



O potencial de jogos para grupos vulneráveis como refugiados: revisão de escopo

The potential of games for vulnerable groups like refugees: a scoping review

El potencial de los juegos para grupos vulnerables como los refugiados: revisión del alcance

Como citar este artigo:

Fernandes CS, Campos MJ, Lima AN, Chaves SCS, Santos EC, Mendes DT, Nóbrega MPSS. The potential of games for vulnerable groups like refugees: a scoping review. Rev Esc Enferm USP. 2023;57(spe):e20220365. <https://doi.org/10.1590/1980-220X-REEUSP-2022-0365en>

- Carla Sílvia Fernandes¹
- Maria Joana Campos²
- Andreia Novo Lima³
- Suellen Cristina da Silva Chaves⁴
- Eliana Cristina dos Santos⁴
- Dárcio Tadeu Mendes⁴
- Maria do Perpétuo Socorro Sousa Nóbrega⁴

¹ Escola Superior de Enfermagem do Porto, Centro de Investigação em Tecnologias e Serviços de Saúde Porto, Porto, Portugal.

² Escola Superior de Enfermagem do Porto, Unidade de Investigação da Escola Superior de Enfermagem do Porto, Porto, Portugal.

³ Escola Superior de Saúde da Fundação Fernando Pessoa, Porto, Portugal.

⁴ Universidade de São Paulo, Escola de Enfermagem, Departamento de Enfermagem Materno-Infantil e Psiquiátrica, São Paulo, SP, Brasil.

ABSTRACT

Objective: To map existing studies on the development of games for refugees, identifying the developed games, characteristics and possible application to health care. **Method:** A scoping review study, carried out in July 2022, using the MEDLINE® (Medical Literature Analysis and Retrieval System Online), CINAHL® (Cumulative Index to Nursing and Allied Health Literature), SPÓRTDiscus, Scopus, SciELO (Scientific Electronic Library Online), Psychology and Behavioral Sciences Collection, Cochrane Central Register of Controlled Trials databases. **Results:** 8 studies were identified, with 8 different types of games published between 2016 and 2022. The characteristics of the games found essentially fall on their use to increase empathy towards refugees. **Conclusion:** This study identifies opportunities to strengthen the current body of knowledge in nursing, using games as ways of welcoming, training and integrating populations in situations of social vulnerability in which refugees find themselves.

DESCRIPTORS

Play and Playthings; Refugees; Gamification; Video Games.

Autor correspondente:

Maria do Perpétuo Socorro Sousa Nóbrega
Av. Dr. Enéas de Carvalho Aguiar,
419, Cerqueira César
05403-000 – São Paulo, SP, Brasil
perpetua.nobrega@usp.br

Recebido: 14/09/2022
Aprovado: 09/08/2023

INTRODUÇÃO

Atualmente, no mundo, existem milhões de pessoas deslocadas à força. Entre elas, uma grande parte é refugiada em função de guerras civis na Síria, Líbia, Afeganistão, Iraque e Sudão do Sul, e, mais recentemente, em função da guerra na Ucrânia⁽¹⁻³⁾. Com efeito, a atual situação das pessoas refugiadas na Europa é a maior desde a Segunda Guerra Mundial⁽²⁾. Na América Latina, devido à grave instabilidade econômica e política na Venezuela, o Brasil tem recebido um número elevado de refugiados⁽⁴⁾. Todas essas pessoas refugiadas estão em risco de desenvolver problemas diversos.

A crise dos refugiados está em todos os noticiários; ouvimos, vemos e lemos sobre refugiados fugindo da guerra em busca de um lugar melhor para viver. A maioria dos governos tem discutido o que fazer com o grande número de fugitivos e como fornecer abrigo, enquanto que outros estão discutindo como evitar que cruzem suas fronteiras e entrem em seus países⁽⁵⁾.

As necessidades das pessoas refugiadas não são determinadas apenas pela exposição à guerra e à fuga, pois existem determinantes durante o curso da vida que também desempenham um grande papel⁽³⁾. Todas as pessoas, inclusive as crianças, permanecem sujeitas a níveis de discriminação e marginalização social e sob enorme risco de violações de seus vários direitos humanos⁽⁶⁾.

A grande maioria das pessoas refugiadas foi exposta a enormes traumas no seu país de origem, como violações dos direitos humanos, assassinato de familiares, prisão, tortura e guerra⁽¹⁾. Em trânsito para o seu destino, são frequentemente expostos à violência física e sexual, bem como a maus-tratos por parte dos traficantes e autoridades^(1,6). Mas, após a chegada ao seu destino, os refugiados também são expostos a fatores de estresse pós-migração, tais como sentimentos de solidão, desenraizamento e exclusão social^(1,7). Essa segregação, em termos de economia e espaço de vida, é exacerbada também pelos problemas de exclusão social⁽⁷⁾, potenciada pelos meios de comunicação social⁽⁸⁾.

Todos esses fatores colocam imensa pressão e agravam o estado de saúde mental já precário dos refugiados que já foram sujeitos a traumas⁽¹⁾. Esse grupo específico merece uma atenção especial por parte dos profissionais de saúde, por apresentar necessidades e vulnerabilidades distintas no que diz respeito à integração e à salvaguarda dos direitos humanos⁽¹⁾. Os profissionais de saúde são eticamente obrigados a preparar uma resposta às questões de saúde pública e relacionadas com a saúde resultantes do movimento de refugiados⁽²⁾.

Cientes da necessidade de intervir a esse nível, e como primeira etapa de um estudo em que será realizado o desenvolvimento de um jogo para promover a integração aos cuidados de saúde de pessoas refugiadas, realizamos este estudo.

Argumenta-se que os jogos sérios podem preencher uma lacuna na formação em direitos humanos⁽⁶⁾, fortalecendo as competências de empatia, que é fundamental para a tarefa de proteger populações vulneráveis⁽⁹⁾. Devido à utilidade dos jogos digitais na promoção de melhores comportamentos socioemocionais, muitas pesquisas surgiram com formas interessantes de usar os jogos existentes para construir habilidades socioemocionais⁽¹⁰⁻¹⁴⁾.

Os jogos que tratam de temas como refugiados também querem transmitir uma mensagem política, fazendo com que as pessoas pensem sobre certos eventos e reflitam sobre seu

próprio comportamento⁽¹⁵⁾. Os jogos sérios neste campo pretendem aumentar a conscientização e evocar empatia pelos grupos representados⁽¹⁶⁾. Os jogadores podem sentir culpa, arrependimento, alegria, orgulho, ou vergonha das escolhas feitas no jogo e, no processo, tomar consciência e identificar emoções diferentes, com dilemas éticos, abrindo portas para a verdadeira empatia⁽¹⁰⁾. Esse aspecto é importante para alterar estereótipos e melhorar as atitudes dos profissionais de saúde para com esses grupos vulneráveis. Esta revisão de escopo tem por objetivo mapear os estudos existentes sobre o desenvolvimento de jogos para refugiados, identificando os jogos desenvolvidos, características e possível aplicação aos cuidados de saúde.

