos as emoções, como medo, alegria, nojo e tristeza. Vamos tocar na mulher? Retirar a chave do lixo infestado de baratas? Atravessar a tábua suspensa? As reacções

corporais do jogador vão sendo avaliadas por um docente".

A ideia do jogo é cativar pelas novas tecnologias os alunos e também os profissionais, tornando-os mais resilientes na sua prática clínica e estimulando os melhores cuidados em contextos múltiplos e exigentes, explica Lisa Gomes.

O jogo virtual como instrumento pedagógico do Curso de

Competência Emocional "preenche também a lacuna de cursos de Enfermagem nacionais e internacionais que enfatizavam a proficiência técnica, negligenciando o desenvolvimento crítico da inteligência emocional dos estudantes".

O projecto pioneiro foi elaborado pelas universidades do Minho, Génova (Itália), León (Espanha), Malta (Malta), Suceava

(Roménia) e pelo Politécnico de Bragança (IPB), juntando desde 2020 mais de vinte peritos de saúde, educação, ciências sociais, psicologia, informática e engenharia.

Este consórcio 'Serious Games for Nursing Students' foi financiado com 207 mil euros do Programa Erasmus+, resultando ainda num workshop para capacitar os docentes e num Curso de Competência Emocional, com 30 horas de casos clínicos, prática simulada e realidade virtual.

O congresso abre esta segunda-feira, às 9.30 horas, com a conferência de Augusta Branco, do IPB.

A abertura oficial é às 10.15 horas, com intervenções da pró-reitora para os Projectos Científicos e Gestão da Investigação da UMinho, Sandra Paiva, a presidente da ESE, Esperança Gago e a coordenadora do projecto e chair do congresso, Lisa Gomes.

●●●

"O volume de inscritos e de submissões de trabalhos, bem como a representatividade geográfica e de temas, mostram a importância deste congresso e da aposta na nossa linha de investigação, visando responder aos desafios emergentes de uma sociedade aparentemente mais acelerada, individualizada e digital", refere Lisa Gomes.

UMinho cria videojogo para treinar emoções de enfermeiros

Tipo Meio: Internet

Data Publicação: 16/10/2023

Meio: Correio do Minho Online

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=1d729139>

UMinho cria videojogo para (futuros) enfermeiros treinarem as competências emocionais. O projecto europeu liderado por Lisa Gomes vai ser apresentado no congresso que se realiza hoje e amanhã

Um projecto europeu liderado pela professora Lisa Gomes vai ser apresentado no congresso 'Serious Games & Emotional Competence in Higher Education', que se realiza esta segunda e terça-feira, em Braga. A Escola Superior de Enfermagem (ESE) da Universidade do Minho junta neste congresso 250 participantes de dez países, no auditório B1 do campus de Gualtar, em Braga.

A iniciativa conclui o projecto europeu homónimo liderado pela professora Lisa Gomes, da ESE, que resultou num curso inovador de competência emocional e num jogo de realidade virtual para desenvolver competências emocionais nos estudantes de enfermagem.

O evento conta ainda com vinte oradores de países como Chile, EUA, Suíça e Países Baixos, além de 24 comunicações livres, afirmando a partilha e a discussão da investigação nesta área.

Em comunicado, a UMinho explica que "a concepção do jogo de realidade virtual para eliciação de emoções é do género escape room, em que entramos numa casa, vemos uma jovem inanimada no chão e vamos obtendo pistas para saber o que sucedeu e aceder a outros espaços. De forma subtil, testamos as emoções, como medo, alegria, nojo e tristeza. Vamos tocar na mulher? Retirar a chave do lixo infestado de baratas? Atravessar a tábua suspensa? As reacções corporais do jogador vão sendo avaliadas por um docente".

A ideia do jogo é cativar pelas novas tecnologias os alunos e também os profissionais, tornando-os mais resilientes na sua prática clínica e estimulando os melhores cuidados em contextos múltiplos e exigentes, explica Lisa Gomes.

O jogo virtual como instrumento pedagógico do Curso de Competência Emocional "preenche também a lacuna de cursos de Enfermagem nacionais e internacionais que enfatizavam a proficiência técnica, negligenciando o desenvolvimento crítico da inteligência emocional dos estudantes".

O projecto pioneiro foi elaborado pelas universidades do Minho, Génova (Itália), León (Espanha), Malta (Malta), Suceava (Roménia) e pelo Politécnico de Bragança (IPB), juntando desde 2020 mais de vinte peritos de saúde, educação, ciências sociais, psicologia, informática e engenharia.

Este consórcio 'Serious Games for Nursing Students' foi financiado com 207 mil euros do Programa Erasmus+, resultando ainda num workshop para capacitar os docentes e num Curso de Competência Emocional, com 30 horas de casos clínicos, prática simulada e realidade virtual.

O congresso abre esta segunda-feira, às 9.30 horas, com a conferência de Augusta Branco, do IPB.

A abertura oficial é às 10.15 horas, com intervenções da pró-reitora para os Projectos Científicos e Gestão da Investigação da UMinho, Sandra Paiva, a presidente da ESE, Esperança Gago e a coordenadora do projecto e chair do congresso, Lisa Gomes.

[Additional Text]:

Citação

Redacção



ID: 107646632

16-10-2023

O PROJETO VAI SER APRESENTADO NO CONGRESSO "SERIOUS GAMES & EMOTIONAL COMPETENCE IN HIGHER EDUCATION"

UMinho cria videojogo para treinar competências emocionais dos enfermeiros

A Escola Superior de Enfermagem (ESE) da Universidade do Minho organiza hoje e amanhã o congresso internacional "Serious Games & Emotional Competence in Higher Education", que vai juntar 250 participantes de dez países no auditório B1 do campus de Gualtar. A iniciativa conclui o projeto europeu homónimo liderado pela professora Lisa Gomes, da ESE, que resultou num curso inovador de competência emocional e num jogo de realidade virtual para desenvolver competên-



O objetivo principal é cativar pelas novas tecnologias os alunos e profissionais

cias emocionais nos estudantes de enfermagem.

A conceção deste jogo de realidade virtual é do

género "escape room". O jogador entra numa casa, vê uma jovem inanimada no chão e vai ob-

tendo pistas para saber o que sucedeu e aceder a outros espaços. De forma subtil, vão sendo testadas

as emoções do jogador, cujas reações corporais vão sendo avaliadas por um docente.

O objetivo principal é cativar pelas novas tecnologias os alunos e profissionais, tornando-os mais resilientes na prática clínica e estimulando os melhores cuidados em contextos múltiplos e exigentes, explica Lisa Gomes.

O projeto pioneiro foi elaborado pelas universidades do Minho, Génova, León, Malta, Suceava e pelo Politécnico de Bragança, juntando desde 2020 mais de 20 pe-

ritos de saúde, educação, ciências sociais, psicologia, informática e engenharia. Este consórcio foi financiado com 207 mil euros do Programa Erasmus+, resultando ainda num workshop para capacitar os docentes e num Curso de Competência Emocional.

O congresso que se realiza a 16 e 17 de outubro conta ainda com 20 oradores de países como Chile, EUA, Suíça e Países Baixos, bem como 24 comunicações livres, afirmando a partilha e a discussão da investigação nesta área.

Universidade do Minho cria videojogo para treinar competências emocionais dos futuros enfermeiros

Tipo Meio:	Internet	Data Publicação:	16/10/2023
Meio:	ECO - Economia Online	Autores:	Fátima Castro

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=5aca5eb1>

Projeto europeu liderado por Lisa Gomes, que resultou num jogo de realidade virtual para desenvolver competências emocionais nos estudantes de enfermagem, vai ser apresentado na Universidade do Minho.

A Escola Superior de Enfermagem (ESE) da Universidade do Minho vai juntar esta segunda e terça-feira 250 participantes de dez países no congresso internacional "Serious Games & Emotional Competence in Higher Education". A iniciativa conclui o projeto europeu liderado pela professora Lisa Gomes, da ESE, que resultou num jogo de realidade virtual para desenvolver competências emocionais nos estudantes de enfermagem.

"A ideia do jogo é cativar pelas novas tecnologias os alunos e também os profissionais, tornando-os mais resilientes na sua prática clínica e estimulando os melhores cuidados em contextos múltiplos e exigentes", explica Lisa Gomes, em comunicado.

Para a investigadora, o jogo virtual como instrumento pedagógico do Curso de Competência Emocional "preenche também a lacuna de cursos de Enfermagem nacionais e internacionais que enfatizavam a proficiência técnica, negligenciando o desenvolvimento crítico da inteligência emocional dos estudantes".

Lisa Gomes, professora da Escola Superior de Enfermagem da Universidade do Minho

Lisa Gomes detalha que a "conceção do jogo de realidade virtual para elicitación de emoções é do género escape room, em que entramos numa casa, vemos uma jovem inanimada no chão e vamos obtendo pistas para saber o que sucedeu e aceder a outros espaços. De forma subtil, testamos as emoções, como medo, alegria, nojo e tristeza. Vamos tocar na mulher? Retirar a chave do lixo infestado de baratas? Atravessar a tábua suspensa? As reações corporais do jogador vão sendo avaliadas por um docente", explica.

O projeto foi elaborado pelas Universidades do Minho, Génova (Itália), León (Espanha), Malta (Malta), Suceava (Roménia) e pelo Politécnico de Bragança (IPB), juntando desde 2020 mais de vinte peritos de saúde, educação, ciências sociais, psicologia, informática e engenharia.

Este consórcio "Serious Games for Nursing Students" foi financiado com 207 mil euros do Programa Erasmus+, resultando ainda num workshop para capacitar os docentes e num Curso de Competência Emocional, com 30 horas de casos clínicos, prática simulada e realidade virtual.

O congresso internacional "Serious Games & Emotional Competence in Higher Education" conta ainda com vinte oradores de países como Chile, EUA, Suíça e Países Baixos, além de 24 comunicações livres.

Fátima Castro

Universidade portuguesa cria videojogo para enfermeiros treinarem as competências emocionais

Tipo Meio:	Internet	Data Publicação:	16/10/2023
Meio:	Forever Young Online	Autores:	Sandra M. Pinto

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=616fc3ff>

Jogo de realidade virtual para desenvolver competências emocionais nos estudantes de enfermagem

A Escola Superior de Enfermagem (ESE) da Universidade do Minho organiza a 16 e 17 de outubro o congresso internacional "Serious Games & Emotional Competence in Higher Education", juntando 250 participantes de dez países no auditório B1 do campus de Gualtar, em Braga.

A iniciativa conclui o projeto europeu homónimo liderado pela professora Lisa Gomes, da ESE, que resultou num curso inovador de competência emocional e num jogo de realidade virtual para desenvolver competências emocionais nos estudantes de enfermagem. O evento conta ainda com vinte oradores de países como Chile, EUA, Suíça e Países Baixos, além de 24 comunicações livres, afirmando a partilha e a discussão da investigação nesta área.

A conceção do jogo de realidade virtual para eliciação de emoções é do género escape room, em que entramos numa casa, vemos uma jovem inanimada no chão e vamos obtendo pistas para saber o que sucedeu e aceder a outros espaços. De forma subtil, testamos as emoções, como medo, alegria, nojo e tristeza. Vamos tocar na mulher? Retirar a chave do lixo infestado de baratas? Atravessar a tábua suspensa? As reações corporais do jogador vão sendo avaliadas por um docente.

A ideia do jogo é cativar pelas novas tecnologias os alunos e também os profissionais, tornando-os mais resilientes na sua prática clínica e estimulando os melhores cuidados em contextos múltiplos e exigentes, explica Lisa Gomes. O jogo virtual como instrumento pedagógico do Curso de Competência Emocional preenche também a lacuna de cursos de Enfermagem nacionais e internacionais que enfatizavam a proficiência técnica, negligenciando o desenvolvimento crítico da inteligência emocional dos estudantes.

