

Dicionário

Simulação em Saúde

Segunda edição



Tradução para o português brasileiro
(Brazilian Portuguese version)



Dicionário Simulação na Área da Saúde

Translation completed by:

Henrique Pierotti Arantes

Olivia Maria Santos de Lima

Alex Miranda Rodrigues

Fabírcia Torres Gonçalves

Juliana Pontes Pinto Freitas

Marcelo Cardoso de Assis

Maria Regina Franco Ribeiro Gasparin

Thales Resende Damião

Projeto de tradução apoiado por:

CENTRO UNIVERSITÁRIO IMEPAC – ARAGUARI – MG – BRAZIL



The Healthcare Simulation Dictionary is the intellectual property of The Society for Simulation in Healthcare (SSH). The Agency for Healthcare Research and Quality (AHRQ) has a license to use and disseminate the work. Each user is granted a royalty-free, non-exclusive, non-transferable license to use the dictionary in their work. The dictionary may not be changed in any way by any user. The contents of the dictionary may be used and incorporated into other work under the condition that no fee is charged by the developer to the user. The dictionary may not be sold for profit or incorporated into any profit-making venture without the expressed written permission of the SSH. Citation of the source is appreciated.

Suggested Citation: Lioce, L. (Ed.), Lopreiato, J. (Founding Ed.), Downing, D., Chang, T.P., Robertson, J.M., Anderson, M., Diaz, D.A., Spain, A.E. (Assoc. Eds.), and the Terminology and Concepts Working Group. (2020). *Healthcare Simulation Dictionary* (2nd ed.). Rockville, MD: Agency for Healthcare Research and Quality; January 2020. AHRQ Publication No. 20-0019. DOI: <https://doi.org/10.23970/simulationv2>.

Contribuidores

Editor

Lori Lioce
Society for Simulation in Healthcare

Founding Editor

Joseph O. Lopreiato MD, MPH, CHSE-A

Associate Editors

Mindi Anderson
Todd Chang
Desiree Diaz
Dayna Downing
Jamie Robertson
Andrew E Spain

Terminology & Concepts Working Group

Guillaume Alinier	Chaoyan Dong Chad Epps	Francisco Maio Matos	Vickie Slot
Heather Anderson	Eliana Escudero	William McGaghie Jaume	Mary Kay
Krista Anderson	Kirsty Freeman	Menarini	Smith Kirrian
Zalim Balkizov	Val Fulmer	Maurizio Menarini	Steer
Melanie Barlow	Wendy Gammon	Mario Alberto Juarez Millan	Uli Strauch
Thomas Bittencourt Couto	Roxane Gardner	Geoffrey Miller	Terri Sullivan
Jennifer Calzada	Gian Franco Gensini	Amy Nakajima	Demian Szyld
Albert Chan	Grace Gephardt	Cate Nicholas	Deb Tauber
Louise Clark	Teresa Gore	Rachel Onello	Callum Thirkell
Marcia Corvetto	David Grant	Janice Palaganas	Kristina Thomas Dreifuerst
Linda Crelinstein	David Halliwell	Geethanjali Ramchandra	Tonya Thompson
Michael Czekajlo	Edgar Herrera	Gwenn Randall	John Todaro
Roger Daglius	Yuma Iwamoto	Mary Anne Rizzolo	Elena Tragni
John Dean	Sabrina Koh	Keondra Rustan	Isabelle Van
Sharon Decker	Natalia Kusheleva	Tonya Rutherford-Hemming	Herzeele Karen
Diane Dennis	Esther León Castela	Jill Sanko	Vergara Sylvonne
Edgar Diaz-Soto	Mary Beth Mancini	Paola Santalucia	Ward
Adam Dodson		Ferooz Sekandarpoor	Doris Zhao