MÉTODO

Foi realizada uma revisão de escopo usando o quadro metodológico desenvolvido pelo *JBI Reviewer's Manual for Scoping Reviews*⁽¹⁷⁾ e *Preferred Reporting Items for Systematic reviews and Meta-Analyses extension for Scoping Reviews (PRISMA-ScR)*⁽¹⁸⁾. Objetivou-se, na fase exploratória desta revisão, garantir a inexistência de relatório de pesquisa recente semelhante à temática em estudo ou registo de protocolo de revisão. Posteriormente, o protocolo de pesquisa foi registrado na plataforma *Open Science Framework*[®] (10.17605/OSF.IO/2VYTW).

ESTRATÉGIA DE BUSCA

Foi realizada busca nas bases de dados MEDLINE[®] (*Medical Literature Analysis and Retrieval System Online*), CINAHL[®] (*Cumulative Index to Nursing and Allied Health Literature*), Scopus, SciELO (*Scientific Electronic Library Online*), *Psychology and Behavioral Sciences Collection* e *Cochrane Central Register of Controlled Trials*, de acordo com a sintaxe e termos de indexação apropriados para cada base. A estratégia de pesquisa está listada no Quadro 1. Foi conduzida, através do *Google Scholar*, uma pesquisa na literatura cinzenta. Também foi realizada procura de estudos adicionais nas listas de referência dos artigos incluídos através do *backward citation searching*.

IDENTIFICAÇÃO DA QUESTÃO DE PESQUISA

Esta revisão foi conduzida pelas seguintes questões: que jogos foram desenvolvidos para grupos de refugiados? Que jogos foram desenvolvidos para promover a integração de grupos de refugiados? Quais os jogos que promovem uma maior sensibilidade cultural para com os refugiados? Quais são as características dos jogos para os refugiados? Qual a sua possível aplicação aos cuidados de saúde?

SELEÇÃO DOS ESTUDOS

A determinação dos critérios de inclusão e exclusão foi especificada em concordância com as perguntas norteadoras, considerando a População, o Conceito e o Contexto. Foram definidos os seguintes critérios: em termos Populacionais, foram incluídos estudos referentes a grupos vulneráveis como os refugiados; em termos de Conceito, foram incluídos estudos relativos ao desenvolvimento de jogos para esta população; e em termos de Contexto, foram incluídos todos os contextos, exceto aqueles referentes à alfabetização de crianças refugiadas. Não foram feitas restrições relativamente ao tipo de estudo. Do ponto de vista

Quadro 1 – Estratégias de busca conforme base/portal de dados. Porto, Portugal, 2022

Base de dados	Estratégia de busca
PubMed	((((MH "Refugees") OR (MH "Refugee Camps"))OR (MH "Transients and Migrants") OR (MH "Emigrants and Immigrants") OR (MH "Undocumented Immigrants") OR ("Migrant*") OR ("Refugee*")) AND ((MM "Video Games") OR (MM "Games, Recreational") OR (MM "Role Playing") OR ("Game*") OR ("Video Game*") OR ("Virtual game*") OR ("Games Recreational") OR ("Boardgam*") OR ("Experimental Game*") OR ("Board gam*") OR ("Gamification*") OR ("serious game*") OR ("Gameboard*") OR ("Simulation Game*") OR ("Mobile game*") OR ("Computer game*") OR ("Internet game*") OR ("Electronic game*") OR ("Roleplaying") OR ("RPG") OR ("Role playing") OR ("didactic* tool*") OR ("Exergam*"))))
CINAHL	((((MH "Refugees") OR (MH "Refugee Camps"))OR (MH "Transients and Migrants") OR (MH "Emigrants and Immigrants") OR (MH "Undocumented Immigrants") OR (MH "Immigrants") OR ("Migrant*") OR ("Refugee*")) AND ((MM "Video Games") OR (MM "Games") OR (MM "Role Playing") OR ("Game*") OR ("Video Games") OR ("Virtual game*") OR ("Games Recreational") OR ("Boardgam*") OR ("Experimental Game*") OR ("Board gam*") OR ("Gamification*") OR ("serious game*") OR ("Gameboard*") OR ("Simulation Game*") OR ("Mobile game*") OR ("Computer game*") OR ("Internet game*") OR ("Electronic game*") OR ("Roleplaying") OR ("RPG") OR ("Role playing") OR ("didactic* tool*") OR ("Exergam*"))))
Cochrane	((("Refugee") OR ("Migrant") OR ("Refugees")) AND (("Game") OR ("Video Games") OR ("Virtual game") OR ("Games Recreational") OR ("Boardgame") OR ("Experimental Game") OR ("Board game") OR ("Gamification") OR ("serious game") OR ("Gameboard") OR ("Simulation Game") OR ("Mobile game") OR ("Computer game") OR ("Internet game") OR ("Electronic game") OR ("Roleplaying") OR ("RPG") OR ("Role playing") OR ("didactic tool") OR ("Exergame"))))
Psych	((((DE "REFUGEES") OR (DE "REFUGEES -- Social conditions") OR (DE "IMMIGRANTS") OR (DE "EMIGRATION & immigration") OR (DE "REFUGEES -- Government policy") OR (DE "UNDOCUMENTED immigrants") OR ("Refugee*") OR ("Migrant*")) AND ((DE "GAMES") OR (DE "GAMES & psychology") OR (DE "GAMES & technology") OR (DE "GAMES -- Social aspects") OR (DE "GAMES -- Therapeutic use") OR (DE "GAMEBOARDS") OR (DE "VIDEO games") OR (DE "BOARD gamers") OR (DE "BOARD games") OR (DE "ROLEPLAYING games") OR (DE "GAMIFICATION") OR (DE "SIMULATION games") OR (DE "ELECTRONIC artificial life games") OR (DE "ELECTRONIC management games") OR (DE "MOBILE games") OR (DE "COMPUTER games") OR (DE "MOBILE games") OR (DE "INTERNET games") OR ("Game*") OR ("Video Games") OR ("Virtual game*") OR ("Games Recreational") OR ("Boardgam*") OR ("Experimental Game*") OR ("Board gam*") OR ("Gamification*") OR ("serious game*") OR ("Gameboard*") OR ("Simulation Game*") OR ("Mobile game*") OR ("Computer game*") OR ("Internet game*") OR ("Electronic game*") OR ("Roleplaying") OR ("RPG") OR ("Role playing") OR ("didactic* tool*") OR ("Exergam*"))))
Scopus	(TITLE-ABS-KEY (("Refugee") OR ("Migrant") OR ("Refugees")) AND TITLE-ABS-KEY (("Game") OR ("Video Games") OR ("Virtual game") OR ("Games Recreational") OR ("Boardgame") OR ("Experimental Game") OR ("Board game") OR ("Gamification") OR ("serious game") OR ("Gameboard") OR ("Simulation Game") OR ("Mobile game") OR ("Computer game") OR ("Internet game") OR ("Electronic game") OR ("Roleplaying") OR ("RPG") OR ("Role playing") OR ("didactic tool") OR ("Exergame"))))
SciELO	((("Refugee") OR ("Migrant") OR ("Refugees")) AND (("Game") OR ("Video Games") OR ("Virtual game") OR ("Games Recreational") OR ("Boardgame") OR ("Experimental Game") OR ("Board game") OR ("Gamification") OR ("serious game") OR ("Gameboard") OR ("Simulation Game") OR ("Mobile game") OR ("Computer game") OR ("Internet game") OR ("Electronic game") OR ("Roleplaying") OR ("RPG") OR ("Role playing") OR ("didactic tool") OR ("Exergame"))))