O projeto pioneiro foi elaborado pelas universidades do Minho, Génova (Itália), León (Espanha), Malta (Malta), Suceava (Roménia) e pelo Politécnico de Bragança (IPB), juntando desde 2020 mais de vinte peritos de saúde, educação, ciências sociais, psicologia, informática e engenharia. Este consórcio "Serious Games for Nursing Students" foi financiado com 207 mil euros do Programa Erasmus+, resultando ainda num workshop para capacitar os docentes e num Curso de Competência Emocional, com 30 horas de casos clínicos, prática simulada e realidade virtual.

Sandra M. Pinto

UMinho: videojogo para enfermeiros treinarem as competências emocionais

Tipo Meio: Internet

Data Publicação: 16/10/2023

Meio: Guimarães, agora! Online

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=8406f023>

O projecto europeu liderado por Lisa Gomes vai ser apresentado no congresso 'Serious Games & Emotional Competence in Higher Education', que se realiza esta Segunda e Terça-feira, em Braga.

A Escola Superior de Enfermagem (ESE) da Universidade do Minho organiza a 16 e 17 de Outubro o congresso internacional 'Serious Games & Emotional Competence in Higher Education', juntando 250 participantes de dez países no auditório B1 do campus de Gualtar, em Braga.

A iniciativa conclui o projecto europeu homónimo liderado pela professora Lisa Gomes, da ESE, que resultou num curso inovador de competência emocional e num jogo de realidade virtual para desenvolver competências emocionais nos estudantes de enfermagem. O evento conta ainda com vinte oradores de países como Chile, EUA, Suíça e Países Baixos, além de 24 comunicações livres, afirmando a partilha e a discussão da investigação nesta área.

A concepção do jogo de realidade virtual para eliciação de emoções é do género escape room, em que entramos numa casa, vemos uma jovem inanimada no chão e vamos obtendo pistas para saber o que sucedeu e aceder a outros espaços. De forma subtil, testamos as emoções, como medo, alegria, nojo e tristeza. Vamos tocar na mulher? Retirar a chave do lixo infestado de baratas? Atravessar a tábua suspensão? As reacções corporais do jogador vão sendo avaliadas por um docente.

PUB

A ideia do jogo é cativar pelas novas tecnologias os alunos e também os profissionais, tornando-os mais resilientes na sua prática clínica e estimulando os melhores cuidados em contextos múltiplos e exigentes, explica Lisa Gomes. O jogo virtual como instrumento pedagógico do curso de competência emocional preenche também a lacuna de cursos de enfermagem nacionais e internacionais que enfatizavam a proficiência técnica, negligenciando o desenvolvimento crítico da inteligência emocional dos estudantes.

O projecto pioneiro foi elaborado pelas universidades do Minho, Génova (Itália), León (Espanha), Malta (Malta), Suceava (Roménia) e pelo Politécnico de Bragança (IPB), juntando desde 2020 mais de vinte peritos de saúde, educação, ciências sociais, psicologia, informática e engenharia. Este consórcio 'Serious Games for Nursing Students' foi financiado com 207 mil euros do programa Erasmus+, resultando ainda num workshop para capacitar os docentes e num curso de competência emocional, com 30 horas de casos clínicos, prática simulada e realidade virtual.

Lisa Gomes (ESE UMinho). © Direitos Reservados

O congresso abre esta Segunda-feira, às 09h30, com a conferência de Augusta Branco, do IPB. A abertura oficial é às 10h15, com intervenções da pró-reitora para os projectos científicos e gestão da investigação da Universidade do Minho, Sandra Paiva, a presidente da ESE, Esperança Gago e a coordenadora do projecto e chair do congresso, Lisa Gomes.

Seguem-se temas como comunicação terapêutica, burnout, arte e saúde, ensino inovador e

gamificação, além de casos de estudo e de boas práticas. A conferência final é na Terça-feira, às 16h15, com Nancy Sullivan, da Escola de Enfermagem Johns Hopkins de Baltimore (EUA). "O volume de inscritos e de submissões de trabalhos, bem como a representatividade geográfica e de temas, mostram a importância deste congresso e da aposta na nossa linha de investigação, visando responder aos desafios emergentes de uma sociedade aparentemente mais acelerada, individualizada e digital", refere Lisa Gomes.

© 2023 Guimarães, agora!

Redacção

Universidade do Minho cria videojogo para (futuros) enfermeiros treinarem as competências emocionais

Tipo Meio: Internet

Data Publicação: 16/10/2023

Meio: Nação Online (A)

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=d0436cfa>

A Escola Superior de Enfermagem (ESE) da Universidade do Minho organiza, a 16 e 17 de outubro, o congresso internacional "Serious Games & Emotional Competence in Higher Education", juntando 250 participantes de dez países no auditório B1 do campus de Gualtar, em Braga. A iniciativa conclui o projeto europeu homónimo liderado pela professora Lisa Gomes, da ESE, que resultou num curso inovador de competência emocional e num jogo de realidade virtual para desenvolver competências emocionais nos estudantes de enfermagem. O evento conta ainda com vinte oradores de países como Chile, EUA, Suíça e Países Baixos, além de 24 comunicações livres, afirmando a partilha e a discussão da investigação nesta área.

A conceção do jogo de realidade virtual para eliciação de emoções é do género escape room, em que entramos numa casa, vemos uma jovem inanimada no chão e vamos obtendo pistas para saber o que sucedeu e aceder a outros espaços. De forma subtil, testamos as emoções, como medo, alegria, nojo e tristeza. Vamos tocar na mulher? Retirar a chave do lixo infestado de baratas? Atravessar a tábua suspensa? As reações corporais do jogador vão sendo avaliadas por um docente.

A ideia do jogo é cativar, pelas novas tecnologias, os alunos e, também, os profissionais, tornando-os mais resilientes na sua prática clínica e estimulando os melhores cuidados em contextos múltiplos e exigentes, explica Lisa Gomes. O jogo virtual como instrumento pedagógico do Curso de Competência Emocional preenche também a lacuna de cursos de Enfermagem nacionais e internacionais que enfatizavam a proficiência técnica, negligenciando o desenvolvimento crítico da inteligência emocional dos estudantes.

O projeto pioneiro foi elaborado pelas universidades do Minho, Génova (Itália), León (Espanha), Malta (Malta), Suceava (Roménia) e pelo Politécnico de Bragança (IPB), juntando, desde 2020, mais de vinte peritos de saúde, educação, ciências sociais, psicologia, informática e engenharia. Este consórcio "Serious Games for Nursing Students" foi financiado com 207 mil euros do Programa Erasmus+, resultando ainda num workshop para capacitar os docentes e num Curso de Competência Emocional, com 30 horas de casos clínicos, prática simulada e realidade virtual.

Congresso com muita procura

O congresso abre esta segunda-feira, às 9h30, com a conferência de Augusta Branco, do IPB. A abertura oficial é às 10h15, com intervenções da pró-reitora para os Projetos Científicos e Gestão da Investigação da UMinho, Sandra Paiva, a presidente da ESE, Esperança Gago e a coordenadora do projeto e chair do congresso, Lisa Gomes. Seguem-se temas como comunicação terapêutica, burnout, arte e saúde, ensino inovador e gamificação, além de casos de estudo e de boas práticas. A conferência final é na terça-feira, às 16h15, com Nancy Sullivan, da Escola de Enfermagem Johns Hopkins de Baltimore (EUA). "O volume de inscritos e de submissões de trabalhos, bem como a representatividade geográfica e de temas, mostram a importância deste congresso e da aposta na nossa linha de investigação, visando responder aos desafios emergentes de uma sociedade aparentemente mais acelerada, individualizada e digital", refere Lisa Gomes.

Foto: UM.

Redação A Nação

UMinho cria videojogo para enfermeiros treinarem competências emocionais

Tipo Meio: Internet

Data Publicação: 16/10/2023

Meio: RTP Online

Autores: Nuno Patrício

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=266810f8>

O projeto europeu é liderado por Lisa Gomes e é apresentado no congresso "Serious Games & Emotional Competence in Higher Education", que se realiza até terça-feira em Braga.

É um jogo, mas serve essencialmente para treinar e dotar os profissionais de saúde - enfermeiros - de competências emocionais que podem vir a aplicar na vida real.

A conceção do jogo de realidade virtual para eliciação de

emoções é do género escape room, em que os enfermeiros entram numa casa, deparam-se com uma

jovem inanimada no chão e têm de obter pistas para saber o que sucedeu e aceder a outros espaços, explica a coordenadora do projeto europeu, Lisa Gomes.

Professora Lisa Gomes, da ESE - Foto: UMinho

De forma subtil, refere Lisa Gomes, são testadas emoções como

medo, alegria, nojo ou tristeza. "Vamos tocar na mulher? Retirar a chave

do lixo infestado de baratas? Atravessar a tábua suspensa?". São alguns dos desafios que desencadeiam reações

corporais do jogador e que vão sendo avaliadas por um docente.

A ideia do jogo é cativar pelas novas tecnologias os alunos e

também os profissionais, tornando-os mais resistentes na prática

clínica e estimulando os melhores cuidados em contextos múltiplos e

exigentes.

Imagem da realidade apresentada neste jogo que se quer a maior proximidade da realidade. Foto: UMinho

Este jogo virtual serve como instrumento

pedagógico do Curso de Competência Emocional e preenche também a lacuna de cursos de Enfermagem nacionais e internacionais que enfatizavam a

proficiência técnica, negligenciando o desenvolvimento crítico da

inteligência emocional dos estudantes. O projeto pioneiro foi elaborado pelas universidades do Minho,

Génova (Itália), León (Espanha), Malta (Malta), Suceava (Roménia) e pelo Politécnico de Bragança (IPB), juntando desde 2020 mais de vinte

peritos de saúde, educação, ciências sociais, psicologia, informática e engenharia.

O consórcio "Serious Games for Nursing Students" foi

financiado com 207 mil euros do Programa Erasmus+, resultando ainda num

workshop para capacitar os docentes e num Curso de Competência

Emocional, com 30 horas de casos clínicos, prática simulada e realidade

virtual.

Agora vai ser apresentado pela Escola Superior de Enfermagem (ESE) da Universidade do Minho, no âmbito do congresso internacional "Serious Games & Emotional Competence in Higher Education", que se realiza até terça-feira e junta 250 participantes de dez países no auditório B1 do campus de Gualtar, em Braga.

O evento conta ainda com 20 oradores de países como Chile, EUA, Suíça e Países Baixos, além de 24 comunicações livres, afirmando a partilha e a discussão da investigação nesta área.

O congresso abriu com a conferência de Augusta Branco, do IPB. Inclui intervenções da pró-reitora para os Projetos Científicos e Gestão da Investigação da UMinho, Sandra Paiva, a presidente da ESE, Esperança Gago e a coordenadora do projeto e chair do congresso, Lisa Gomes.

Seguem-se temas como comunicação terapêutica, burnout, arte e saúde, ensino inovador e gamificação, além de casos de estudo e de boas práticas. A conferência final realiza-se na terça-feira, às 16h15, com Nancy Sullivan, da Escola de Enfermagem Johns Hopkins de Baltimore (EUA).

"O volume de inscritos e de submissões de trabalhos, bem como a representatividade geográfica e de temas, mostram a importância deste congresso e da aposta na nossa linha de investigação, visando responder aos desafios emergentes de uma sociedade aparentemente mais acelerada, individualizada e digital", refere Lisa Gomes.

[Additional Text]:

A ideia do jogo é cativar pelas novas tecnologias alunos e profissionais, tornando-os mais resistentes na prática clínica

Nuno Patrício - RTP

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=272b8068>

A Escola Superior de Enfermagem (ESE) da Universidade do Minho organiza a 16 e 17 de outubro o

congresso internacional "Serious Games & Emotional Competence in Higher Education", juntando 250 participantes de dez países no auditório B1 do campus de Gualtar, em Braga. A iniciativa conclui o projeto europeu homónimo liderado pela professora Lisa Gomes, da ESE, que resultou num curso inovador de competência emocional e num jogo de realidade virtual para desenvolver competências emocionais nos estudantes de enfermagem.