COM O APOIO E A PARTICIPAÇÃO DE: Asia Pacific Society for Simulation in Healthcare (APSSH) • Association for Simulated Practice in Healthcare (ASPiH) • Association for Standardized Patient Educators (ASPE) • Australian Society for Simulation in Healthcare (ASSH) • Brazilian Association for Simulation in Health (Abrassim) • Canadian Network for Simulation in Healthcare (CNSH) • Chilean Society of Clinical Simulation (SO) • China Medical Education Association (CMEA) • Dutch Society for Simulation in Health care (DSSH) • Federacion Latin Americana de Simulacion Clinica (FLASIC) • The Gathering of Healthcare Simulation Technology Specialists (SimGHOSTS) • Hong Kong Society for Simulation in Healthcare (HKSSIH) • International Nursing Association for Clinical Simulation in Learning (INACSL) • International Pediatric Simulation Society (IPSS) • Italian Society for Simulation in Healthcare (ISSIH) • Japan Society for Instructional Systems in Healthcare (JSISH) • Korean Society for Simulation in Health care (KoSSH) • Malaysian Society for Simulation in Healthcare (MaSSH) • New Zealand Association for Simulation in Healthcare (NZASH) • Pan Asia Society for Simulation in Healthcare (PASSH) • Polish Society of Medical Simulation (PSMS) • Portuguese Society for Simulation (SPSim) • Russian Society for Simulation Education in Medicine (ROSOMED) • SIM-one Canada (SIM-one) • Sociedad Mexicana de Simulación en Ciencias de la Salud (SOMESICS) • Society for Healthcare in Simulation (SSH) • Society for Simulation in Medicine in Italy (SIMMED) • Society in Europe for Simulation Applied to Medicine (SESAM) • Spanish Society of Clinical Simulation and Patient Safety (SESSEP)

Preâmbulo

In January 2013, an international group of simulation experts gathered in Orlando, Florida, U.S.A., to form a working team whose mission was to create a dictionary of terms used in healthcare simulation. This group recognized a need to compile terms that had been completed by other groups in healthcare simulation and to add more terms. The document you see represents the work of many individuals and their societies to compile and refine the dictionary. The goal of this project is to enhance communication and clarity for healthcare simulationists in teaching, education, assessment, research, and systems integration activities. The Agency for Health care Research and Quality (AHRQ) has partnered with the Society for Simulation in Healthcare (SSH) and its many affiliates to produce this comprehensive Healthcare Simulation Dictionary and disseminate it widely as part of SSH and AHRQ's mission to improve patient safety, which includes simulation research.

Em janeiro de 2013, um grupo internacional de especialistas em simulação reuniu em Orlando, Flórida, EUA, para formar uma equipe de trabalho cuja missão era criar um dicionário de termos usados em simulação em saúde. Este grupo reconheceu a necessidade de compilar termos que foram preenchidos por outros grupos na simulação em saúde e adicionar mais. O documento que apresentamos aqui representa o trabalho de muitos indivíduos e suas sociedades para compilar e refinar o dicionário. O objetivo deste projeto é aumentar a comunicação e clareza para simuladores da área de saúde em atividades de ensino, educação, avaliação, pesquisa e integração de sistemas. A *Agency for Healthcare Research and Quality* (AHRQ) selou uma parceria com a Society for Simulation in Healthcare (SSH) e suas muitas afiliadas para produzir este Dicionário abrangente de simulação em saúde e divulgá-lo amplamente como parte da missão da SSH e da AHRQ, melhorando a segurança do paciente, o que inclui pesquisa em simulação.

Since the first edition of the dictionary in 2016, SSH and international affiliate member representatives have met at the International Meeting for Simulation in Healthcare annually to define the process for revision and to discuss advances in simulation research, expansion of terms used in research, simulation certification, practice analysis research, and simulation accreditation terminology. By 2019, a clear need for updates and additions to the Dictionary were recommended to support the expanded terms used in healthcare simulation. Further, in 2020, there was a clear need identified to add terms specific to simulation taking place in ways other than in-person (e.g., in a simulation center). In the second edition (v2.1), the following changes

Desde a primeira edição do dicionário em 2016, a SSH e representantes de membros afiliados internacionais têm se reunido no Encontro Internacional de Simulação em Saúde anualmente para definir o processo de revisão e discutir avanços na pesquisa de simulação, expansão de termos usados em pesquisa, certificação de simulação, pesquisa de análise prática e terminologia de acreditação de simulação. Em 2019, uma necessidade clara de atualizações e acréscimos ao Dicionário foi recomendada para apoiar os termos expandidos usados na simulação em saúde. Além disso, em 2020, havia uma necessidade clara identificada de adicionar termos específicos para simulação ocorrendo de outras formas que não pessoalmente (por exemplo, em um centro de simulação). Na segunda edição (v2.1), as seguintes alterações podem ser encontradas:

- Uma seção sobre abreviações comuns foi adicionada e 27 abreviações foram incluídas.
- 49 novos termos foram

can be found: • A section on common abbreviations was added, and 27 abbreviations were included. • 49 new terms were added. • 13 terms were expanded with additional definitions as reflected in the literature. • An additional referent of “consider also” was added for terms that are not currently in the dictionary, but would support understanding of defined terms. • A new section titled “Terms No Longer Recommended for Use by SSH” was added. This is a living document and represents the sum of the work at this moment. Terms and definitions will continue to change and be clarified, added, or deleted over time. The intent was to be inclusive of the various definitions in use, not to exclude any definitions or areas of healthcare simulation. The definitions show how the terms are being used in healthcare simulation. It is not intended to prescribe or dictate one particular definition over another. This dictionary focuses on healthcare-simulation-specific terms and meanings. Many terms that are generally used in education (e.g., educational design) and healthcare (e.g., ventricular fibrillation or anxiety) are not defined. Please refer to standard dictionaries and resources for these definitions. 3 This list of terms is not a taxonomy, nor should it be used as such. It may inform taxonomical work. Terms that have been identified as potentially controversial have been noted with a * prior to the word. The terms and spellings are written in standard American English. This was to aid in reducing clutter and support translation to other languages. The etymologies are sourced from etymologyonline.com and are provided to give insight into word origins. To date, the first edition of the dictionary has been translated into several languages, including Chinese, Italian, Russian, and Spanish by volunteer translators. These translations may be found at the bottom of the webpage at www.ssih.org/dictionary. If you are interested in translating the dictionary into another language, please contact SSH at communications@ssih.org and specify your request. As a living document, all are encouraged to submit feedback using the form located at twww.ssih.org/dictionary. We realize there may be better insights into other terms or definitions, additional references, etc. Citations have been included wherever possible. Should you know of additional terms, definitions, and/or missing

adicionados. • 13 termos foram expandidos com definições adicionais conforme refletido na literatura. • Um referente adicional de “considerar também” foi adicionado para termos que não estão atualmente no dicionário, mas apoiam a compreensão dos termos definidos. • Uma nova seção intitulada “Termos que não são mais recomendados para uso pelo SSH” foi adicionada. Este é um documento vivo e representa a soma do trabalho realizado neste momento. Os termos e definições continuarão mudando e serão esclarecidos, adicionados ou excluídos ao longo do tempo. A intenção era incluir as várias definições em uso, não excluir quaisquer definições ou áreas de simulação em saúde. As definições mostram como os termos estão sendo usados na simulação de saúde. Não se destina a prescrever ou ditar uma definição particular sobre outra. Este dicionário concentra-se em termos e significados específicos de simulação da área de saúde. Muitos termos que são geralmente usados em educação (por exemplo, design educacional) e saúde (por exemplo, fibrilação ventricular ou ansiedade) não são definidos. Consulte os dicionários e recursos padrão para essas definições. 3 Esta lista de termos não é uma taxonomia, nem deve ser usada como tal. Pode informar o trabalho taxonômico. Os termos que foram identificados como potencialmente controversos foram anotados com um * antes da palavra. Os termos e grafia são escritos no inglês americano padrão. Isso foi feito para ajudar a reduzir a desordem e oferecer suporte à tradução para outros idiomas. As etimologias foram obtidas no site etymologyonline.com e são fornecidas para fornecer uma visão sobre as origens das palavras. A etimologia das palavras que na tradução para a Língua Portuguesa não coincidem com raízes comuns do Latim foram acrescentadas de breve etimologia do Latim em consulta pública na internet. Até o momento, a primeira edição do dicionário foi traduzida para vários idiomas, incluindo chinês, italiano, russo e espanhol por tradutores voluntários. Essas traduções podem ser encontradas na parte inferior da página da Web em www.ssih.org/dictionary. Se você tiver interesse em traduzir o dicionário para outro idioma, entre em contato com SSH em Communications@ssih.org e especifique sua solicitação. Como um documento vivo, todos são incentivados a enviar feedback usando o formulário localizado em twww.ssih.org/dictionary. Percebemos que pode haver melhores percepções sobre outros termos ou definições, referências adicionais, etc. Sempre que possível, foram incluídas citações. Se você souber de termos, definições e / ou citações ausentes adicionais, envie-os conforme acima por meio do Formulário de Feedback do Dicionário. A Society for Simulation in Healthcare (SSH) reconhece a participação e contribuição de muitos indivíduos e também das sociedades internacionais que eles representam. Sem você, isso não teria sido possível! Obrigado pelo seu tempo e esforço na criação e revisão deste dicionário nos últimos sete anos. Estamos ansiosos para suas contínuas contribuições.

citations, please submit those as above via the Dictionary Feedback Form. The Society for Simulation in Healthcare (SSH) acknowledges the participation and input of many individuals and also the International Societies they represent. Without you, this would not have been possible! Thank you for your time and efforts in the creation and revision of this dictionary over the last seven years. We look forward to your continued contributions.