metodológico, foram incluídos apenas estudos com referência a algum tipo de avaliação do jogo. A pesquisa foi realizada em agosto de 2022, sem limites temporais, nem linguísticos. Autores dos estudos não disponíveis foram contactados para obter esclarecimentos ou informação adicional sobre os seus estudos, tal como sugerido pela metodologia da JBI⁽¹⁷⁾.

EXTRAÇÃO DOS DADOS

Para as primeiras etapas de seleção dos dados, recorremos à utilização da plataforma Rayyan QCRI® (*the Systematic Reviews web app*). Os resultados foram avaliados e selecionados quanto à sua pertinência para inclusão com base na informação disponibilizada no título e resumo. A triagem foi realizada por dois autores simultaneamente, e as discordâncias sobre a inclusão dos estudos foram resolvidas por discussão com terceiro investigador. Posteriormente, os artigos selecionados foram alvo de uma leitura integral que precedeu à sua integração na amostra final. A Figura 1 apresenta o processo de identificação e inclusão dos artigos apresentados através do PRISMA-ScR⁽¹⁸⁾

SÍNTESE DOS DADOS

Para sistematizar os dados, os artigos extraídos foram compilados, de forma descritiva, com dados sobre local de realização do estudo, objetivo do estudo, desenho de estudo, participantes, título de jogo, objetivo do jogo e resultados. De modo a facilitar a apresentação e discussão dos resultados, os artigos foram

codificados, conforme Quadro 2. Devido à natureza heterogênea dos desenhos e resultados dos diferentes estudos integrados na amostra, foi realizada apenas uma síntese descritiva.

RESULTADOS

A estratégia de busca recuperou 988 registros. Após remoção dos duplicados, 841 registros foram incluídos para a primeira triagem e análise de título e/ou resumo. Após as diferentes etapas ilustradas na Figura 1, 8 publicações atendiam aos critérios de elegibilidade e foram incluídas para a análise.

CARACTERÍSTICAS DOS ESTUDOS INCLUÍDOS

O quadro 2 resume as características dos 8 estudos integrados neste estudo de revisão no que se refere a autores, ano, país, desenho do estudo, objetivos, participantes, título de jogo, objetivo do jogo, formas de avaliação do jogo e resultados. Um total de 8 artigos publicados entre 2016 e 2022 foram selecionados para a revisão^(5,6,9-14). Os estudos foram desenvolvidos em locais muito distintos: Grécia; Índia; Espanha; Dinamarca; Estados Unidos (n = 2); Alemanha; e Holanda. Na totalidade dos estudos, participaram 847 pessoas para avaliação de jogos, incluindo 5 estudos com adultos, 2, com adolescentes, e um, com crianças.

CARACTERÍSTICAS DOS JOGOS

Quanto ao tipo de jogos desenvolvidos nos estudos em análise (Quadro 3), dois jogos eram de tabuleiro^(5,14), um, de

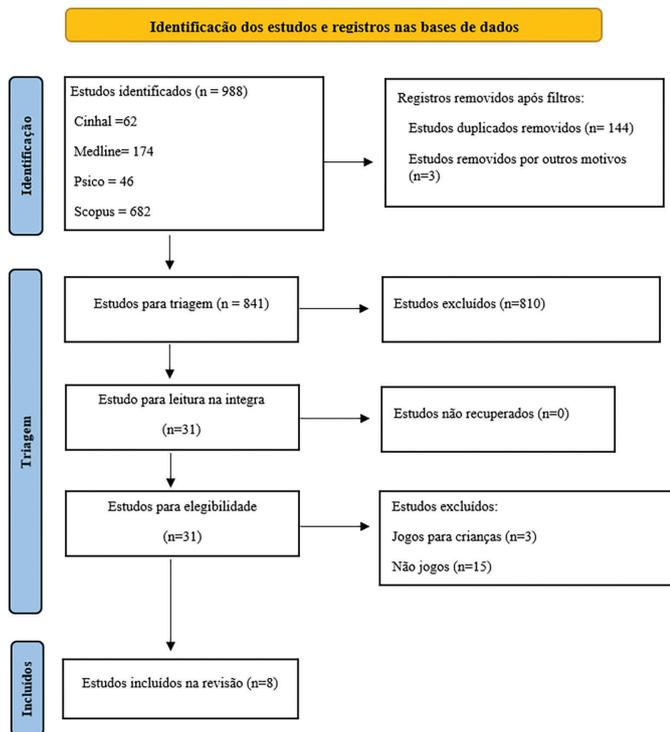


Figura 1 – Processo de identificação e inclusão dos artigos – PRISMA.

cartas⁽⁹⁾, dois, para telemóvel^(10,12), dois, jogos digitais^(6,13), e um, de realidade virtual⁽¹¹⁾. No que se refere aos objetivos dos jogos, um dos jogos refere-se ao conhecimento dos intervenientes sobre direitos humanos⁽⁶⁾ e outro jogo refere-se à utilização para aumentar a consciencialização sobre o direito à privacidade dos refugiados⁽⁹⁾, mas a maioria pretende aumentar a empatia dos utilizadores em relação aos refugiados^(5,10-14). No que se refere à utilização em cuidados de saúde, apenas um dos jogos foi desenvolvido especificamente para melhorar a sensibilidade cultural na área da saúde⁽¹³⁾. Em seguida, são descritas, de modo sucinto, as características de cada jogo.