O evento conta ainda com vinte oradores de países como Chile, EUA, Suíça e Países Baixos, além de 24 comunicações livres, afirmando a partilha e a discussão da investigação nesta área.

"A conceção do jogo de realidade virtual para eliciação de emoções é do género escape room, em que entramos numa casa, vemos uma jovem inanimada no chão e vamos obtendo pistas para saber o que sucedeu e aceder a outros espaços", explica a UMinho em nota de imprensa. De forma subtil, prossegue, "testamos as emoções, como medo, alegria, nojo e tristeza. Vamos tocar na mulher? Retirar a chave do lixo infestado de baratas? Atravessar a tábua suspensa? As reações corporais do jogador vão sendo avaliadas por um docente."

momento do jogo

A ideia do jogo é cativar pelas novas tecnologias os alunos e também os profissionais, tornando-os mais resilientes na sua prática clínica e estimulando os melhores cuidados em contextos múltiplos e exigentes, explica Lisa Gomes. O jogo virtual como instrumento pedagógico do Curso de Competência Emocional preenche também a lacuna de cursos de Enfermagem nacionais e internacionais que enfatizavam a proficiência técnica, negligenciando o desenvolvimento crítico da inteligência emocional dos estudantes.

Professora Lisa Gomes - coordenadora do projeto europeu

O projeto pioneiro foi elaborado pelas universidades do Minho, Génova (Itália), León (Espanha), Malta (Malta), Suceava (Roménia) e pelo Politécnico de Bragança (IPB), juntando desde 2020 mais de vinte peritos de saúde, educação, ciências sociais, psicologia, informática e engenharia. Este consórcio "Serious Games for Nursing Students" foi financiado com 207 mil euros do Programa Erasmus+, resultando ainda num workshop para capacitar os docentes e num Curso de Competência Emocional, com 30 horas de casos clínicos, prática simulada e realidade virtual.

CONGRESSO COM MUITA PROCURA

O congresso abriu esta segunda-feira, às 9h30, com a conferência de Augusta Branco, do IPB. A abertura oficial aconteceu pelas 10h15, com intervenções da pró-reitora para os Projetos Científicos e Gestão da Investigação da UMinho, Sandra Paiva, a presidente da ESE, Esperança Gago e a coordenadora do projeto e chair do congresso, Lisa Gomes. Seguem-se temas como comunicação terapêutica, burnout, arte e saúde, ensino inovador e gamificação, além de casos de estudo e de boas práticas. A conferência final é na terça-feira, às 16h15, com Nancy Sullivan, da Escola de Enfermagem Johns Hopkins de Baltimore (EUA). "O volume de inscritos e de submissões de trabalhos, bem como a representatividade geográfica e de temas, mostram a importância deste congresso e da aposta na nossa linha de investigação, visando responder aos desafios emergentes de uma sociedade aparentemente mais acelerada, individualizada e digital", refere Lisa Gomes.

[Additional Text]:

mulher de farda azul escura jogando jogo de realidade virtual

ilustração de um jogo de realidade virtual com uma secretária, um caixote do lixo e um machado com sangue no chão

mulher de blazer preto e blusa rosa, de braços cruzados

Fernanda Pinto Fernandes

UMinho cria videojogo para (futuros) enfermeiros treinarem as competências emocionais

Tipo Meio: Internet

Data Publicação: 15/10/2023

Meio: Alto Minho Online

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=914331fd>

A Escola Superior de Enfermagem (ESE) da Universidade do Minho organiza a 16 e 17 de outubro o congresso internacional "Serious Games & Emotional Competence in Higher Education", juntando 250 participantes de dez países no auditório B1 do campus de Gualtar, em Braga. A iniciativa conclui o projeto europeu homónimo liderado pela professora Lisa Gomes, da ESE, que resultou num curso inovador de competência emocional e num jogo de realidade virtual para desenvolver competências emocionais nos estudantes de enfermagem. O evento conta ainda com vinte oradores de países como Chile, EUA, Suíça e Países Baixos, além de 24 comunicações livres, afirmando [...]

A Escola Superior de Enfermagem (ESE) da Universidade do Minho organiza a 16 e 17 de outubro o congresso internacional "Serious Games & Emotional Competence in Higher Education", juntando 250 participantes de dez países no auditório B1 do campus de Gualtar, em Braga. A iniciativa conclui o projeto europeu homónimo liderado pela professora Lisa Gomes, da ESE, que resultou num curso inovador de competência emocional e num jogo de realidade virtual para desenvolver competências emocionais nos estudantes de enfermagem. O evento conta ainda com vinte oradores de países como Chile, EUA, Suíça e Países Baixos, além de 24 comunicações livres, afirmando a partilha e a discussão da investigação nesta área.

A conceção do jogo de realidade virtual para eliciação de emoções é do género escape room, em que entramos numa casa, vemos uma jovem inanimada no chão e vamos obtendo pistas para saber o que sucedeu e aceder a outros espaços. De forma subtil, testamos as emoções, como medo, alegria, nojo e tristeza. Vamos tocar na mulher? Retirar a chave do lixo infestado de baratas? Atravessar a tábua suspensa? As reações corporais do jogador vão sendo avaliadas por um docente.

A ideia do jogo é cativar pelas novas tecnologias os alunos e também os profissionais, tornando-os mais resilientes na sua prática clínica e estimulando os melhores cuidados em contextos múltiplos e exigentes, explica Lisa Gomes. O jogo virtual como instrumento pedagógico do Curso de Competência Emocional preenche também a lacuna de cursos de Enfermagem nacionais e internacionais que enfatizavam a proficiência técnica, negligenciando o desenvolvimento crítico da inteligência emocional dos estudantes.

O projeto pioneiro foi elaborado pelas universidades do Minho, Génova (Itália), León (Espanha), Malta (Malta), Suceava (Roménia) e pelo Politécnico de Bragança (IPB), juntando desde 2020 mais de vinte peritos de saúde, educação, ciências sociais, psicologia, informática e engenharia. Este consórcio "Serious Games for Nursing Students" foi financiado com 207 mil euros do Programa Erasmus+, resultando ainda num workshop para capacitar os docentes e num Curso de Competência Emocional, com 30 horas de casos clínicos, prática simulada e realidade virtual.

Congresso com muita procura

O congresso abre esta segunda-feira, às 9h30, com a conferência de Augusta Branco, do IPB. A abertura oficial é às 10h15, com intervenções da pró-reitora para os Projetos Científicos e Gestão da

Investigação da UMinho, Sandra Paiva, a presidente da ESE, Esperança Gago e a coordenadora do projeto e chair do congresso, Lisa Gomes. Seguem-se temas como comunicação terapêutica, burnout, arte e saúde, ensino inovador e gamificação, além de casos de estudo e de boas práticas. A conferência final é na terça-feira, às 16h15, com Nancy Sullivan, da Escola de Enfermagem Johns Hopkins de Baltimore (EUA). "O volume de inscritos e de submissões de trabalhos, bem como a representatividade geográfica e de temas, mostram a importância deste congresso e da aposta na nossa linha de investigação, visando responder aos desafios emergentes de uma sociedade aparentemente mais acelerada, individualizada e digital", refere Lisa Gomes.

Alto Minho

UMinho cria videojogo para (futuros) enfermeiros treinarem as competências emocionais

Tipo Meio: Internet

Data Publicação: 15/10/2023

Meio: Antena Minho Online

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=af6c3130>

Projeto europeu liderado por Lisa Gomes vai ser apresentado no congresso "Serious Games & Emotional Competence in Higher Education", que se realiza esta segunda e terça-feira, em Braga

A Escola Superior de Enfermagem (ESE) da Universidade do Minho organiza a 16 e 17 de outubro o congresso internacional "Serious Games & Emotional Competence in Higher Education", juntando 250 participantes de dez países no auditório B1 do campus de Gualtar, em Braga. A iniciativa conclui o projeto europeu homónimo liderado pela professora Lisa Gomes, da ESE, que resultou num curso inovador de competência emocional e num jogo de realidade virtual para desenvolver competências emocionais nos estudantes de enfermagem. O evento conta ainda com vinte oradores de países como Chile, EUA, Suíça e Países Baixos, além de 24 comunicações livres, afirmando a partilha e a discussão da investigação nesta área.

A conceção do jogo de realidade virtual para eliciação de emoções é do género escape room, em que entramos numa casa, vemos uma jovem inanimada no chão e vamos obtendo pistas para saber o que sucedeu e aceder a outros espaços. De forma subtil, testamos as emoções, como medo, alegria, nojo e tristeza. Vamos tocar na mulher? Retirar a chave do lixo infestado de baratas? Atravessar a tábua suspensa? As reações corporais do jogador vão sendo avaliadas por um docente.

A ideia do jogo é cativar pelas novas tecnologias os alunos e também os profissionais, tornando-os mais resilientes na sua prática clínica e estimulando os melhores cuidados em contextos múltiplos e exigentes, explica Lisa Gomes. O jogo virtual como instrumento pedagógico do Curso de Competência Emocional preenche também a lacuna de cursos de Enfermagem nacionais e internacionais que enfatizavam a proficiência técnica, negligenciando o desenvolvimento crítico da inteligência emocional dos estudantes.

O projeto pioneiro foi elaborado pelas universidades do Minho, Génova (Itália), León (Espanha), Malta (Malta), Suceava (Roménia) e pelo Politécnico de Bragança (IPB), juntando desde 2020 mais de vinte peritos de saúde, educação, ciências sociais, psicologia, informática e engenharia. Este consórcio "Serious Games for Nursing Students" foi financiado com 207 mil euros do Programa Erasmus+, resultando ainda num workshop para capacitar os docentes e num Curso de Competência Emocional, com 30 horas de casos clínicos, prática simulada e realidade virtual.

Congresso com muita procura

O congresso abre esta segunda-feira, às 9h30, com a conferência de Augusta Branco, do IPB. A abertura oficial é às 10h15, com intervenções da pró-reitora para os Projetos Científicos e Gestão da Investigação da UMinho, Sandra Paiva, a presidente da ESE, Esperança Gago e a coordenadora do projeto e chair do congresso, Lisa Gomes. Seguem-se temas como comunicação terapêutica, burnout, arte e saúde, ensino inovador e gamificação, além de casos de estudo e de boas práticas. A conferência final é na terça-feira, às 16h15, com Nancy Sullivan, da Escola de Enfermagem Johns Hopkins de Baltimore (EUA). "O volume de inscritos e de submissões de trabalhos, bem como a

representatividade geográfica e de temas, mostram a importância deste congresso e da aposta na nossa linha de investigação, visando responder aos desafios emergentes de uma sociedade aparentemente mais acelerada, individualizada e digital", refere Lisa Gomes.

Redação

UMinho cria videojogo para (futuros) enfermeiros treinarem as competências emocionais

Tipo Meio: Internet

Data Publicação: 15/10/2023

Meio: Correio do Minho Online

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=8fd149de>

Projeto europeu liderado por Lisa Gomes vai ser apresentado no congresso "Serious Games & Emotional Competence in Higher Education", que se realiza esta segunda e terça-feira, em Braga

A Escola Superior de Enfermagem (ESE) da Universidade do Minho organiza a 16 e 17 de outubro o congresso internacional "Serious Games & Emotional Competence in Higher Education", juntando 250 participantes de dez países no auditório B1 do campus de Gualtar, em Braga. A iniciativa conclui o projeto europeu homónimo liderado pela professora Lisa Gomes, da ESE, que resultou num curso inovador de competência emocional e num jogo de realidade virtual para desenvolver competências emocionais nos estudantes de enfermagem. O evento conta ainda com vinte oradores de países como Chile, EUA, Suíça e Países Baixos, além de 24 comunicações livres, afirmando a partilha e a discussão da investigação nesta área.

A conceção do jogo de realidade virtual para eliciação de emoções é do género escape room, em que entramos numa casa, vemos uma jovem inanimada no chão e vamos obtendo pistas para saber o que sucedeu e aceder a outros espaços. De forma subtil, testamos as emoções, como medo, alegria, nojo e tristeza. Vamos tocar na mulher? Retirar a chave do lixo infestado de baratas? Atravessar a tábua suspensa? As reações corporais do jogador vão sendo avaliadas por um docente.