Lori Lioce DNP, FNP-BC, CHSE-A, CHSOS, FAANP (editor, 2nd edition)
Joseph Lopreiato MD, MPH, CHSE-A, FAAP (founding editor)
January 2020



Common Abbreviations in Healthcare Simulation	Abreviaturas comuns na Simulação em Saúde
AI: Artificial Intelligence	IA: Inteligência Artificial
AR: Augmented Reality	RA: Realidade Aumentada
CAVE: Cave Automated Virtual Environment	CAVE: Ambiente Virtual Automatizado de Caverna
CHSE®: Certified Healthcare Simulation Educator®	CHSE®: Educador em Simulação Certificado na Área da Saúde
CHSE-A®: Certified Healthcare Simulation Educator-Advanced®	CHSE-A®: Educador em Simulação Certificado na Área da Saúde - Avançado®
CHSOS®: Certified Healthcare Simulation Operations Specialist®	CHSOS®: Especialista Certificado em Operações de Simulação na Área da Saúde
CHSOS-A™: Certified Healthcare Simulation Operations Specialist-Advanced™	CHSOS-A™: Especialista Certificado em Operações de Simulação na Área da Saúde - Avançado™
CONSORT: Consolidated Standards of Reporting Trials	CONSORT: Padrões consolidados de relatórios de ensaios
GTA: Genitourinary Teaching Associates	Associados de ensino geniturinário
HSTS: Healthcare Simulation Technology Specialist	Especialista em tecnologia de simulação em saúde
IPE: Interprofessional Education	EIP: Educação Interprofissional
KSA: Knowledge, Skills, and Abilities (or attributes)	CHA: Conhecimento, Habilidades e Aptidões
M&S: Modeling & Simulation	M&S: Modelagem e Simulação
MUTA: Male Urogenital Teaching Associates	Associados de ensino urogenital masculino
OS: Operations Specialist	Especialistas em Operações
OSCE: Objective Structured Clinical Examination	OSCE: Exame Clínico Objetivo Estruturado
PETA (or PTA): Physical Exam Teaching Assistant	Assistente de Ensino em Exame Físico
SBAR: Situation, Background, Assessment, and Recommendation	SBAR: Situação, Histórico, Avaliação e Recomendação
SBE: Simulation-based Education	EBS: Educação Baseada em Simulação
SBME: Simulation-based Medical Education	EMBS: Educação Médica Baseada em Simulação
SME: Subject Matter Expert	SME: Especialista no assunto
SP: Standardized Patient (or Simulated Patient)	PP/PS: Paciente padronizado (ou paciente simulado)
TACSIM: Tactical Simulation	SIMTAT: Simulação Tática
TTX: Tabletop Simulation	TTX: Simulação de mesa
VR: Virtual Reality	RV: Realidade Virtual
WAVE: Wide Area Virtual Environment	WAVE: Ambiente Virtual de Área Ampla
XR (sometimes MR): Mixed Reality	RM: Realidade Mista

A

***Actor** \ 'ak-tər \ *noun*

Etym. late 14c., "an overseer, guardian, steward," from Latin actor "an agent or doer," also "theatrical player," from past participle stem of agere. Sense of "one who performs in plays" is 1580s, originally applied to both men and women.

Definition

- In healthcare simulation, professional and/or amateur people trained to reproduce the components of real clinical experience, especially involving communication between health professionals and patients or colleagues (ASSH).

See also: EMBEDDED PARTICIPANT, ROLE PLAYER, SIMULATED PATIENT, SIMULATED PERSON, STANDARDIZED PATIENT

***Ator** \ a 'toɾ \ *substantivo*

Etim. (EN) final de 1400, "um supervisor, guardião, mordomo," conceito de ator no Latim "um agente ou executor", também "ator teatral", do participio passado, radical de agere. O sentido de "quem atua em peças" é dos anos 1580, originalmente aplicado a homens e mulheres.