TÍTULO DO JOGO

REFUGEE GAME

O “*Refugee Game*”⁽⁵⁾ é um jogo de tabuleiro com um aplicativo complementar que aborda a crise dos refugiados sírios. O objetivo é permitir que os jogadores simulem a experiência de ser um refugiado sírio viajando pela Europa. Os jogadores planejam uma série de boas escolhas para avançar em direção ao objetivo do jogo apenas para descobrir que eventos externos forçaram suas decisões e tornaram a vida mais difícil ou mais fácil. O aplicativo complementar serve para fazer mudanças globais no estado do jogo a cada jogada, mudando os valores e o significado

Quadro 2 – Características dos estudos incluídos na revisão de escopo. Porto, Portugal, 2022

Código	Autor, ano e país	Tipo do estudo	Objetivo do estudo	Participantes
E4 ⁽⁵⁾	Therkildsen, Bunkenborg, Larsen (2017) Dinamarca	Estudo de campo-desenvolvimento de protótipo	Criar um jogo de tabuleiro no contexto da atual crise de refugiados na Europa com um aplicativo complementar executado em um dispositivo móvel.	4 adultos 2 homens e 2 mulheres entre 20 e 30 anos.
E1 ⁽⁶⁾	Dima, Alexandra, Thaleia, Colin (2022) Grécia	Estudo de campo-desenvolvimento de protótipo	Refletir sobre até que ponto os jogos sérios podem ser desenvolvidos como uma ferramenta educacional informal útil para a educação dos direitos humanos das crianças deslocadas.	30 crianças, com idades entre 11 e 18 anos, participaram do <i>playtest</i> .
E5 ⁽⁹⁾	Gomez, Newell, Vannini (2020) Estados Unidos	Estudo de campo-desenvolvimento de protótipo	Discutir sobre o uso de um jogo de cartas participativo para ajudar a aumentar a conscientização sobre a proteção de privacidade.	50 adultos em diferentes contextos acadêmicos.
E2 ⁽¹⁰⁾	Mukund, Sharma, Srivastva, Sharma, Farber, Chatterjee Singh (2022) Emirados Árabes Unidos e Índia	Quase-experimental; Avaliações pré e pós-teste em apenas um grupo	Investigar a eficácia de um curso baseado em jogos digitais para construir conhecimentos de domínio e competências socioemocionais de empatia e compaixão em adolescentes.	201 adolescentes entre os 13 e 18 anos. 89 eram da Índia e 112 dos Emirados Árabes Unidos.
E8 ⁽¹¹⁾	Kors, Ferri, Van der Spek, Ketel, Schouten (2016) Holanda	Estudo de campo-desenvolvimento de protótipo	Descrever um estudo exploratório sobre a concepção de um jogo de realidade mista em <i>empathy-arousing</i> .	70 adultos participaram do estudo. O grupo 1 teve um total de 32 participantes. O grupo 2 teve 38 participantes.
E7 ⁽¹²⁾	Neuenhaus, Maha Aly (2017) Alemanha	Estudo de campo-desenvolvimento de protótipo	Desenvolver um aplicativo móvel com jogo como uma forma diferente de colocar as pessoas em contato, refugiados e alemães.	8 adultos participaram do teste <i>ex-post-facto</i> para identificar a sua empatia a longo prazo.
E6 ⁽¹³⁾	Hershberger, Pei, Crawford, Neeley, Wischgoll, Patel, et al. (2020) Estados Unidos	Quase-experimental; Avaliações pré e pós-teste em apenas um grupo	Aumentar a conscientização do provedor sobre a importância de entender a perspectiva individual e as experiências dos membros de grupos para os quais provavelmente há preconceitos implícitos.	364 profissionais de saúde clínicos e não clínicos que fizeram a simulação, 158 indivíduos responderam a questões pré e pós-simulação.
E3 ⁽¹⁴⁾	Montag (2020) Espanha	Estudo de campo-desenvolvimento de protótipo	Explicar o processo de <i>design</i> , a mecânica do jogo, os diferentes formatos de jogo testados, o <i>feedback</i> do público em geral, acadêmicos e estudantes que o jogaram.	120 estudantes espanhóis entre os 16 e 19 anos.

Quadro 3 – Características dos jogos incluídos na revisão de escopo. Porto, Portugal, 2022

