

# ANÁLISE DA PRODUÇÃO CIENTÍFICA NA EDUCAÇÃO EM SAÚDE ENVOLVENDO AS TEMÁTICAS DE METAVERSO, REALIDADE VIRTUAL E JOGOS

Francis Menezes dos Santos<sup>1</sup>  
Elaine Santana de Souza<sup>2</sup>  
Paula Alvarez Abreu<sup>3</sup>

## RESUMO

O metaverso é uma rede em enorme escala e interoperável de mundos 3D virtuais renderizados em tempo real que podem ser experienciados de forma síncrona e persistente por um número efetivamente ilimitado de usuários com um sentimento individual de presença e continuidade de dados como identidade, história, direitos, objetos, entre outros. Na área de educação em saúde, o metaverso se mostra como uma promissora ferramenta educacional, que pode proporcionar interações e experiências imersivas valiosas para o aprendizado como por exemplo a partir de ferramentas como os jogos. Esta revisão integrativa tem o objetivo de verificar o panorama relacionado ao uso do metaverso, da realidade virtual e dos jogos de forma conjunta para a educação em saúde. Para essa revisão integrativa, foram realizadas buscas em 6 plataformas: Google acadêmico, Scielo, PubMed, Web of Science, Periódicos Capes e Eric. Os descritores foram "educação em saúde", metaverso "realidade virtual" e jogos, além destes mesmos termos em inglês. A pesquisa foi realizada sem restrição temporal. Na pesquisa utilizando descritores em português, foram obtidos 26 resultados e em inglês foram obtidos 667 resultados. Para a inclusão foram considerados os artigos primários relacionados ao uso de jogos em contexto de realidade virtual ou metaverso para a educação em saúde. Após a análise e utilizando os critérios de inclusão e exclusão, foram obtidos 26 artigos primários e 32 artigos de revisão. Destes, um abordava jogos e metaverso e tratava sobre o ensino de frações utilizando conceitos musicais. Um abordou o metaverso e a realidade virtual para o ensino de eletrostática. Um abordou o metaverso com a criação de espaço escolar por alunos do ensino fundamental. Após a análise dos resultados verificou-se que o tema metaverso, realidade virtual e jogos ainda não foi muito explorado de forma conjunta, principalmente no que tange a área de educação em saúde.

**Palavras-chave:** Educação em Saúde, Metaverso, Jogos didáticos digitais.

---

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Farmácia da Universidade Federal do Rio de Janeiro – RJ, francis.menezes@ufrj.br;

<sup>2</sup> Doutoranda do Curso de Educação em Ciências e Saúde da Universidade Federal do Rio de Janeiro - RJ, elaine.santana@ufrj.br.;

<sup>3</sup> Professor orientador: dourora, UFRJ, Instituto de Biodiversidade e Sustentabilidade (NUPEM), Macaé, RJ, abreu\_pa@yahoo.com.br.