A ideia do jogo é cativar pelas novas tecnologias os alunos e também os profissionais, tornando-os mais resilientes na sua prática clínica e estimulando os melhores cuidados em contextos múltiplos e exigentes, explica Lisa Gomes. O jogo virtual como instrumento pedagógico do Curso de Competência Emocional preenche também a lacuna de cursos de Enfermagem nacionais e internacionais que enfatizavam a proficiência técnica, negligenciando o desenvolvimento crítico da inteligência emocional dos estudantes.

O projeto pioneiro foi elaborado pelas universidades do Minho, Génova (Itália), León (Espanha), Malta (Malta), Suceava (Roménia) e pelo Politécnico de Bragança (IPB), juntando desde 2020 mais de vinte peritos de saúde, educação, ciências sociais, psicologia, informática e engenharia. Este consórcio "Serious Games for Nursing Students" foi financiado com 207 mil euros do Programa Erasmus+, resultando ainda num workshop para capacitar os docentes e num Curso de Competência Emocional, com 30 horas de casos clínicos, prática simulada e realidade virtual.

Congresso com muita procura

O congresso abre esta segunda-feira, às 9h30, com a conferência de Augusta Branco, do IPB. A abertura oficial é às 10h15, com intervenções da pró-reitora para os Projetos Científicos e Gestão da Investigação da UMinho, Sandra Paiva, a presidente da ESE, Esperança Gago e a coordenadora do projeto e chair do congresso, Lisa Gomes. Seguem-se temas como comunicação terapêutica, burnout, arte e saúde, ensino inovador e gamificação, além de casos de estudo e de boas práticas. A conferência final é na terça-feira, às 16h15, com Nancy Sullivan, da Escola de Enfermagem Johns Hopkins de Baltimore (EUA). "O volume de inscritos e de submissões de trabalhos, bem como a

representatividade geográfica e de temas, mostram a importância deste congresso e da aposta na nossa linha de investigação, visando responder aos desafios emergentes de uma sociedade aparentemente mais acelerada, individualizada e digital", refere Lisa Gomes.

[Additional Text]:

Citação

Redacção

Videojogo para (futuros) enfermeiros treinarem as competências emocionais

Tipo Meio:	Internet	Data Publicação:	15/10/2023
Meio:	Diário Luso-Galaico	Autores:	Diário Luso-Galaico

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=323f6d4c>

A Escola Superior de Enfermagem (ESE) da Universidade do Minho organiza a 16 e 17 de outubro o congresso internacional "Serious Games & Emotional Competence in Higher Education", juntando 250 participantes de dez países no auditório B1 do campus de Gualtar, em Braga. A iniciativa conclui o projeto europeu homónimo liderado pela professora Lisa Gomes, da ESE, que resultou num curso inovador de competência emocional e num jogo de realidade virtual para desenvolver competências emocionais nos estudantes de enfermagem. O evento conta ainda com vinte oradores de países como Chile, EUA, Suíça e Países Baixos, além de 24 comunicações livres, afirmando a partilha e a discussão da investigação nesta área.

Lisa Gomes.

A conceção do jogo de realidade virtual para eliciação de emoções é do género escape room, em que entramos numa casa, vemos uma jovem inanimada no chão e vamos obtendo pistas para saber o que sucedeu e aceder a outros espaços. De forma subtil, testamos as emoções, como medo, alegria, nojo e tristeza. Vamos tocar na mulher? Retirar a chave do lixo infestado de baratas? Atravessar a tábua suspensão? As reações corporais do jogador vão sendo avaliadas por um docente.

A ideia do jogo é cativar pelas novas tecnologias os alunos e também os profissionais, tornando-os mais resilientes na sua prática clínica e estimulando os melhores cuidados em contextos múltiplos e exigentes, explica Lisa Gomes. O jogo virtual como instrumento pedagógico do Curso de Competência Emocional preenche também a lacuna de cursos de Enfermagem nacionais e internacionais que enfatizavam a proficiência técnica, negligenciando o desenvolvimento crítico da inteligência emocional dos estudantes.

O projeto pioneiro foi elaborado pelas universidades do Minho, Génova (Itália), León (Espanha), Malta (Malta), Suceava (Roménia) e pelo Politécnico de Bragança (IPB), juntando desde 2020 mais de vinte peritos de saúde, educação, ciências sociais, psicologia, informática e engenharia. Este consórcio "Serious Games for Nursing Students" foi financiado com 207 mil euros do Programa Erasmus+, resultando ainda num workshop para capacitar os docentes e num Curso de Competência Emocional, com 30 horas de casos clínicos, prática simulada e realidade virtual.

Congresso com muita procura

O congresso abre esta segunda-feira, às 9h30, com a conferência de Augusta Branco, do IPB. A abertura oficial é às 10h15, com intervenções da pró-reitora para os Projetos Científicos e Gestão da Investigação da UMinho, Sandra Paiva, a presidente da ESE, Esperança Gago e a coordenadora do projeto e chair do congresso, Lisa Gomes. Seguem-se temas como comunicação terapêutica, burnout, arte e saúde, ensino inovador e gamificação, além de casos de estudo e de boas práticas. A conferência final é na terça-feira, às 16h15, com Nancy Sullivan, da Escola de Enfermagem Johns Hopkins de Baltimore (EUA). "O volume de inscritos e de submissões de trabalhos, bem como a representatividade geográfica e de temas, mostram a importância deste congresso e da aposta na nossa linha de investigação, visando responder aos desafios emergentes de uma sociedade

aparentemente mais acelerada, individualizada e digital", refere Lisa Gomes.

[Additional Text]:

Lisa Gomes.

Diario Luso-Galaico

UMinho cria videojogo para futuros enfermeiros treinarem as competências emocionais

Tipo Meio: Internet

Data Publicação: 15/10/2023

Meio: Diário do Minho Online

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=42dba878>

B.

Braga.

UMinho cria videojogo para futuros enfermeiros treinarem as competências emocionais

Fotografia

DR

Diana Carvalho

Jornalista

Publicado em 15 de outubro de 2023, às 11:37

O projeto vai ser apresentado no congresso "Serious Games & Emotional Competence in Higher Education".

A Escola Superior de Enfermagem (ESE) da Universidade do Minho organiza a 16 e 17 de outubro o congresso internacional "Serious Games & Emotional Competence in Higher Education", que vai juntar 250 participantes de dez países no auditório B1 do campus de Gualtar, em Braga. A iniciativa conclui o projeto europeu homónimo liderado pela professora Lisa Gomes, da ESE, que resultou num curso inovador de competência emocional e num jogo de realidade virtual para desenvolver competências emocionais nos estudantes de enfermagem.

A conceção deste jogo de realidade virtual é do género "escape room". O jogador entra numa casa, vê uma jovem inanimada no chão e vai obtendo pistas para saber o que sucedeu e aceder a outros espaços. De forma subtil, vão sendo testadas as emoções, como medo, alegria, nojo e tristeza do jogador, cujas reações corporais vão sendo avaliadas por um docente.

O objetivo principal do jogo é cativar pelas novas tecnologias os alunos e também os profissionais, tornando-os mais resilientes na sua prática clínica e estimulando os melhores cuidados em contextos múltiplos e exigentes, explica Lisa Gomes. O jogo virtual como instrumento pedagógico do Curso de Competência Emocional preenche também a lacuna de cursos de Enfermagem nacionais e internacionais que enfatizavam a proficiência técnica, negligenciando o desenvolvimento crítico da inteligência emocional dos estudantes.

O projeto pioneiro foi elaborado pelas universidades do Minho, Génova (Itália), León (Espanha), Malta (Malta), Suceava (Roménia) e pelo Politécnico de Bragança (IPB), juntando desde 2020 mais de vinte peritos de saúde, educação, ciências sociais, psicologia, informática e engenharia. Este consórcio

"Serious Games for Nursing Students" foi financiado com 207 mil euros do Programa Erasmus+, resultando ainda num workshop para capacitar os docentes e num Curso de Competência Emocional, com 30 horas de casos clínicos, prática simulada e realidade virtual.

O congresso que se realiza a 16 e 17 de outubro conta ainda com 20 oradores de países como Chile, EUA, Suíça e Países Baixos, bem como 24 comunicações livres, afirmando a partilha e a discussão da investigação nesta área.

Braga

UMinho

congresso internacional

congresso

enfermagem

competências emocionais

[Additional Text]:

facebook

UMinho cria videojogo para futuros enfermeiros treinarem as competências emocionais

twitter

whatsapp

linkedin

copy

Vem aí um jogo de realidade virtual para enfermeiros feito em Braga

Tipo Meio: Internet

Data Publicação: 15/10/2023

Meio: Minho Online (O)

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=4b4eb9d5>

A Escola Superior de Enfermagem (ESE) da Universidade do Minho organiza a 16 e 17 de outubro o congresso internacional "Serious Games & Emotional Competence in Higher Education", onde será apresentado um jogo de realidade virtual dedicado a enfermeiros. - Anúncio - O evento vai juntar 250 participantes de dez países no auditório B1 do campus [...]

A Escola Superior de Enfermagem (ESE) da Universidade do Minho organiza a 16 e 17 de outubro o congresso internacional "Serious Games & Emotional Competence in Higher Education", onde será apresentado um jogo de realidade virtual dedicado a enfermeiros.

- Anúncio -

O evento vai juntar 250 participantes de dez países no auditório B1 do campus de Gualtar, em Braga.

A iniciativa conclui o projeto europeu homónimo liderado pela professora Lisa Gomes, da ESE, que resultou num curso inovador de competência emocional e num jogo de realidade virtual para desenvolver competências emocionais nos estudantes de enfermagem.

O evento conta ainda com vinte oradores de países como Chile, EUA, Suíça e Países Baixos, além de 24 comunicações livres, afirmando a partilha e a discussão da investigação nesta área.

A conceção do jogo de realidade virtual para elicitación de emoções é do género escape room, em que entramos numa casa, vemos uma jovem inanimada no chão e vamos obtendo pistas para saber o que sucedeu e aceder a outros espaços.

"De forma subtil, testamos as emoções, como medo, alegria, nojo e tristeza. Vamos tocar na mulher? Retirar a chave do lixo infestado de baratas? Atravessar a tábua suspensa? As reações corporais do jogador vão sendo avaliadas por um docente", detalha a universidade, em comunicado.

Segundo Lisa Gomes, a ideia do jogo é "cativar pelas novas tecnologias os alunos e também os profissionais, tornando-os mais resilientes na sua prática clínica e estimulando os melhores cuidados em contextos múltiplos e exigentes".

Considera, também, que é um incentivo no "desenvolvimento crítico da inteligência emocional dos estudantes".

O projeto pioneiro foi elaborado pelas universidades do Minho, Génova (Itália), León (Espanha), Malta (Malta), Suceava (Roménia) e pelo Politécnico de Bragança (IPB), juntando desde 2020 mais de vinte peritos de saúde, educação, ciências sociais, psicologia, informática e engenharia.

Este consórcio "Serious Games for Nursing Students" foi financiado com 207 mil euros do Programa Erasmus+, resultando ainda num workshop para capacitar os docentes e num Curso de Competência Emocional, com 30 horas de casos clínicos, prática simulada e realidade virtual.

UMinho cria jogo de realidade virtual para enfermeiros treinarem competências emocionais

Tipo Meio:	Internet	Data Publicação:	15/10/2023
Meio:	RUM - Rádio Universitária do Minho Online	Autores:	Liliana Oliveira

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=e41b9b0f>

RUM - Rádio Universitária do Minho

A professora da Escola Superior de Enfermagem da Universidade do Minho, Lisa Gomes, lidera um projeto europeu que resultou na criação de um curso inovador de competência emocional e um jogo de realidade virtual para desenvolver competências emocionais nos estudantes de enfermagem.