Código	Título do jogo	Objetivo do jogo	Avaliação	Resultados
E4 ⁽⁵⁾	<i>Refugee Game</i> (Jogo de tabuleiro com aplicativo complementar)	Permitir que os jogadores simulem a experiência de ser um refugiado sírio viajando pela Europa.	Observação do teste do jogo.	O elemento de competição incluído não parecia incomodar os jogadores. O jogo rapidamente abriu possibilidades para se tornar um jogo que uma família poderia jogar em conjunto.
E1 ⁽⁶⁾	<i>Rights Hero</i> (Jogo digital)	Ajudar as crianças migrantes e refugiadas a aprender seus direitos e a se sentirem capacitadas para usá-los para responder às situações da vida cotidiana.	Grupo focal de discussão.	Os resultados do teste preliminar indicam que o jogo " <i>Rights Hero</i> " tem o potencial de servir como uma ferramenta transformadora para aprender, incorporar e praticar os princípios dos direitos humanos para crianças migrantes e refugiadas.
E5 ⁽⁹⁾	<i>Mind the Five</i> (Jogo de cartas)	Ajudar a aumentar a conscientização sobre a proteção de privacidade de migrantes indocumentados e refugiados (jogo de cartas participativo).	Questionário anônimo.	Os praticantes refletiram sobre uma série de coisas relacionadas ao seu trabalho que o jogo os ajudou a conceituar. O jogo fez com que os participantes entendessem que alguns problemas de privacidade de dados podem ser evitados com atividades educacionais mais direcionadas tanto para funcionários quanto para clientes/usuários.
E2 ⁽¹⁰⁾	<i>Bury me, my Love</i> (Jogo de aplicativo)	Construir competências socioemocionais, como empatia e compaixão, juntamente com conhecimentos e atitudes sobre a crise de refugiados e pessoas de diferentes origens culturais.	<i>Basic Empathy Scale (BES)</i> <i>Knowledge and Attitudes Scale</i> <i>Compassionate Engagement and Action Scales</i> .	Foram obtidos maiores efeitos da intervenção tanto para o conhecimento quanto para a aprendizagem socioemocional nos estudantes dos Emirados Árabes Unidos e da Índia.
E8 ⁽¹¹⁾	<i>A Breathtaking Journey (ABTJ)</i> (Um jogo de realidade mista com realidade virtual)	Despertar a empatia pelos refugiados.	Grupo 1 é para avaliar a atitude das pessoas (antes do jogo). Grupo 2, depois de jogarem, contribui para a avaliação qualitativa dos efeitos da ABTJ.	Foram identificadas quatro categorias que emergiram da análise de conteúdo (Esquemas Narrativos Socialmente Compartilhados; Interpolações Narrativas; Marcadores Emocionais; Sentimentos Incorporados).
E7 ⁽¹²⁾	<i>Empathy Up</i> (Jogo de aplicativo)	Suavizar ou nivelar as diferenças entre alemães e sírios e criar vínculo emocional ou empatia entre eles.	Questionário de atitudes em relação à vontade de ajudar os refugiados e ideia de se voluntariar para encontrar e ajudar refugiados <i>ex-post-facto</i> .	Houve diferenças significativas nas atitudes em relação à vontade de ajudar os refugiados, dando-lhes pequenas coisas tangíveis ($p = 0,047$), bem como a ideia de voluntariado para encontrar e ajudar refugiados ($p = 0,02$).
E6 ⁽¹³⁾	<i>Life Course Game</i> (Jogo digital virtual)	Melhorar a sensibilidade cultural na área da saúde (jogo interativo com imersão em realidade virtual).	Questionário desenvolvido pelos autores sobre emoção, expectativas, atribuições e motivação.	Os dados pós-simulação indicaram um aumento dos sentimentos de compaixão para com o paciente. Após a simulação, os participantes estavam menos inclinados a ver o paciente como o principal responsável pela sua situação.
E3 ⁽¹⁴⁾	<i>Refugeoly</i> (Jogo de tabuleiro)	Entender uma crise humanitária, com base em fatos reais da dramática jornada de refugiados.	Inquérito sobre a avaliação do jogo.	De 120 pesquisas, a palavra mais repetida para definir o jogo " <i>Refugeoly</i> " ($N = 60$) foi "divertido", seguido de "interessante" ($N = 35$) e "aprendizagem" ($N = 7$). Os dados mostram que " <i>Refugeoly</i> " é um jogo divertido, no qual os piores cenários do jogo, como o perigo de morrer e a injustiça de ter que pagar a máfia, deixam uma forte impressão na memória dos jogadores.

das cartas já distribuídas, de modo que o valor inicial de uma carta (por ex., avançar 4 casas) seja subitamente invertido⁽⁵⁾.

THE RIGHTS HERO

"*The Rights Hero*"⁽⁶⁾ é um protótipo de jogo digital para crianças de 11 a 18 anos que pode ser jogado no computador. Foi criado para ser utilizado com crianças refugiadas, no entanto também pode ser usado por especialistas que trabalham com as crianças como uma ferramenta de apoio educacional. O objetivo principal é que o protagonista do super-herói tome decisões que o capacitem em diferentes cenários cotidianos, como, por exemplo, a criança que não é aceita na escola. O jogador se

depara com diferentes situações que ameaçam infringir os direitos humanos do super-herói e a sua capacidade para participar na comunidade de acolhimento. Perante a isso, o jogador deve escolher uma ação entre as opções disponíveis. Sempre que o super-herói não toma uma atitude adequada, não exercendo, assim, seu respectivo direito humano, sua resiliência se esgota, o cenário não se resolve e, em alguns casos, o jogo comunica as consequências da escolha errada ao jogador⁽⁶⁾.

MIND THE FIVE

O "*Mind the Five*"⁽⁹⁾ é um jogo de cartas participativo para ajudar a aumentar a conscientização sobre as proteções de

privacidade de migrantes sem documentos ou refugiados. Pode ser usado em pequenas organizações humanitárias para promover espaços de informação seguros e envolventes para migrantes e refugiados. Um jogador recolhe uma carta de cada tipo, e tem um minuto para descrever um comportamento informacional, que corresponde à carta INFO, um tipo de organização, que corresponde à carta ORG, e que merece a classificação, que corresponde à carta RATE. O próximo jogador compra cartas e joga da mesma forma. Depois de alguns jogadores jogarem, eles podem começar a discutir os tipos de práticas de informação na sua organização e como elas afetam a privacidade de grupos vulneráveis⁽⁹⁾.

BURY ME, MY LOVE

O “*Bury me, my Love*”⁽¹⁰⁾ é um jogo de telemóvel cujo nome é uma frase de despedida síria que significa aproximadamente: “Cuide-se, nem pense em morrer antes de mim”. Esse jogo conta a história de uma jovem que está tentando fugir da guerra na Síria^(15,16). Os jogadores, no entanto, assumem o papel do marido da mulher que tem que ficar para trás. A história desenrola-se através de mensagens de texto, *emojis* e fotos que o casal envia um ao outro⁽¹⁰⁾. Os jogadores primeiro encontram fatores que causam migração repentina (ex., guerra civil), e depois são obrigados a guiar os personagens através de uma série de dilemas éticos. Ao longo do jogo, há sempre referências à situação política, bem como pessoas que desejam lucrar com a situação desesperadora de quem quer sair do país ou informações sobre como outros países lidam com pessoas refugiadas⁽¹⁵⁾. Na narração, o jogador é sempre colocado em pequenas decisões que refletem dilemas éticos⁽¹⁶⁾.

A BREATHTAKING JOURNEY (ABTJ)

O “*A Breathtaking Journey*”⁽¹¹⁾ (ABTJ) é um jogo de realidade mista, com realidade virtual, que oferece uma perspectiva na primeira pessoa da jornada de um refugiado. O ABTJ coloca o jogador na pele de um refugiado que foge de um país devastado pela guerra, escondido na traseira de um caminhão, para chegar a um porto seguro. A experiência virtual do ABTJ, através de óculos e dispositivo de som, é aumentada com uma variedade de elementos físicos, incluindo uma máscara, que utiliza um sensor de respiração, um difusor de perfume, que imita o interior de um caminhão, um motor de desequilíbrio, para simular o movimento, e um obturador controlado, para largar objetos sobre o jogador durante o jogo⁽¹¹⁾.

EMPATHY UP

O “*Empathy Up*”⁽¹²⁾ é um jogo de telemóvel para aumentar a empatia e tentar reduzir os preconceitos do povo alemão contra os refugiados sírios. Utiliza um sistema de geolocalização inspirado em uma mistura de “*Pokémon Go*” e “*Geo Caching*”. É como “*Pokémon Go*”, ao mover-se de um lugar para outro através de uma realidade de cópia de um mapa, e como o “*Geo Caching*”, que procura certos pontos para permitir o contato com diferentes características culturais. O jogo permite aos jogadores (sírios e alemães) entender mais sobre a cultura síria, experimentar o que os refugiados passaram e, finalmente, encontrar uns com os outros para alcançar um contato real e direto⁽¹²⁾.