Definição

- Na simulação na área da saúde, profissionais e / ou amadores treinados para reproduzir os elementos da experiência clínica real, principalmente envolvendo a comunicação entre profissionais de saúde e pacientes ou colegas (ASSH).

Veja também: PARTICIPANTE INCORPORADO, PAPEL, PACIENTE SIMULADO, PESSOA SIMULADA, PACIENTE PADRONIZADO

Adaptive Learning \ ə- 'dap-tiv \ 'lər-niŋ \ *noun*

Etym. Adapt (v.) early 15c. (implied in *adapted*) "to fit (something, for some purpose)," from Old French *adapter* (14c.), from Latin *adaptare* "adjust, fit to," from *ad* "to" (see **ad-**) + *aptare* "to join," from *aptus* "fitted" (see **apt**). Intransitive meaning "to undergo modification so as to fit new circumstances" is from 1956.

Etym. Learning (n.) Old English *leornung* "study, action of acquiring knowledge," verbal noun from *leornian* (see **learn**). Meaning "knowledge acquired by systematic study, extensive literary and scientific culture" is from mid-14c. *Learning curve* attested by 1907.

Definition

- Adaptive learning incorporates a wide range of technologies and techniques that observes participants and adjusts the learning experience

Aprendizagem adaptativa

\ a.pɾẽ.dʒi.z 'a.ʒɛŋ \ \ a.da.pə.t 'a \ *substantivo*

Etim. Adapte (v.) Início de 1500. (implícito em *adaptado*) "para ajustar (algo, para algum propósito)", do adaptador do francês antigo (1400.), do latim *adaptare* "ajustar, ajustar para," do anúncio "para" (ver *ad-*) + *aptare* "para junte-se, "do *aptus*" equipado "(ver *apt*). O significado intransitivo "sofrer modificação para se ajustar a novas circunstâncias" é de 1956.

Etim. Aprendizagem (s.) Inglês antigo *leornung* "estudo, ação de adquirir conhecimento", substantivo verbal de *leorniano* (ver *aprender*). O que significa "conhecimento adquirido por estudo sistemático, extensa cultura literária e

<p>on demand to meet the unique needs of the participants and facilitate the individual/team members in meeting the identified objectives. (Akbulut & Cardak, 2012; Brusilovsky & Peylo, 2003; Pope, Gore, & Renfroe, 2012)</p>	<p><i>científica" é de meados do século 1400. Curva de aprendizado atestada em 1907.</i></p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • A aprendizagem adaptativa incorpora uma ampla gama de tecnologias e técnicas que observam os participantes e ajusta a experiência de aprendizagem sob demanda para atender às necessidades exclusivas dos participantes e facilitar o indivíduo / membros da equipe no cumprimento dos objetivos identificados. (Akbulut & Cardak, 2012; Brusilovsky & Peylo, 2003; Pope, Gore, & Renfroe, 2012)
<p>Advocacy and Inquiry \ad-və-kə-sē \ in-'kwī(-ə)r-e\ <i>noun</i></p> <p>Etym. advocate (n.) mid-14c., "one whose profession is to plead cases in a court of justice," a technical term from Roman law. Also in Middle English as "one who intercedes for another," and "protector, champion, patron".</p> <p>Etym. inquest (n.) mid-15c., enquiry, from enquire (see 'inquire'). From Latin methodus "way of teaching or going," from Greek methodos "scientific inquiry", method of inquiry, investigation.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • A method of debriefing in which an observer states what was observed or performed in a simulation activity (<i>advocacy</i>) or shares critical or appreciative insights about it explicitly (<i>advocacy</i>) and then asks the learners for an explanation of their thoughts or actions (<i>inquiry</i>) (Rudolph et al, 2007) <p><i>Inquiry</i> seeks to learn what others think, know, want, or feel; whereas <i>advocacy</i> includes statements that communicate what an individual thinks, knows, wants, or feels (Bolman and Deal).</p>	<p>Advogar pelo outro e Investigação \a.də.vo.g'a\ p'ɛ.lʊ\ 'o.trʊ̃.ĩ.ves.tʃi.ga.s'əw\ <i>substantivo</i></p> <p>Etim. advocate (s.) meados de 1400, "aquele cuja profissão é pleitear casos em um tribunal de justiça", um termo técnico do direito romano. Também em inglês antigo como "aquele que intercede por outro" e "protetor, campeão, patrono".</p> <p>Etim. inquerito (s.) meados de 1500, enquiry, de enquire (ver 'inquirir'). Do latim methodus "maneira de ensinar ou ir", do grego metodos "investigação científica", método de investigação, investigação.</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • Um método de debriefing em que um observador declara o que foi observado ou realizado em uma atividade de simulação (<i>advocacy</i>) ou compartilha percepções críticas ou apreciativas sobre isso explicitamente (<i>advocacy</i>) e, em seguida, pede aos alunos uma explicação de seus pensamentos ou ações (<i>inquiry</i>) (Rudolph et al, 2007) • A inquiry (investigação) procura aprender o que os outros pensam, sabem, querem ou sentem; ao passo que a <i>advocacy</i> (interceder por) inclui declarações que comunicam o que um indivíduo pensa, sabe, quer ou sente (Bolman e Deal).
<p>Alpha and Beta Testing \ 'al-fə \ 'bā-tə \ 'te-stiŋ \ <i>noun</i></p>	<p>Teste Alfa e Beta \t'ɛs.tʃi 'aw.fə b'ɛ.tə\ <i>substantivo</i></p>