O projeto será apresentado no congresso internacional "Serious Games & Emotional Competence in Higher Education", que decorre esta segunda e terça-feira, no campus de Gualtar. O evento conta ainda com vinte oradores de países como Chile, EUA, Suíça e Países Baixos, além de 24 comunicações livres, afirmando a partilha e a discussão da investigação nesta área.

A conceção do jogo de realidade virtual para eliciação de emoções é do género escape room, em que entramos numa casa, vemos uma jovem inanimada no chão e vamos obtendo pistas para saber o que sucedeu e aceder a outros espaços. De forma subtil, testamos as emoções, como medo, alegria, nojo e tristeza. Vamos tocar na mulher? Retirar a chave do lixo infestado de baratas? Atravessar a tábua suspensa? As reações corporais do jogador vão sendo avaliadas por um docente.

A ideia do jogo é cativar pelas novas tecnologias os alunos e também os profissionais, tornando-os mais resilientes na sua prática clínica e estimulando os melhores cuidados em contextos múltiplos e exigentes, explica Lisa Gomes. O jogo virtual como instrumento pedagógico do Curso de Competência Emocional preenche também a lacuna de cursos de Enfermagem nacionais e internacionais que enfatizavam a proficiência técnica, negligenciando o desenvolvimento crítico da inteligência emocional dos estudantes.

O projeto pioneiro foi elaborado pelas universidades do Minho, Génova (Itália), León (Espanha), Malta (Malta), Suceava (Roménia) e pelo Politécnico de Bragança (IPB), juntando desde 2020 mais de vinte peritos de saúde, educação, ciências sociais, psicologia, informática e engenharia. Este consórcio "Serious Games for Nursing Students" foi financiado com 207 mil euros do Programa Erasmus+, resultando ainda num workshop para capacitar os docentes e num Curso de Competência Emocional, com 30 horas de casos clínicos, prática simulada e realidade virtual.

Congresso encerra com Nancy Sullivan, da Escola de Enfermagem Johns Hopkins de Baltimore

O congresso abre esta segunda-feira, às 9h30, com a conferência de Augusta Branco, do IPB. A abertura oficial é às 10h15, com intervenções da pró-reitora para os Projetos Científicos e Gestão da Investigação da UMinho, Sandra Paiva, a presidente da ESE, Esperança Gago e a coordenadora do projeto e chair do congresso, Lisa Gomes. Seguem-se temas como comunicação terapêutica, burnout, arte e saúde, ensino inovador e gamificação, além de casos de estudo e de boas práticas. A conferência final é na terça-feira, às 16h15, com Nancy Sullivan, da Escola de Enfermagem Johns Hopkins de Baltimore (EUA). "O volume de inscritos e de submissões de trabalhos, bem como a

representatividade geográfica e de temas, mostram a importância deste congresso e da aposta na nossa linha de investigação, visando responder aos desafios emergentes de uma sociedade aparentemente mais acelerada, individualizada e digital", refere Lisa Gomes.

Liliana Oliveira

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=3761fe26>

© UMinho

A Escola Superior de Enfermagem (ESE) da UMinho organiza, a 16 e 17 de outubro, o congresso internacional "Serious Games & Emotional Competence in Higher Education", juntando 250 participantes de dez países no auditório B1 do campus de Gualtar, em Braga.

A iniciativa conclui o projeto europeu homónimo liderado pela professora Lisa Gomes, da ESE, que resultou num curso inovador de competência emocional e num jogo de realidade virtual para desenvolver competências emocionais nos estudantes de enfermagem. O evento conta ainda com vinte oradores de países como Chile, EUA, Suíça e Países Baixos, além de 24 comunicações livres, afirmando a partilha e a discussão da investigação nesta área.

A conceção do jogo de realidade virtual para eliciação de emoções é do género escape room, em que entramos numa casa, vemos uma jovem inanimada no chão e vamos obtendo pistas para saber o que sucedeu e aceder a outros espaços. De forma subtil, testamos as emoções, como medo, alegria, nojo e tristeza. Vamos tocar na mulher? Retirar a chave do lixo infestado de baratas? Atravessar a tábua suspensão? As reações corporais do jogador vão sendo avaliadas por um docente.

A ideia do jogo é cativar pelas novas tecnologias os alunos e também os profissionais, tornando-os mais resilientes na sua prática clínica e estimulando os melhores cuidados em contextos múltiplos e exigentes, explica Lisa Gomes. O jogo virtual como instrumento pedagógico do Curso de Competência Emocional preenche também a lacuna de cursos de Enfermagem nacionais e internacionais que enfatizavam a proficiência técnica, negligenciando o desenvolvimento crítico da inteligência emocional dos estudantes.

O projeto pioneiro foi elaborado pelas universidades do Minho, Génova (Itália), León (Espanha), Malta (Malta), Suceava (Roménia) e pelo Politécnico de Bragança (IPB), juntando desde 2020 mais de vinte peritos de saúde, educação, ciências sociais, psicologia, informática e engenharia. Este consórcio "Serious Games for Nursing Students" foi financiado com 207 mil euros do Programa Erasmus+, resultando ainda num workshop para capacitar os docentes e num Curso de Competência Emocional, com 30 horas de casos clínicos, prática simulada e realidade virtual.

Congresso com muita procura

O congresso abre esta segunda-feira, às 09:30, com a conferência de Augusta Branco, do IPB. A abertura oficial é às 10:15, com intervenções da pró-reitora para os Projetos Científicos e Gestão da Investigação da UMinho, Sandra Paiva, a presidente da ESE, Esperança Gago e a coordenadora do projeto e chair do congresso, Lisa Gomes. Seguem-se temas como comunicação terapêutica, burnout, arte e saúde, ensino inovador e gamificação, além de casos de estudo e de boas práticas. A conferência final é na terça-feira, às 16:15, com Nancy Sullivan, da Escola de Enfermagem Johns Hopkins de Baltimore (EUA). "O volume de inscritos e de submissões de trabalhos, bem como a

representatividade geográfica e de temas, mostram a importância deste congresso e da aposta na nossa linha de investigação, visando responder aos desafios emergentes de uma sociedade aparentemente mais acelerada, individualizada e digital", refere Lisa Gomes.

Redação

UMinho cria videojogo para (futuros) enfermeiros treinarem as competências emocionais

Tipo Meio:	Internet	Data Publicação:	15/10/2023
Meio:	Wintech Online	Autores:	João Carlos Fernandes

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=71251174>

A Escola Superior de Enfermagem (ESE) da Universidade do Minho organiza a 16 e 17 de outubro o congresso internacional "Serious Games & Emotional Competence in Higher Education", juntando 250 participantes de dez países no auditório B1 do campus de Gualtar, em Braga. A iniciativa conclui o projeto europeu homónimo liderado pela professora Lisa Gomes, da ESE, que resultou num curso inovador de competência emocional e num jogo de realidade virtual para desenvolver competências emocionais nos estudantes de enfermagem. O evento conta ainda com vinte oradores de países como Chile, EUA, Suíça e Países Baixos, além de 24 comunicações livres, afirmando a partilha e a discussão da investigação nesta área.

A conceção do jogo de realidade virtual para eliciação de emoções é do género escape room, em que entramos numa casa, vemos uma jovem inanimada no chão e vamos obtendo pistas para saber o que sucedeu e aceder a outros espaços. De forma subtil, testamos as emoções, como medo, alegria, nojo e tristeza. Vamos tocar na mulher? Retirar a chave do lixo infestado de baratas? Atravessar a tábua suspensa? As reações corporais do jogador vão sendo avaliadas por um docente.

A ideia do jogo é cativar pelas novas tecnologias os alunos e também os profissionais, tornando-os mais resilientes na sua prática clínica e estimulando os melhores cuidados em contextos múltiplos e exigentes, explica Lisa Gomes. O jogo virtual como instrumento pedagógico do Curso de Competência Emocional preenche também a lacuna de cursos de Enfermagem nacionais e internacionais que enfatizavam a proficiência técnica, negligenciando o desenvolvimento crítico da inteligência emocional dos estudantes.

O projeto pioneiro foi elaborado pelas universidades do Minho, Génova (Itália), León (Espanha), Malta (Malta), Suceava (Roménia) e pelo Politécnico de Bragança (IPB), juntando desde 2020 mais de vinte peritos de saúde, educação, ciências sociais, psicologia, informática e engenharia. Este consórcio "Serious Games for Nursing Students" foi financiado com 207 mil euros do Programa Erasmus+, resultando ainda num workshop para capacitar os docentes e num Curso de Competência Emocional, com 30 horas de casos clínicos, prática simulada e realidade virtual.

Escola Superior de Enfermagem (ESE) da Universidade do Minho organiza a 16 e 17 de outubro o congresso internacional "Serious Games & Emotional Competence in Higher Education", juntando 250 participantes de dez países no auditório B1 do campus de Gualtar, em Braga. A iniciativa conclui o projeto europeu homónimo liderado pela professora Lisa Gomes, da ESE, que resultou num curso inovador de competência emocional e num jogo de realidade virtual para desenvolver competências emocionais nos estudantes de enfermagem. O evento conta ainda com vinte oradores de países como Chile, EUA, Suíça e Países Baixos, além de 24 comunicações livres, afirmando a partilha e a discussão da investigação nesta área.

A conceção do jogo de realidade virtual para eliciação de emoções é do género escape room, em que entramos numa casa, vemos uma jovem inanimada no chão e vamos obtendo pistas para saber o que sucedeu e aceder a outros espaços. De forma subtil, testamos as emoções, como medo, alegria, nojo

e tristeza. Vamos tocar na mulher? Retirar a chave do lixo infestado de baratas? Atravessar a tábua suspensa? As reações corporais do jogador vão sendo avaliadas por um docente.

A ideia do jogo é cativar pelas novas tecnologias os alunos e também os profissionais, tornando-os mais resilientes na sua prática clínica e estimulando os melhores cuidados em contextos múltiplos e exigentes, explica Lisa Gomes. O jogo virtual como instrumento pedagógico do Curso de Competência Emocional preenche também a lacuna de cursos de Enfermagem nacionais e internacionais que enfatizavam a proficiência técnica, negligenciando o desenvolvimento crítico da inteligência emocional dos estudantes.

O projeto pioneiro foi elaborado pelas universidades do Minho, Génova (Itália), León (Espanha), Malta (Malta), Suceava (Roménia) e pelo Politécnico de Bragança (IPB), juntando desde 2020 mais de vinte peritos de saúde, educação, ciências sociais, psicologia, informática e engenharia. Este consórcio "Serious Games for Nursing Students" foi financiado com 207 mil euros do Programa Erasmus+, resultando ainda num workshop para capacitar os docentes e num Curso de Competência Emocional, com 30 horas de casos clínicos, prática simulada e realidade virtual.

João Fernandes

La ULE participará en el Congreso Internacional Serious Games y Competencia Emocional

Tipo Meio: Internet

Data Publicação: 27/09/2023

Meio: Unileon

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=13937754>

Profesores de los departamentos de Enfermería y de Patrimonio Documental presentarán el Proyecto Serious Games sobre mejora de las competencias emocionales a través de la gamificación en estudiantes de Enfermería.

El encuentro científico tendrá lugar los próximos días 16 y 17 de octubre en la Universidad de Minho (Braga-Portugal).

El pasado mes de diciembre la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad de León (ULE) celebró un seminario para presentar el proyecto internacional 'Serious Games - Desarrollando Competencias Emocionales para Estudiantes de Enfermería' (SG4NS), una iniciativa financiada por la Unión Europea, dentro del Programa Erasmus+, en la que participan veinte investigadores de universidades de España, Italia, Portugal, Malta y Rumanía.

La Universidad de León (ULE) está presente en este proyecto internacional a través de las profesoras del Departamento de Enfermería y Fisioterapia, Leticia Sánchez Valdeón e Inés Casado Verdejo, y del Departamento de Patrimonio Artístico y Documental, Leticia Barrionuevo Almuzara. Este equipo académico representará a la ULE en el Congreso Internacional Serious Games y Competencia Emocional en la Educación Superior, que se llevará a cabo los días 16 y 17 de octubre en la Universidad de Minho en Braga, Portugal.