LIFE COURSE GAME

O “*Life Course Game*”⁽¹³⁾ é um jogo interativo com imersão em realidade virtual para melhorar a sensibilidade cultural na área da saúde. Foi originalmente desenvolvido e produzido, em 2008, pela City-MatCH, e, em 2017, a *Wright State University* adaptou o jogo para uma versão digital e *online*, de modo que numerosos estudantes de medicina pudessem jogar o jogo simultaneamente. Um dos personagens do jogo é um refugiado sírio com proficiência limitada em inglês. Aos 30 anos, a parte de jogo do “*Life Course Game*” da simulação termina, e o cenário de realidade virtual imersiva (RV) começa quando o indivíduo se apresenta para cuidados em um centro de saúde comunitário. A RV inclui quatro elementos da visita ao centro de saúde: preparação e transporte para a consulta; *check-in* no centro de saúde; interação com o profissional de saúde; e preenchimento de prescrições⁽¹³⁾.

REFUGEOLY

O “*Refugeoly*”⁽¹⁴⁾ é um jogo de tabuleiro baseado no modelo clássico do Monopólio, assumindo o termo “Refugeoly” devido à combinação de “*Refugee*” e “*Monopoly*”. Foi construído com base nos testemunhos de refugiados e voluntários de organizações não governamentais (ONG) em campos de refugiados da Grécia, Turquia, Espanha e França. As casas do tabuleiro são numeradas de 0 a 39. A estrutura simplesmente quadrada ajuda a construir, de forma cronológica, as diferentes situações que acontecem na jornada do refugiado. Existem três bancos no jogo: Despesas do Jogador, onde os jogadores colocam o dinheiro que gastam ao longo do caminho; Banco é a Máfia, em que maior parte do dinheiro dos jogadores termina, pagando por um lugar em um barco para atravessar o mediterrâneo, ou em uma viagem ilegal; Banco, que é uma ONG. As emoções dos jogadores continuam crescendo à medida que o jogo continua, levando o jogador de volta ao país do conflito⁽¹⁴⁾.

Embora apenas um dos estudos seja aplicado diretamente aos cuidados de saúde, observa-se que os jogos apresentados podem promover a sensibilidade para os direitos humanos dos refugiados, além de ser uma forma eficaz de aumentar a conscientização sobre os problemas que esses enfrentam, bem como educar os profissionais de saúde sobre os direitos humanos dessa população.

DISCUSSÃO

Na perspectiva de desenvolvimento de um jogo para promover a integração aos cuidados de saúde de grupos vulneráveis, como é o caso das pessoas refugiadas, foram mapeadas as evidências científicas publicadas na literatura sobre esse tópico. Assim, analisamos e discutimos os resultados à luz das questões que orientaram a revisão de escopo. A primeira questão recai sobre que jogos foram desenvolvidos para grupos de refugiados. Desta revisão, foram analisados 8 estudos com publicações relativamente recentes, entre 2016 e 2022, dado que a pesquisa não delimitou espaços temporais, e foram identificados 8 jogos^(5,6,9-14).

Embora a alusão a esse tipo de jogos seja recente, o jogo “*Escape from Woomera*” foi desenvolvido em 2003, e consistiu em uma das primeiras tentativas de focar os direitos humanos em um jogo digital; esse e outros não são documentados em artigo,

nem fazem alusão ao seu processo de avaliação^(15,16). Resultados semelhantes foram obtidos em estudo de revisão sistemática que objetivou identificar as aplicações móveis disponíveis para refugiados, no qual os autores referem que existe um número limitado de artigos sobre educação móvel de refugiados, sendo a maioria datada de 2018, também relacionada com o rápido aumento de aplicativos móveis dos últimos anos⁽¹⁹⁾.

Outra questão que motivou a realização desta revisão foi para identificar que jogos promovem a integração de grupos de refugiados. Sobre esse tema, apenas o “*Empathy UP*” tem como real intenção a integração desse grupo. Isso é suposto acontecer através do jogo de personagens, cenário e história que encorajam a ligação emocional entre os dois jogadores (locais e refugiados) até se encontrarem na realidade frente a frente no fim do jogo⁽¹²⁾. Por outro lado, o “*Rights Hero*” promove que as crianças aprendam os direitos humanos, e tem como objetivo principal ajudar as crianças migrantes e refugiadas a aprender seus direitos e se sentirem capacitadas para usá-los, com vistas a responder às situações da vida cotidiana e indiretamente, auxiliar na integração das crianças às comunidades em que vivem⁽⁶⁾.

Os demais^(5,9–12,14) são jogos para diminuir estereótipos e melhorar a empatia, o que nos permite responder à segunda questão desta revisão sobre os jogos que promovem uma maior sensibilidade cultural para com os refugiados. Ouvir, ver e sentir as histórias dos refugiados pode desenvolver empatia nos utilizadores e aumentar o seu conhecimento e compreensão das vidas, necessidades e desejos dos mesmos⁽²⁰⁾. As histórias dos refugiados funcionam, portanto, como uma forma de envolvimento de segunda ordem com os próprios refugiados e como um gesto para demonstrar confiabilidade^(20,21). As histórias visíveis nos jogos aludem a atitudes, valores e julgamentos, de forma a refletir, reconhecer, desenvolver empatia, ou criticar violações de direitos humanos^(15,16). Analisando esses últimos jogos, observa-se que, na maioria das vezes, os jogos são imersivos, em que os utilizadores vivenciam o papel de refugiado^(5,10,11,13,14).

Por último, no que se refere à sua possível aplicação aos cuidados de saúde, apenas um dos estudos recai sobre a utilização em profissionais de saúde⁽¹³⁾. Com efeito, o uso de jogos de simulação, até o momento, sugere que podem ser iniciativas que permitam aumentar a proficiência cultural de indivíduos nas profissões de saúde⁽¹³⁾. O crescimento da população refugiada e o seu acesso aos cuidados de saúde podem levar a preconceitos e atitudes negativas^(22,23). Os profissionais de saúde não são menos suscetíveis a preconceitos do que outros⁽¹³⁾. Uma abordagem tendenciosa e negativa dos profissionais de saúde, incluindo os enfermeiros, pode afetar negativamente a qualidade dos cuidados de saúde⁽²²⁾. A utilização de simulação interativa com jogos, na qual um participante tem uma janela para o curso de vida e experiência de um doente para o qual se pode ter preconceitos negativos, pode resultar em respostas emocionais e atitudes menos negativas⁽¹³⁾. Além disso, sugere-se que tais atitudes negativas podem dificultar, nos utilizadores, a adesão ao tratamento, diminuindo a taxa de recurso aos serviços de saúde e afetando negativamente a saúde física e mental dos refugiados⁽²²⁾.