Etym. alpha (adj.) c. 1300, from Latin *alpha*, from Greek *alpha*, from Hebrew or Phoenician *aleph* (see *aleph*). The Greeks added -*a* because Greek words cannot end in most consonants. Sense of "beginning of anything" is from late 14c., often paired with *omega* (the last letter in the Greek alphabet, representing "the end"); sense of "first in a sequence" is from 1620s.

Etym. beta (adj.) c. 1300, from Greek, from Hebrew/Phoenician *beth* (see *alphabet*); used to designate the second of many things.

Etym. test (v.) late 14c., the noun form "small vessel used in assaying precious metals," from Old French *test*, from Latin *testum* "earthen pot," related to *testa* "piece of burned clay, earthen pot, shell." Sense of "trial or examination to determine the correctness of something" is recorded from 1590s. The connecting notion is "ascertaining the quality of a metal by melting it in a pot." Testing as a verb came from 1748, "to examine the correctness of," from the noun form.

Definition

- Alpha- early testing of a product by the developers or programmers, but not by potential users. The purpose of alpha-testing is to find and resolve as many 'bugs' or problems in the software that were unanticipated during the design and development. (Lee-Jayaram et al, 2019)
- Beta – early testing of a software, program, simulation, or game, by potential users. The purpose of beta-testing is identical to alpha-testing. (Lee-Jayaram et al, 2019)

See also: DRY RUN, PILOT TEST

Etim. alpha (adj.) c. 1300, do latim *alpha*, do grego *alpha*, do hebraico ou fenício *aleph* (ver *aleph*). Os gregos adicionaram -*a* porque as palavras gregas não podem terminar na maioria das consoantes. O sentido de "começo de qualquer coisa" vem do final do século 14, geralmente emparelhado com *ômega* (a última letra do alfabeto grego, representando "o fim"); sentido de "primeiro em uma sequência" é de 1620.

Etim. beta (adj.) c. 1300, do grego, do hebraico / fenício *beth* (ver *alfabeto*); usado para designar a segunda de muitas coisas.

Etim. teste (v.) final de 1400, a forma substantiva "pequeno recipiente usado na análise de metais preciosos", do francês antigo *testum*, do latim *testum* "pote de barro", relacionado a *testa* "pedaço de barro queimado, pote de barro, concha." Sentido de "tentativa ou exame para determinar a correção de algo" é registrado a partir de 1590. A noção de conexão é "verificar a qualidade de um metal derretendo-o em uma panela". O teste como um verbo veio de 1748, "examinar a correção de, "da forma substantiva.