Este proyecto trata de dar respuesta a las dificultades que los estudiantes de hoy presentan en el desarrollo y administración de sus competencias de Inteligencia Emocional, frente a su alta capacidad para el mundo digital. De hecho, la Inteligencia Emocional (IE) determina la capacidad de reconocer, comprender y expresar emociones y sentimientos, lo cual es un elemento fundamental para las profesiones sanitarias.

Para ello, en la actual era digital, la simulación se presenta como una herramienta idónea y un nuevo enfoque dentro del proceso formativo que habitualmente integra dos grandes dimensiones de enseñanza, el aprendizaje activo y el desarrollo de habilidades transversales. Los antecedentes del proyecto subrayan la importancia de que los estudiantes de enfermería adquieran habilidades de IE durante su formación, en lugar de en el posterior desarrollo de su carrera, para enfrentar situaciones desafiantes con una mayor comprensión de sí mismos y de sus interacciones con los demás.

El proyecto SG4NS propone desarrollar un prototipo de Serious Game con una interfaz digital que utilice gafas de realidad virtual para mejorar las habilidades de inteligencia emocional en estudiantes de Enfermería.

El proyecto está formado por un equipo internacional con 20 investigadores y expertos en varios dominios: enfermería, informática, juegos digitales, ciencias de la educación y social y ciencias del comportamiento. Los participantes pertenecen a seis Instituciones de Educación Superior diferentes insertas en cinco países: Portugal (Universidad de Minho – Líder del proyecto e Instituto Politécnico de

Bragança), Italia (Universidad de Génova), España (Universidad de León), Malta (Universidad de Malta) y Rumanía (Universidad de Suceava).

El Congreso Internacional sobre Serious Games y Competencia Emocional en la Educación Superior 2023 reunirá a expertos e investigadores de todo el mundo para discutir y compartir conocimientos sobre este importante tema. Lisa Gómez, coordinadora del proyecto, destaca “la importancia de la tecnología en la educación superior y la eficacia de los juegos serios y la Realidad Virtual para desarrollar competencias emocionales en los estudiantes”. El congreso brindará una plataforma para el intercambio de ideas y la exploración de avances en este campo, promoviendo la colaboración y el desarrollo de un futuro más prometedor para la educación superior.

Más información en la web del proyecto: <http://sg4ns.es.e.uminho.pt/>

Página web del congreso: <https://ic-sgechi.eventqualia.net/en/2023/home/>

(Fotografías: Segunda: Leticia Sánchez Valdeón durante el seminario impartido sobre este proyecto internacional en la Facultad de Ciencias de la Salud en diciembre de 2022. / Tercera y cuarta: material utilizado durante la celebración de aquellas sesiones dirigidas a estudiantes de Enfermería)

GABINETE DE PRENSA Y COMUNICACIÓN / OFICINA DE PRENSA CAMPUS DE VEGAZANA

Edificio de Servicios-Planta Baja. / Tfno: 987 29 15 72 y 670 33 83 00 / c.e: ana.ustariz@unileon.es

Conferința "Serious Games – Dezvoltarea competențelor emoționale pentru studenții din domeniul asistenței medicale", la USV

Tipo Meio: Internet

Data Publicação: 24/02/2023

Meio: Obiectiv de Suceava

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=580a383a>

Facultatea de Științe ale Educației și Facultatea de Medicină și Științe Biologice din cadrul Universității "Ștefan cel Mare" din Suceava organizează conferința "Serious Games – Dezvoltarea competențelor emoționale pentru studenții din domeniul asistenței medicale", luni, 27 februarie, în intervalul orar 14.00 – 18.00, în Aula din corpul E .

Conferința reprezintă un eveniment de multiplicare propus în cadrul proiectului "Serious Games – Developing Emotional Competences for Nursing Students", proiect de tip ERASMUS +, derulat în parteneriat cu alte universități europene, coordonat de către Universitatea Minho din Braga, Portugalia. Alături de universitatea coordonatoare și USV, din consorțiu mai fac parte Universitatea Genova, Italia, Universitatea Leon, Spania, și Universitatea Malta.

Proiectul își propune să contribuie la creșterea standardelor de practică clinică prin dezvoltarea inteligenței emoționale a studenților care urmează programul de studii Asistență medicală generală și folosește tehnici inovative VR pentru a susține formarea abilităților emoționale la nivelul studenților. Conferința va oferi un cadru de comunicare pentru subiecte ce vizează rolul abilităților socio-emoționale în context medical, pornind de la premisa că profesia de cadru medical presupune nivele înalte de stres și expunere la riscuri și provocări, informează organizatorii.

Mai multe informații pot fi găsite pe site-ul proiectului <http://sg4ns.esse.uminho.pt>

2/24/2023 4:00:08 PM

Presentado en la ULE el proyecto 'Serious Games' para el desarrollo de competencias emocionales

Tipo Meio: Internet

Data Publicação: 17/12/2022

Meio: Ahora Leon

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=50ae7c89>

ActualidadEducaciónSociedad

Presentado en la ULE el proyecto 'Serious Games' para el desarrollo de competencias emocionales

De carácter internacional y dirigido a estudiantes de enfermería, emplea gafas de realidad virtual para la mejora de la relación e interacción con los pacientes.

17 Dic 2022 0

Facebook

Twitter

Pinterest

WhatsApp

Ahora León, Noticias de León, ULE

El Salón de Grados de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad de León (ULE) acogió en la tarde de ayer la sesión de presentación del proyecto internacional 'Serious Games – Desarrollando Competencias Emocionales para Estudiantes de Enfermería' (SG4NS), una iniciativa financiada por la Unión Europea, dentro del Programa Erasmus+, en la que participan veinte investigadores de universidades de España, Italia, Portugal, Malta y Rumanía.

La profesora Leticia Sánchez Valdeón explicó que el proyecto va orientado de manera fundamental a los alumnos del Grado de Enfermería y tiene el objetivo es "aumentar sus competencias emocionales a la hora de trabajar, ya que nos hemos dado cuenta de que trabajar con las emociones propias y con las del paciente es algo que no se enseña y que constituye una competencia transversal fundamental".

En la jornada de presentación se comenzó por dar a conocer los resultados de la revisión sistemática que se ha llevado a cabo para ver qué investigaciones o resultados se habían publicado sobre este tema. De acuerdo con lo explicado por Leticia Sánchez, "la verdad es que hay muy poco material, y por ello lo que hemos hecho es crear junto con un grupo de ingenieros una interfaz mediante unas gafas de realidad virtual para, a través de un juego o 'Serious Game', intentar que los alumnos adquieran esas competencias emocionales".

El siguiente paso consistirá en el diseño de un curso dirigido a los alumnos de grado, "en el que vamos a poner en práctica todo lo que vamos a trabajar con las gafas virtuales y todos los resultados que obtengamos mediante los serious games".

HABILIDADES MUY NECESARIAS PARA LAS PROFESIONES SANITARIAS

Este proyecto trata de dar respuesta a las dificultades que los estudiantes de hoy presentan en el desarrollo y administración de sus competencias de Inteligencia Emocional, frente a su alta capacidad para el mundo digital. De hecho, la Inteligencia Emocional (IE) determina la capacidad de reconocer, comprender y expresar emociones y sentimientos, lo cual es un elemento fundamental para las profesiones sanitarias.

Para ello, en la actual era digital, la simulación se presenta como una herramienta idónea y un nuevo enfoque dentro del proceso de formativo que habitualmente integra dos grandes dimensiones de enseñanza, el aprendizaje activo y el desarrollo de habilidades transversales.

La Universidad de León (ULE) está presente en este proyecto internacional a través de las profesoras del Departamento de Enfermería y Fisioterapia, Leticia Sánchez Valdeón e Inés Casado Verdejo, y del Departamento de Patrimonio Artístico y Documental, Leticia Barrionuevo Almuzara.

En la jornada ayer, y tras la intervención de Leticia Sánchez Valdeón, tomó la palabra Inés Casado, que habló de las estrategias de Desarrollo de Competencias Emocionales en Ciencias de la Salud, y seguidamente Leticia Barrionuevo, explicó los principales contenidos del 'Serious Games' en estudiantes de Enfermería.

La jornada finalizó con la presentación de experiencias que salvan vidas, a cargo de Daniel Rubio Uribe, responsable de Innovación y Desarrollo de EMICO, y la participación de los alumnos que tuvieron ocasión de probar las gafas de realidad virtual y realizar diversas prácticas.

Hay que apuntar finalmente que este interesante proyecto cuenta con la participación de un equipo internacional con 20 investigadores y expertos en varios dominios: enfermería, informática, juegos digitales, ciencias de la educación y social y ciencias del comportamiento.

Los participantes pertenecen a seis Instituciones de Educación Superior diferentes insertas en cinco países: Portugal (Universidad de Minho – Líder del proyecto e Instituto Politécnico de Bragança), Italia (Universidad de Génova), España (Universidad de León), Malta (Universidad de Malta) y Rumanía (Universidad de Suceava).

EtiquetasAhora LeónNoticias de LeónULE

Facebook

Twitter

Pinterest

WhatsApp

Presentado en la ULE el proyecto Serious Games para el desarrollo de competencias emocionales

Tipo Meio: Internet

Data Publicação: 16/12/2022

Meio: Leon7dias

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=8a2507be>

Inicio Canales Universidad Presentado en la ULE el proyecto Serious Games para el desarrollo de...

CanalesUniversidad

Presentado en la ULE el proyecto Serious Games para el desarrollo de competencias emocionales

Por L7D - 16 diciembre, 2022 10 0

Facebook

Twitter

Pinterest

WhatsApp

Linkedin

Email

Print

De carácter internacional y dirigido a estudiantes de enfermería, emplea gafas de realidad virtual para la mejora de la relación e interacción con los pacientes.

El Salón de Grados de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad de León (ULE) acogió en la tarde de ayer la sesión de presentación del proyecto internacional 'Serious Games – Desarrollando Competencias Emocionales para Estudiantes de Enfermería' (SG4NS), una iniciativa financiada por la Unión Europea, dentro del Programa Erasmus+, en la que participan veinte investigadores de universidades de España, Italia, Portugal, Malta y Rumanía.

La profesora Leticia Sánchez Valdeón explicó que el proyecto va orientado de manera fundamental a los alumnos del Grado de Enfermería y tiene el objetivo es "aumentar sus competencias emocionales a la hora de trabajar, ya que nos hemos dado cuenta de que trabajar con las emociones propias y con las del paciente es algo que no se enseña y que constituye una competencia transversal fundamental".

En la jornada de presentación se comenzó por dar a conocer los resultados de la revisión sistemática que se ha llevado a cabo para ver qué investigaciones o resultados se habían publicado sobre este tema. De acuerdo con lo explicado por Leticia Sánchez, "la verdad es que hay muy poco material, y por ello lo que hemos hecho es crear junto con un grupo de ingenieros una interfaz mediante unas gafas de realidad virtual para, a través de un juego o 'Serious Game', intentar que los alumnos

adquieran esas competencias emocionales”.

El siguiente paso consistirá en el diseño de un curso dirigido a los alumnos de grado, “en el que vamos a poner en práctica todo lo que vamos a trabajar con las gafas virtuales y todos los resultados que obtengamos mediante los serious games”.

HABILIDADES MUY NECESARIAS PARA LAS PROFESIONES SANITARIAS

Este proyecto trata de dar respuesta a las dificultades que los estudiantes de hoy presentan en el desarrollo y administración de sus competencias de Inteligencia Emocional, frente a su alta capacidad para el mundo digital. De hecho, la Inteligencia Emocional (IE) determina la capacidad de reconocer, comprender y expresar emociones y sentimientos, lo cual es un elemento fundamental para las profesiones sanitarias.

Para ello, en la actual era digital, la simulación se presenta como una herramienta idónea y un nuevo enfoque dentro del proceso de formativo que habitualmente integra dos grandes dimensiones de enseñanza, el aprendizaje activo y el desarrollo de habilidades transversales.