Por outro lado, existe uma necessidade premente de acesso e integração aos sistemas de saúde, perante um grupo

vulnerável que é confrontado com certos desafios no acesso à saúde, incluindo barreiras financeiras, administrativas, linguísticas e culturais, bem como uma compreensão insuficiente de como os cuidados de saúde são organizados e prestados⁽²⁴⁾. Recordar-se que os refugiados estão em maior risco de problemas de saúde, nomeadamente do foro mental, pelos altos traumas a que foram sujeitos⁽⁴⁾. Esses fatores demonstram uma necessidade premente de seu acesso e integração aos sistemas de saúde, especialmente através de recursos digitais⁽²⁴⁾, nos quais é possível alocar os jogos. Perante essas evidências, pode-se pensar que a criação e a utilização de jogos, tanto no âmbito da formação dos profissionais de saúde quanto no acesso aos cuidados, podem ser uma mais-valia.

LIMITAÇÕES DO ESTUDO

Este percurso apresenta algumas limitações, dado que apenas foram incluídos estudos publicados com referência à avaliação do jogo. No entanto, esse critério foi escolhido para melhorar a qualidade e fornecer informações mais confiáveis sobre os jogos. Além disso, uma das dificuldades existentes foi a falta de especificação quanto às estratégias de avaliação dos jogos utilizados nos estudos.

CONTRIBUIÇÕES PARA PESQUISAS RELACIONADAS À SAÚDE

Esta revisão sugere oportunidades para fortalecer o atual corpo de conhecimento na saúde e em enfermagem, utilizando novas formas de acolhimento, formação e integração de populações em situação de vulnerabilidade social em que se encontram os refugiados.

CONCLUSÃO

Este percurso permitiu responder às questões que nortearam esta pesquisa através de um estudo de revisão de escopo, com o objetivo de mapear os estudos existentes sobre o tema, identificando os jogos desenvolvidos, características e possível aplicação aos cuidados de saúde. Foram identificados 8 estudos, com 8 diferentes tipos de jogos publicados entre 2016 e 2022. As características dos jogos encontrados recaem essencialmente sobre a sua utilização para aumentar a empatia para com os refugiados, colocando o jogador no lugar do outro, construindo a empatia através da identificação e reflexão. No que se refere à sua aplicação nos cuidados de saúde, observa-se a sua utilização em apenas um dos estudos. No entanto, os jogos restantes permitiram abordar uma variedade de questões relacionadas aos refugiados, como as dificuldades que enfrentam ao buscar asilo, a discriminação que enfrentam em seus países de acolhimento, as dificuldades de adaptação a uma nova cultura e a necessidade de proteger seus direitos humanos básicos. Além disso, os jogos podem ajudar a reduzir o estigma associado aos refugiados e promover uma maior empatia e compaixão nos cuidados de saúde e pelos profissionais de saúde.

Argumenta-se que, apesar dos desafios importantes, os jogos sérios podem preencher uma lacuna na formação dos profissionais de saúde, mas também no acesso aos cuidados, pois são necessárias mais pesquisas com utilização de jogos para determinar a sua eficácia.

RESUMO

Objetivo: Mapear os estudos existentes sobre o desenvolvimento de jogos para refugiados, identificando os jogos desenvolvidos, características e possível aplicação aos cuidados de saúde. **Método:** Estudo de revisão de escopo, realizado em julho de 2022, utilizando as bases de dados MEDLINE® (*Medical Literature Analysis and Retrieval System Online*), CINAHL® (*Cumulative Index to Nursing and Allied Health Literature*), SPORTDiscus, Scopus, SciELO (*Scientific Electronic Library Online*), *Psychology and Behavioral Sciences Collection*, *Cochrane Central Register of Controlled Trials*. **Resultados:** Foram identificados 8 estudos, com 8 diferentes tipos de jogos publicados entre 2016 e 2022. As características dos jogos encontrados recaem essencialmente sobre a sua utilização para aumentar a empatia para com os refugiados. **Conclusão:** Este estudo identifica oportunidades para fortalecer o atual corpo de conhecimento em enfermagem, utilizando jogos como formas de acolhimento, formação e integração de populações em situação de vulnerabilidade social em que se encontram os refugiados.

DESCRITORES

Jogos e Brinquedos; Refugiados; Gamificação; Jogos de Vídeo.

RESUMEN

Objetivo: Mapear los estudios existentes sobre el desarrollo de juegos para refugiados, identificando los juegos desarrollados, sus características y su posible aplicación a la atención de salud. **Método:** Estudio de revisión de alcance, realizado en julio de 2022, utilizando las bases de datos MEDLINE® (*Medical Literature Analysis and Retrieval System Online*), CINAHL® (*Cumulative Index to Nursing and Allied Health Literature*), SPORTDiscus, Scopus, SciELO (*Scientific Electronic Library Online*), *Psychology and Behavioral Sciences Collection*, *Cochrane Central Register of Controlled Trials*. **Resultados:** Se identificaron 8 estudios, con 8 tipos diferentes de juegos publicados entre 2016 y 2022. Las características de los juegos encontrados recaen esencialmente en su uso para aumentar la empatía hacia los refugiados. **Conclusión:** Este estudio identifica oportunidades para fortalecer el conocimiento actual en enfermería, utilizando el juego como forma de acoger, capacitar e integrar a poblaciones en situaciones de vulnerabilidad social en las que se encuentran refugiados.

DESCRIPTORES

Juego e Implementos de Juego; Refugiados; Gamificación; Juegos de Vídeo.