Definição

- Alpha- teste inicial de um produto pelos desenvolvedores ou programadores, mas não por usuários em potencial. O objetivo do teste alfa é encontrar e resolver tantos "bugs" ou problemas no software que foram inesperados durante o design e desenvolvimento. (Lee-Jayaram et al, 2019)
- Beta - teste inicial de um software, programa, simulação ou jogo por usuários em potencial. O objetivo do teste beta é idêntico ao teste alfa. (Lee-Jayaram et al, 2019)

Veja também: TESTE/ENSAIO, TESTE PILOTO

Artificial Intelligence (AI) \ ,är-tə-'fi-shəl \ in-'te-lə-jən(t)s \ noun

Inteligência Artificial (IA) \ĩ.te.li.ʒ'ẽj.sjə\ |ar.ti.fi.sj'aw\ substantivo

Etym. artificial (adj.) late 14c., "not natural or spontaneous," from Old French *artificial*, from Latin *artificialis* "of or belonging to art," from *artificium* "a work of art; skill; theory, system," from *artifex* (genitive *artificis*) "craftsman, artist, master of an art" (music, acting, sculpting, etc.), from stem of *ars* "art" + *-fex* "maker," from *facere* "to do, make".

Etym. intelligence (n.) late 14c., "the highest faculty of the mind, capacity for comprehending general truths;" c. 1400, "faculty of understanding, comprehension," from Old French *intelligence* (12c.) and directly from Latin *intelligentia*, *intellegentia* "understanding, knowledge, power of discerning; art, skill, taste," from *intelligentem* (nominative *intelligens*) "discerning, appreciative," present participle of *intelligere* "to understand, comprehend, come to know," from assimilated form of *inter* "between" (see *inter-*) + *legere* "choose, pick out, read," *Artificial intelligence* "the science and engineering of making intelligent machines" was coined in 1956.

Definition

- A system of computerized data-gathering and prediction that models human behavior and decision-making with minimal human intervention. In healthcare simulation, AI often refers to underlying programming that provides physiological or system-based algorithm changes based on inputs from users and learners. Often paired with *machine learning*, in which the software is programmed to alter algorithms and predictions based on observed data and results without human intervention. *Virtual patients* use artificial intelligence to react appropriately to the user or learner. (Bennett and Hauser, 2013)

See also: VIRTUAL PATIENT

Consider also: MACHINE LEARNING

Etim. artificial (adj.) final do 14c., "não natural ou espontâneo", do francês antigo *artificial*, do latim *artificialis* "de ou pertencente à arte," de *artificium* "uma obra de arte; habilidade; teoria, sistema," de *artifex* (genitive *artificis*) "artesão, artista, mestre de uma arte" (música, atuação, escultura, etc.), do radical de *ars* "arte" + *-fex* "fabricante," de *facere* "fazer, fazer".

Etim. inteligência (s.) final de 1400, "a faculdade mais elevada da mente, capacidade de compreender verdades gerais;" c. 1400, "faculdade de compreensão, compreensão", da inteligência do francês antigo (1200) E diretamente do latim *intelligentia*, *intellegentia* "compreensão, conhecimento, poder de discernir; arte, habilidade, gosto", de *intelligentem* (nominativo *intelligens*) "discernir, apreciativo, "particípio presente de *intelligere*" para entender, compreender, vir a saber, "da forma assimilada de *inter*" entre "(ver *inter-*) + *legere*" escolher, selecionar, ler, "Inteligência artificial" a ciência e a engenharia de fazendo máquinas inteligentes "foi cunhado em 1956.

Definição

- Um sistema computadorizado de coleta e previsão de dados que modela o comportamento humano e a tomada de decisões com o mínimo de intervenção humana. Na simulação de saúde, IA geralmente se refere à programação subjacente que fornece alterações de algoritmo fisiológicas ou baseadas no sistema com base nas entradas de usuários e alunos. Frequentemente associado ao aprendizado de máquina, no qual o software é programado para alterar algoritmos e previsões com base em dados e resultados observados sem intervenção humana. Os pacientes virtuais usam inteligência artificial para reagir de forma adequada ao usuário ou aluno. (Bennett e Hauser, 2013)

Veja também: PACIENTE VIRTUAL
Considere também: APRENDIZAGEM DE MÁQUINA

***Assessment** \ ə-'ses-mənt \ *noun*

***Avaliação**
\a.va.lja.s 'ðw\ *substantivo*

Etym. (n.) “1530s, "value of property for tax purposes," from assess + -ment. Meaning "act of determining or adjusting of tax rate, charges, damages, etc., to be paid" is from 1540s (earlier in this sense was *assessment*, mid-15c.). General sense of "estimation" is recorded from 1620s; in education jargon from 1956.”