La Universidad de León (ULE) está presente en este proyecto internacional a través de las profesoras del Departamento de Enfermería y Fisioterapia, Leticia Sánchez Valdeón e Inés Casado Verdejo, y del Departamento de Patrimonio Artístico y Documental, Leticia Barrionuevo Almuzara.

En la jornada ayer, y tras la intervención de Leticia Sánchez Valdeón, tomó la palabra Inés Casado, que habló de las estrategias de Desarrollo de Competencias Emocionales en Ciencias de la Salud, y seguidamente Leticia Barrionuevo, explicó los principales contenidos del ‘Serious Games’ en estudiantes de Enfermería.

La jornada finalizó con la presentación de experiencias que salvan vidas, a cargo de Daniel Rubio Uribe, responsable de Innovación y Desarrollo de EMICO, y la participación de los alumnos que tuvieron ocasión de probar las gafas de realidad virtual y realizar diversas prácticas.

Hay que apuntar finalmente que este interesante proyecto cuenta con la participación de un equipo internacional con 20 investigadores y expertos en varios dominios: enfermería, informática, juegos digitales, ciencias de la educación y social y ciencias del comportamiento.

Los participantes pertenecen a seis Instituciones de Educación Superior diferentes insertas en cinco países: Portugal (Universidad de Minho – Líder del proyecto e Instituto Politécnico de Bragança), Italia (Universidad de Génova), España (Universidad de León), Malta (Universidad de Malta) y Rumanía (Universidad de Suceava).

Post Views: 24

[Facebook](#)

[Twitter](#)

[Pinterest](#)

[WhatsApp](#)

[Linkedin](#)

[Email](#)

[Print](#)

Artículo anteriorGraduada la XII edición del Máster de la ULE en Cirugía Bucal, Implantología y PeriodonciaArtículo siguienteTeatro El Mayal de la ULE ofrece este fin de semana tres funciones de 'Pobre Janucá de Fiesta y Luz' L7Dhttps://www.leon7dias.com

Artículos relacionadosMás del autor

Economía

La Facultad de Ciencias Económicas celebra el lunes la jornada Business Talent 2022

Ocio Leon

Teatro El Mayal de la ULE ofrece este fin de semana tres funciones de 'Pobre Janucá de Fiesta y Luz'

León

Graduada la XII edición del Máster de la ULE en Cirugía Bucal, Implantología y Periodoncia

[Additional Text]:

Presentación Proyecto Serious Games-01

Publicidad

La ULE presenta el proyecto 'Seruios Games'

Tipo Meio: Internet

Data Publicação: 07/12/2022

Meio: Ahora Leon

URL: <https://www.ahoraleon.com/la-ule-presenta-proyecto-seruios-games/>

DestacadoEducaciónSociedad

La ULE presenta el proyecto 'Seruios Games'

El seminario se celebrará el próximo 15 de diciembre a partir de las 17 horas y está dirigido prioritariamente a estudiantes de Enfermería.

7 Dic 2022 0

Facebook

Twitter

Pinterest

WhatsApp

Ahora León / Noticias de León / ULE

La Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad de León (ULE) acogerá el próximo 15 de diciembre (17:00 horas) un seminario para la presentación del proyecto internacional 'Serious Games – Desarrollando Competencias Emocionales para Estudiantes de Enfermería' (SG4NS), una iniciativa financiada por la Unión Europea, dentro del Programa Erasmus+, en la que participan veinte investigadores de universidades de España, Italia, Portugal, Malta y Rumanía.

Este proyecto trata de dar respuesta a las dificultades que los estudiantes de hoy presentan en el desarrollo y administración de sus competencias de Inteligencia Emocional, frente a su alta capacidad para el mundo digital. De hecho, la Inteligencia Emocional (IE) determina la capacidad de reconocer, comprender y expresar emociones y sentimientos, lo cual es un elemento fundamental para las profesiones sanitarias.

Para ello, en la actual era digital, la simulación se presenta como una herramienta idónea y un nuevo enfoque dentro del proceso de formativo que habitualmente integra dos grandes dimensiones de enseñanza, el aprendizaje activo y el desarrollo de habilidades transversales.

La Universidad de León (ULE) está presente en este proyecto internacional a través de las profesoras del Departamento de Enfermería y Fisioterapia, Leticia Sánchez Valdeón e Inés Casado Verdejo, y del Departamento de Patrimonio Artístico y Documental, Leticia Barrionuevo Almuzara. En la jornada del próximo 15 de diciembre, Leticia Sánchez Valdeón, abrirá la sesión para presentar las líneas de trabajo, contenidos y objetivos de este proyecto. Seguidamente intervendrán Inés Casado, que hablará de las estrategias de Desarrollo de Competencias Emocionales en Ciencias de la Salud, y Leticia Barrionuevo, que explicará los principales contenidos del Serious Games en estudiantes de Enfermería. La jornada concluirá con la presentación de experiencias que salvan vidas, que ofrecerá

Daniel Rubio Uribe, responsable de Innovación y Desarrollo de EMICO SA.

Los antecedentes del proyecto consideran que la capacidad de manejar las propias emociones durante las interacciones con los pacientes es una habilidad útil en cualquier entorno de cuidado para los estudiantes de enfermería. La Inteligencia Emocional (IE) debe incorporarse más en el momento de la formación -y por lo tanto en los planes de estudios de enfermería- que en el posterior desarrollo de la profesión.

Esto les dará a las enfermeras una mayor comprensión de sí mismas y de la forma en que se relacionan con los demás, particularmente en situaciones altamente desafiantes. Por ello, el proyecto SG4NS pretende promover habilidades y destrezas de IE.

Es por ello que el rol de los docentes en el campo de las relaciones interpersonales es fundamental, debiendo incluir en sus prácticas nuevas metodologías que contribuyan a su trabajo y a la calidad de la enseñanza.

Para lograr este objetivo, el presente proyecto pretende desarrollar una interfaz digital (prototipo de Serious Game) para apoyar la mejora de las habilidades de inteligencia emocional en estudiantes de enfermería mediante el uso de gafas de realidad virtual.

El proyecto está formado por un equipo internacional con 20 investigadores y expertos en varios dominios: enfermería, informática, juegos digitales, ciencias de la educación y social y ciencias del comportamiento. Los participantes pertenecen a seis Instituciones de Educación Superior diferentes insertas en cinco países: Portugal (Universidad de Minho – Líder del proyecto e Instituto Politécnico de Bragança), Italia (Universidad de Génova), España (Universidad de León), Malta (Universidad de Malta) y Rumanía (Universidad de Suceava).

VíaULE EtiquetasAhora LeónEducaciónNoticias de LeónULE

Facebook

Twitter

Pinterest

WhatsApp

Escola de Enfermagem cria videojogo para trabalhar competências emocionais dos alunos

Tipo Meio:	Internet	Data Publicação:	12/05/2022
Meio:	RUM - Rádio Universitária do Minho Online	Autores:	Vanessa Batista

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=9f7683e3>

RUM - Rádio Universitária do Minho

Já imaginou um videojogo, em estilo 'escape room' virtual, que ajuda a trabalhar as competências emocionais de um futuro profissional de saúde? Esta foi precisamente a premissa que deu origem ao primeiro projeto Erasmus+ liderado pela Escola Superior de Enfermagem da Universidade do Minho (ESE). O "Serious Games", orçado em 207 mil euros, junta a academia minhota e o Politécnico de Bragança a universidade de Espanha, Itália, Malta e Roménia.

Em entrevista ao UMinho I&D, a coordenadora do trabalho e docente na ESE, Lisa Gomes, adianta que esta é uma forma de cativar os alunos e, simultaneamente, corrigir uma lacuna identificada nos planos curriculares nacionais e internacionais que está relacionada com a falta de treino de competências emocionais dos alunos.

"Os planos continuam muito focados no desenvolvimento de habilidades técnicas e deixam no esquecimento o treino da gestão emocional para lidar com doentes, equipas multidisciplinares, com os colegas de curso e com as suas próprias emoções", explica.

Foram necessários seis meses para desenvolver o protótipo do jogo. O trabalho envolveu docentes e investigadores do centro Algoritmi, informática, educação, psicologia, enfermagem e ciências sociais.

O ponto de partida é uma história romântica. O aluno entra numa realidade virtual, uma casa, e numa das divisões encontra o corpo de uma jovem. A coordenadora do trabalho frisa aos microfones da Universitária que o desafio passa por o estudante perceber se "o corpo tem vida ou não" e analisar as emoções que surgem durante esse confronto. "Existe toda uma história de saúde e doença para depois o aluno conseguir desenvolver o seu raciocínio crítico relativamente a determinadas temáticas na área da saúde", refere.

Todos os alunos que entram nesta experiência são acompanhados por um docente que irá avaliar a gestão das emoções do estudante durante o jogo. Para além desta vertente, o projeto "Serious Games" pretende desenvolver um workshop, que deverá juntar entre 25 a 30 professores, em Malta no mês de outubro. A pensar nos estudantes de enfermagem será desenvolvido um Curso em Competências Emocionais com 30 horas. O projeto "Serious Games" termina em junho de 2023.

Vanessa Batista

PROGRAMAS / CONFERÊNCIA DE IMPRENSA



00:00

07:24

Sobre o programa Ouvir em... Seguir Guardar Partilhar

O medo tem cheiro? Como é senti-lo na pele? 08 nov. 2022

Universidade portuguesa cria videojogo para ajudar profissionais de saúde a desenvolver competências emocionais. Saiba como no Público. The Washington Post faz analogia entre bons/maus alunos na COP27

Episódios

- Podcast Conferência de imprensa
Homem esconde-se em casa para fugir das mulheres
27 out. 2023
- Podcast Conferência de imprensa
Sabe reconhecer os sinais vitais do planeta?
26 out. 2023
- Podcast Conferência de imprensa
Já conhece a nova vida de Sanna Marin?
25 out. 2023
- Podcast Conferência de imprensa
A dieta mediterrânea já não é saudável?
24 out. 2023
- Podcast Conferência de imprensa
Encurralado 12 horas, r ao ataque do Hamas
20 out. 2023

Recentes

- Podcast Noticiário
As notícias das 16h
27 out. 2023
- Podcast Boa Sorte!
CSI MERDAMI: o amor dá lugar ao crime
27 out. 2023
- Podcast Vichyssoise
Pinhata Pizarro, os patos de PNS e o voo de Cotrim
27 out. 2023
- Podcast Noticiário
As notícias das 15h
27 out. 2023
- Podcast AEG
Como tornar as nossas refeições mais sustentáveis
Episódio 2 - 27 out. 2023

Em destaque

- Podcast Contra-Corrente
O olhar de José Manuel Fernandes e Helena Matos para os principais...
27 out. 2023
- Podcast O Bom, O Mau e o Vilão
Miguel Pinheiro avalia diariamente três figuras. Pode ouvir o bom, o mau e o vilão d...
27 out. 2023
- Podcast A História do Dia
Em cerca de 20 minutos conversamos com os jornalistas da redação do...
27 out. 2023
- Podcast E o Vencedor é...
Notas de 0 a 20 aos protagonistas do dia dadas por José Manuel Fernandes, Paul...
27 out. 2023
- Podcast Explicador
Os grandes temas em com os principais protagonistas. Todas a...
27 out. 2023

Ver todos os Podcasts

Videojogo ajuda alunos de enfermagem a lidar com as emoções e a melhorar o cuidado aos doentes

Jogo testa o medo, a alegria, o nojo e a tristeza dos profissionais de saúde.

Correio da Manhã 6 de Novembro de 2022 às 18:45



Videojogo ajuda alunos de enfermagem a lidar com as emoções e a melhorar o cuidado aos doentes

FOTO: Reuters

Vinte profissionais, oriundos de cinco países distintos, uniram-se a um projeto chefiado pela Universidade do Minho que criou um videojogo, em formato de *escape room*, que visa a ajudar os profissionais da área da saúde a adquirirem competências emocionais básicas, de forma a que possam aprimorar os cuidados aos doentes, bem como preservar a respetiva saúde mental.

