

## **Produção de conhecimentos sobre Serious Game na área de saúde no Brasil: revisão integrativa**

**Introdução:** Atualmente, com avanços tecnológicos, o serious game destaca-se como ferramenta de ensino lúdica, que motiva o processo de aprendizagem, auxiliando na tomada de decisão, mudanças de atitudes e hábitos de nosso cotidiano. **Objetivo:** Esta pesquisa teve por objetivo, verificar os conhecimentos científicos produzidos acerca do serious game publicados em periódicos da área de saúde no Brasil. **Método:** A seleção dos artigos foi realizada no mês de maio de 2018, em bases de dados nacionais: Literatura Latino-Americana em Ciências de Saúde (LILACS), Scientific Electronic Library Online (SciELO) e Base de dados em Enfermagem (BDENF), tendo como descritor “jogos de vídeo”. Sendo difícil encontrar publicações nacionais frente ao objetivo proposto, optou-se em realizar a busca utilizando as terminologias “jogos sérios”, “serious game”, “game health”, “jogos educacionais” e “jogos educacionais digitais”. Como critérios de inclusão, utilizou-se: artigos publicados em português, que apresentasse conteúdo online completo, que estivessem no período de 2008 a 2018 e que respondesse o objetivo proposto. **Resultados:** Foram encontrados 161 artigos, sendo analisados nove. Os resultados mostraram que houve um aumento de publicações no decorrer dos anos e que os principais assuntos abordados foram a introdução do serious game durante a graduação, a capacitação profissional diante de temas de serviço e validação dos jogos em diversos seguimentos. **Conclusão:** o serious game é uma tecnologia de aplicação crescente e em expansão, pois pode ser utilizada como meio de fortalecimento de ações que promovam ações de saúde.

**Descritores:** jogos de vídeo, jogos educacionais digitais, promoção da saúde.

## **Knowledge production on Serious Game in health care in Brazil: integrative review**

**Introduction:** Today, with technological advances, serious game stands out as a tool for teaching recreation, which motivates the learning process, helping in decision making, changes in attitudes and habits of our daily life. **Objective:** This research aimed to verify the scientific knowledge produced about the serious game published in health journals in Brazil. **Method:** The selection of articles was carried out in May 2018, in national databases: Latin American Literature in Health Sciences (LILACS), Scientific Electronic Library Online (SciELO) and Database of Nursing (BDENF), having as descriptor "video games". As it is difficult to find national publications in front of the proposed objective, it was decided to carry out the search using the terms "serious games", "serious game", "game health", "educational games" and "digital educational games". As inclusion criteria, articles published in Portuguese that presented complete online content that were in the period from 2008 to 2018 and that responded to the proposed objective were used. **Results:** 161 articles were found, with nine analyzed. The results showed that there was an increase of publications over the years and that the main subjects were the introduction of the serious game during graduation, professional qualification regarding service themes and validation of the games in different segments. **Conclusion:** the serious game is a growing and expanding application technology, since it can be used as a means of strengthening actions that promote health actions.

**Descriptors:** serious game, video game, health promotion.