REFERÊNCIAS

1. Jankowski M, Gujski M. Editorial: the public health implications for the refugee population, particularly in Poland, due to the war in Ukraine. *Med Sci Monit.* 2022;28:e936808. doi: <http://dx.doi.org/10.12659/MSM.936808>. PubMed PMID: 35363668.
2. Butenop J, Brake T, Mauder S, Razum O. Health situation in Ukraine before onset of war and its relevance for health care for Ukrainian refugees in Germany: literature review, risk analysis, and priority setting. *Gesundheitswesen.* 2022;84(8-09):679–88. doi: <http://dx.doi.org/10.1055/a-1876-2423>. PubMed PMID: 35839784.
3. Damiano RF, Borges SAM, Jarreta RL, Pereira RAR, Lucchetti G. It is time to think about refugees' mental health: the case of Dzaleka Refugee Camp - Malawi. *Psychiatry Res.* 2022;317:114783. doi: <http://dx.doi.org/10.1016/j.psychres.2022.114783>. PubMed PMID: 36037741.
4. Ferreira RS, Sant'ana JB. Política migratória e direito ao trabalho: estudo de caso sobre a acolhida de imigrantes venezuelanos no Sul do Brasil. *Colombia Internacional.* 2021;106(106):165–98. doi: <http://dx.doi.org/10.7440/colombiaint106.2021.07>
5. Therikildsen SK, Bunkenborg NC, Larsen LJ. An adaptation framework for turning real life events into games: the design process of the refugee game. In: Brooks A, Brooks E, editores. *Interactivity, game creation, design, learning, and innovation.* Cham: Springer; 2017. (Lecture Notes of the Institute for Computer Sciences, Social Informatics and Telecommunications Engineering; no. 196). doi: http://dx.doi.org/10.1007/978-3-319-55834-9_28
6. Dima M, Xanthaki A, Deniozou T, Luoma C. The Rights Hero: serious games for human rights education and integration of migrant and refugee children in Europe. *Int J Child Rights.* 2022;30(1):41–71. doi: <http://dx.doi.org/10.1163/15718182-30010004>
7. Ozkazanc S. Transportation experiences of Syrian refugees under the clampdown of poverty, social exclusion and spatial segregation. *Cities.* 2021;112:103117. doi: <http://dx.doi.org/10.1016/j.cities.2021.103117>
8. Wright CL, DeFrancesco T, Hamilton C, Machado L. The influence of media portrayals of immigration and refugees on consumer attitudes: a experimental design. *Howard J Commun.* 2020;31(4):388–410. doi: <http://dx.doi.org/10.1080/10646175.2019.1649762>
9. Gomez R, Newell BC, Vannini S. Mind the five card game: participatory games to strengthen information practices and privacy protections of migrants. *Int J Inf Divers Incl.* 2020;4(2):116–22. doi: <http://dx.doi.org/10.33137/ijidi.v4i2.33216>
10. Mukund V, Sharma M, Srivastva A, Sharma R, Farber M, Chatterjee Singh N. Effects of a digital game-based course in building adolescents' knowledge and social-emotional competencies. *Games Health J.* 2022;11(1):18–29. doi: <http://dx.doi.org/10.1089/g4h.2021.0138>. PubMed PMID: 35041525.
11. Kors M, Ferri G, van der Spek E, Ketel C, Schouten B. A breathtaking journey: on the design of an empathy-arousing mixed-reality game. In: *Proceedings of the 2016 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play (CHI PLAY '16); 2016; Austin, Texas, USA.* New York: Association for Computing Machinery; 2016. p. 91–104. doi: <http://dx.doi.org/10.1145/2967934.2968110>
12. Neuenhaus M, Aly M. Empathy up. In: *Proceedings of the 2017 CHI Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems (CHI EA '17); 2017; Denver, Colorado, USA.* New York: Association for Computing Machinery; 2017. p. 86–92. doi: <http://dx.doi.org/10.1145/3027063.3049276>
13. Hershberger PJ, Pei Y, Crawford TN, Neeley SM, Wischgoll T, Patel DB, et al. An interactive game with virtual reality immersion to improve cultural sensitivity in health care. *Health Equity.* 2022;6(1):189–97. doi: <http://dx.doi.org/10.1089/hecq.2021.0128>. PubMed PMID: 35402778.
14. Montag V. Refugeoly: building a serious game through refugee testimonies. In: *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG '20); 2020; Bugibba, Malta.* New York: Association for Computing Machinery; 2020. p. 1–5. doi: <http://dx.doi.org/10.1145/3402942.3409615>
15. Gabriel S. Serious games focussing on migration: which political messages do they convey? In: *Proceedings of the European Conference on Games Based Learning; 2021. United Kingdom; 2021.* p. 253–9. doi: <http://dx.doi.org/10.34190/GBL.21.083>
16. Gabriel S. How to analyze the potential of digital games for human rights education. *Rev Lusof Educ.* 2018;41(41):29–43. doi: <http://dx.doi.org/10.24140/issn.1645-7250.rle41.02>

17. Peters MDJ, Godfrey C, McInerney P, Baldini Soares C, Khalil H, Parker D. Scoping reviews. In: Aromataris E, Munn Z, editores. Joanna Briggs Institute reviewer's manual. Adelaide: JBI; 2017.
18. Tricco AC, Lillie E, Zarin W, O'Brien KK, Colquhoun H, Levac D, et al. PRISMA extension for scoping reviews (PRISMA-ScR): checklist and explanation. *Ann Intern Med.* 2018;169(7):467–73. doi: <http://dx.doi.org/10.7326/M18-0850>. PubMed PMID: 30178033.
19. Drolia M, Papadakis S, Sifaki E, Kalogiannakis M. Mobile learning applications for refugees: a systematic literature review. *Educ Sci.* 2022;12(2):96. doi: <http://dx.doi.org/10.3390/educsci12020096>
20. Woods K. Refugees' stories: empathy, agency, and solidarity. *J Soc Philos.* 2020;51(4):507–25. doi: <http://dx.doi.org/10.1111/josp.12307>
21. Sarı AÇ, Alkar ÖY. Randomised controlled trial of online empathy focused intercultural communication program for Turkish local society to increase their social acceptance towards refugees. *Curr Psychol.* 2022. doi: <http://dx.doi.org/10.1007/s12144-022-02848-y>. PubMed PMID: 35221636.
22. Tosun B, Sinan Ö. Knowledge, attitudes and prejudices of nursing students about the provision of transcultural nursing care to refugees: a comparative descriptive study. *Nurse Educ Today.* 2020;85:104294. doi: <http://dx.doi.org/10.1016/j.nedt.2019.104294>. PubMed PMID: 31786486.
23. Petrassi A, Chiu M, Porada K, Johnston B, Toppe M, Oldani M, et al. Caring for refugee patients: an interprofessional course in resettlement, medical intake, and culture. *WJM.* 2022;121(2):145–8. PubMed PMID: 35857691.
24. Dratsiou I, Varella A, Stathakarou N, Konstantinidis S, Bamidis P. Supporting healthcare integration of refugees exploiting reusable learning objects: the ASPIRE framework. *Stud Health Technol Inform.* 2021;281:565–9. doi: <http://dx.doi.org/10.3233/SHTI210234>. PubMed PMID: 34042639.

EDITOR ASSOCIADO

Rosa Maria Godoy Será da Fonseca

Apoio financeiro

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001



Este é um artigo de acesso aberto distribuído sob os termos da Licença de Atribuição Creative Commons.