O videojogo, que testa o medo, a alegria, a tristeza e o nojo, já começou a ser testado pelos alunos de enfermagem da Universidade do Minho, localizada em Braga.

Segundo informação do *Público*, a narrativa do jogo tem início no interior de uma casa, onde o jogador dá de caras com um corpo no chão e é desafiado a completar puzzles, complementado por um conjunto de tarefas, de forma a que consiga passar de divisão em divisão e ir percebendo o que aconteceu. O jogo é imersivo - o jogador sente que é transportado para a história e sente-se a viver a narrativa na primeira pessoa - e, devido a isto, é necessária a utilização de óculos de realidade virtual.

No final do jogo, o estudante deve partilhar com o professor e colegas o que sentiu durante a experiência imersiva.

LEIA TAMBÉM

O jogo está a ser traduzido para os cinco idiomas dos parceiros, ou seja, para português, italiano, espanhol, romeno e maltês (língua de Malta).

LEIA TAMBÉM



EXCLUSIVO SAÚDE

Como é sentir medo? Videojogo ajuda estudantes de Enfermagem a lidar com emoções

Projecto liderado pela Universidade do Minho e que envolve cinco países criou videojogo em formato *escape room* para promover competências emocionais dos profissionais de saúde.

Natália Faria

6 de Novembro de 2022, 7:17

Oferecer artigo 6



Projecto é liderado pela Universidade do Minho RUI GAUDÊNCIO

O medo tem cheiro? Como é senti-lo na pele? Faz-nos suar, sentir nauseados? Vinte profissionais de cinco países uniram-se num projecto, liderado pela Escola Superior de Enfermagem da Universidade do Minho (UM), que criou um videojogo em formato *escape*

room cujo objectivo final é ajudar os profissionais de saúde a adquirirem as competências emocionais básicas que os ajudem a melhorar os cuidados aos doentes e a tratar da respectiva saúde mental (<https://www.publico.pt/saude-mental>): além do medo, a alegria, o nojo e a tristeza são as emoções predominantes deste videojogo, que já começou a ser testado junto dos estudantes de Enfermagem da UM, em Braga.

“A narrativa começa dentro de uma casa, em que o jogador encontra um corpo no chão e é desafiado a completar *puzzles* e um conjunto de tarefas para conseguir passar de quarto em quarto e ir percebendo o que se passou ali. O jogo é imersivo, requer a utilização de óculos de realidade virtual, porque a ideia é que as emoções sejam sentidas no corpo de quem o joga”, descreveu ao PÚBLICO Lisa Gomes, coordenadora do projecto.

No final, o estudante discute com o professor e com os colegas o que sentiu, se foi capaz, por exemplo, de vencer o nojo para retirar uma chave de um caixote de lixo nauseabundo. “Os estudantes podem sentir taquicardia, um aperto na garganta, podem sofrer hipersudorese; já tivemos uma aluna que quase vomitou. Isso permite-lhes descobrir que sensações é que emoções (<https://www.publico.pt/2021/02/22/p3/noticia/pedro-criou-videojogo-ajudar-adolescentes-controlar-emocoes-1951326>) como o medo ou a repulsa lhes despertam, e, a partir do momento em que desenvolvem essa autoconsciência, ser-lhes-á muito mais fácil lidar com as emoções, auto-regularem-se, e ajudarem os doentes e familiares a fazer o mesmo”, acrescenta aquela professora de Enfermagem.

Por estes dias, o videojogo está a ser traduzido para as cinco línguas dos países parceiros (além de Portugal, Itália, Espanha, Malta e Roménia) e, completada essa etapa, o próximo passo deste projecto apoiado em 200 mil euros pelo Programa Erasmus+ é delinear um curso intensivo totalmente virado para a promoção das competências emocionais com recurso à realidade virtual. “Este curso de inteligência emocional terá uma duração de 30 horas e poderá funcionar como uma unidade extracurricular para os estudantes do ensino superior que se queiram inscrever, da área da enfermagem, mas também da medicina ou de qualquer outra profissão, ligada ou não aos cuidados de saúde”, precisa Lisa Gomes.





O jogo é imersivo e requer a utilização de óculos de realidade virtual DR

Descobertas as potencialidades da realidade virtual na gestão das emoções, e sabendo-se que um bom médico ou enfermeiro precisam de fazer uso da sua inteligência emocional tanto como da sua destreza manual ou cognitiva, Lisa Gomes gostaria de ver mais tarde o videojogo adaptado para ajudar na reabilitação de doentes cardíacos.

“A reabilitação cardíaca é complicada. Muitas vezes, o doente tem tanto medo de ter outro enfarte que não consegue lidar com as suas emoções e surgem depois as depressões. Eles nem sempre conseguem discernir que é medo o que estão a sentir e, desde logo, o profissional de saúde não o vai conseguir ajudar, se não souber o que é o medo. Mas, além desta questão da regulação das emoções, o videojogo pode ajudar a estimular a parte neurológica e também motora, uma vez que o controlo dos comandos obriga o jogador a desenvolver a destreza fina”, sustenta a docente, sem descartar igualmente a hipótese de o videojogo ser adaptado para ajudar as crianças do pré-escolar e do básico a falar e a gerir as suas emoções.

SUBSCREVA A NOSSA NEWSLETTER DESPERTADOR

DE SEGUNDA A SEXTA

Todas as manhãs, a newsletter fundamental para estar informado.

Subscrever

☐ **Tomei conhecimento que as newsletter editoriais poderão conter publicidade. OBRIGATÓRIO**







Receba as notícias importantes e urgentes! Pode cancelar em qualquer altura.

[Depois](#) [Subscrever](#)





B.

Videojogo dá competências emocionais a estudantes de enfermagem



Fotografia

Publicado em 29 de agosto de 2022, às 09:52

UMinho lidera projeto internacional que decorre até junho de 2023.

Um videojogo usado para aferir competências emocionais de alunos e profissionais de enfermagem em vários países, tornando-os mais resilientes na sua prática clínica e estimulando os melhores cuidados a doentes em contextos múltiplos e

Se ainda não é assinante

Jornal diário de informação regional e de
inovação criativa

Brincos Galaxy Em Prata

39 €

[Compre](#)

Mala De Tiracolo Média Audree Kaos
Icon Bege

179 €

[Compre](#)

< voltar à página anterior

E se um videojogo nos der competências emocionais?

31-03-2022 | Nuno Passos



Os membros do consórcio têm realizado reuniões sucessivas

3 / 6

Primeiro projeto Erasmus+ liderado pela Escola Superior de Enfermagem da UMinho une cinco países e envolve escape room virtual, curso e workshop.

É um "jogo sério" em formato *escape room*. Vemos uma mulher inanimada no chão e vamos obtendo pistas para perceber o que aconteceu e para aceder a outras divisórias. De forma subtil, testamos as nossas emoções, como o medo, a alegria, o nojo e a tristeza. Será que vamos tocar na mulher? E retirar uma chave do lixo? E atravessar uma tábua suspensa? Pois bem, este novo videojogo, em protótipo, está a ser usado para aferir competências emocionais de alunos e profissionais de enfermagem em vários países, tornando-os mais resilientes na sua prática clínica e estimulando os melhores cuidados a doentes em contextos múltiplos e exigentes.

O conceito pioneiro faz parte do projeto "**Serious Games**", que é liderado pela **Escola Superior de Enfermagem** da UMinho (ESE) e junta até junho de 2023 o **Politécnico de Bragança** e as universidades de **Génova** (Itália), **León** (Espanha), **Malta** (Malta) e **Suceava** (Roménia). Trata-se, aliás, do primeiro projeto científico europeu encabeçado pela ESE com apoio do Programa Erasmus+ (200 mil euros). É um desafio que a coordenadora e professora Lisa Gomes encara "com muito entusiasmo e com responsabilidade acrescida". A iniciativa prevê lançar ainda um workshop de cinco dias para capacitar os docentes do consórcio e um Curso de Competência Emocional, com 30 horas de prática simulada, realidade virtual e instrumentos de avaliação.

Para já, os holofotes estão no videojogo, que se pondera patentear e mais tarde levar ao cidadão comum, numa versão mais cuidada. Aliás, pode até abrir caminho para *serious games* que empoderem, por exemplo, doentes e familiares após um enfarte agudo do miocárdio. As hipóteses multiplicam-se. "A narrativa do jogo é fulcral e estivemos seis meses a prepará-lo, pensando como cativar o público-alvo nesta espécie de casa de emoções, com puzzles para resolver, uma atmosfera de suspense e um som denso que nos faça sentir imergir naquele contexto", descreve Lisa Gomes.

"Queremos provocar os 'gatilhos' para os estudantes de enfermagem explicarem o que esta experiência lhes impactou no corpo, como a aceleração dos batimentos cardíacos ou a repulsa por certa situação", nota, vincando que os jovens aprendem enquanto jogam, de um modo menos monótono e formal e rentabilizando as tecnologias. "É um processo de ensino-aprendizagem ativo e dinâmico na era digital e valorizando competências transversais", elucida. "Cremos que dará aos futuros e atuais enfermeiros uma maior compreensão de si mesmos e da maneira como se relacionam com os outros, principalmente em situações altamente desafiadoras", acrescenta.

Pesquisar...

HISTÓRICO

AGENDA

CLIPPING

Um de nós



"Recebo e aprendo muito com todos e isso satisfaz-me!"
José Manuel Silva

Conhecido como Zé Manuel, o vimaranense de 58 anos começou a trabalhar no Departamento de Engenharia Têxtil em 1992, então no Palácio Vila Flor. Atualmente presta apoio técnico aos cursos de Teatro e Artes Visuais, no Teatro Jordão.

Saiba mais

Percursos



"Valorizo a riqueza dos desafios e a beleza da diversidade"
Graça Borges

A alumna de Relações Internacionais entrou em 1990 na Unicer (hoje Super Bock Group), liderando a gestão da marca, os mercados europeu e africano e agora as relações institucionais e sustentabilidade.

Saiba mais

Formação e emprego

Electrical Engineer | BIMMS |
integrated engineering | Porto
, 31/10/2023

Diretor de Recursos Humanos |
HumanSkills-HR | Paredes

Este meio virtual permite assim praticar o raciocínio crítico e resolver problemas num ambiente de baixo risco, facilitar a aprendizagem online e em horários e locais diferentes, simular pacientes e cenários que os estudantes poderiam não encontrar de outra forma e ainda criar conteúdo altamente partilhável com o público internacional, expandindo oportunidades globais de saúde. O *escape room* virtual está ao dispor em língua inglesa e, numa segunda fase, também previsto em português, espanhol, italiano, romeno e maltês.

A responsável considera que a sociedade fala muito em inteligência emocional (reconhecer, compreender e expressar emoções e sentimentos), mas não como a gerir e colocar na prática. “Em geral, nos cursos superiores da área da saúde falta a componente emocional e o desenvolvimento dessas competências, que foi mais evidente na pandemia”, justifica Lisa Gomes, também membro da Unidade de Investigação em Ciências da Saúde: Enfermagem (UICISA:E, polo UMinho).

O projeto “Jogos Sérios - Desenvolvendo Competências Emocionais para Estudantes de Enfermagem ([SG4NS](#))” conta com sete investigadores da UMinho: Lisa Gomes, João Cainé, Rui Pereira, Ana Paula Macedo (todos da [UICISA: E](#)), Filomena Soares, Paulo Novais e Vitor Carvalho (todos do [Centro Algoritmi](#)). A equipa internacional soma duas dezenas de peritos de áreas como enfermagem, informática, jogos digitais, educação, psicologia e ciências sociais.

, 22/10/2023

Consultor/a de Projetos | EDIT VALUE
CAPITAL HUMANO | Braga
, 18/10/2023

Mais ofertas em alumni.uminho.pt
, 18/10/2023

Saiba mais 



UNIVERSIDADE DO MINHO 2023
© Todos os direitos reservados

ESTATUTO EDITORIAL
FICHA TÉCNICA

INÍCIO

REPORTAGENS

PERCURSOS

UM DE NÓS

GALERIA

insira o email para receber a newsletter 



Seguir 116 n