Definition

- Refers to processes that provide information about or feedback about individual participants, groups, or programs. Specifically, assessment refers to observations of progress related to knowledge, skills, and attitudes (KSA). Findings of assessment are used to improve future outcomes (Scheckel, 2016; INACSL Standards Committee, 2016c, pp. S39-S40).
- involves measurement of the KSAs which can be recorded (Levine, DeMaria, Schwartz, & Sim, 2014).
- Formative - a type of assessment (sometimes called an evaluation) “wherein the facilitator’s focus is on the participant’s progress toward goal attainment through preset criteria; a process for an individual or group engaged in a simulation activity for the purpose of providing constructive feedback for that individual or group to improve (National League for Nursing Simulation Innovation Resource Center [NLN-SIRC], 2013; Scheckel, 2016)” (INACSL Standards Committee, 2016c, p.S41). Often completed at the same time as the instruction (Hamdorf & Davies, 2016), development of the individual is the focus for the simulation objectives/outcomes to be reached (INACSL Standards Committee, 2016c).
- Summative - a type of assessment (sometimes called an evaluation) “at the end of a learning period or at a discrete point in time in which participants are provided with feedback about their achievement of outcome through preset criteria; a process for determining the competence of a participant engaged in health care activity. The assessment of achievement of outcome criteria may be associated with an assigned grade (NLN-SIRC, 2013; Scheckel, 2016)” (INACSL Standards Committee, 2016c, p. S41). Performance of the individual is compared to a specific standard (Hamdorf & Davies, 2016).
- High-stakes - a type of assessment (sometimes called an evaluation) “associated with a simulation activity that has a major academic, educational, or employment consequence (such as a grading decision, including pass or fail implications; a decision regarding competency, merit pay, promotion, or certification) at a discrete point in time (Hidden curriculum,

Etim. (s.) “1530s, "valor da propriedade para fins fiscais ", de liquidação + -ment. Significa "ato de determinar ou ajustar a taxa de imposto, encargos, danos, etc., a serem pagos" é de 1540 (anteriormente, neste sentido, era a avaliação, meados dos 1500). O sentido geral de "estimativa" é registrado a partir de 1620; no jargão da educação de 1956. ”

Definição

- Refere-se a processos que fornecem informações ou feedback sobre participantes individuais, grupos ou programas. Especificamente, avaliação refere-se a observações de progresso relacionadas a conhecimentos, habilidades e atitudes (CHA). Os resultados da avaliação são usados para melhorar os resultados futuros (Scheckel, 2016; INACSL Standards Committee, 2016c, pp. S39-S40).
- envolve a medição dos CHAs que podem ser registrados (Levine, DeMaria, Schwartz, & Sim, 2014).
- Formativa - um tipo de avaliação (às vezes chamada de avaliação) “em que o foco do facilitador está no progresso do participante em direção ao alcance da meta por meio de critérios predefinidos; um processo para um indivíduo ou grupo envolvido em uma atividade de simulação com a finalidade de fornecer feedback construtivo para esse indivíduo ou grupo melhorar (Centro de Recursos de Inovação de Simulação da Liga Nacional de Enfermagem [NLN-SIRC], 2013; Scheckel, 2016) ”(INACSL Comitê de Padrões, 2016c, p.S41). Frequentemente concluído ao mesmo tempo que a instrução (Hamdorf & Davies, 2016), o desenvolvimento do indivíduo é o foco para os objetivos / resultados da simulação a serem alcançados (INACSL Standards Committee, 2016c).
- Somativa - um tipo de avaliação (às vezes chamada de avaliação) “no final

<p>2014)” (INACSL Standards Committee, 2016c, p. S41).</p> <p>See also: OBJECTIVE STRUCTURED CLINICAL EXAMINATION (OSCE) Compare: EVALUATION</p>	<p>de um período de aprendizagem ou em um momento distinto em que os participantes recebem feedback sobre a obtenção do resultado por meio de critérios pré-definidos; um processo para determinar a competência de um participante engajado na atividade de saúde. A avaliação do cumprimento dos critérios de resultado pode ser associada a uma nota atribuída (NLN-SIRC, 2013; Scheckel, 2016) ”(INACSL Standards Committee, 2016c, p. S41). O desempenho do indivíduo é comparado a um padrão específico (Hamdorf & Davies, 2016).</p> <ul style="list-style-type: none"> • High-stakes - um tipo de avaliação (às vezes chamada de avaliação) "associada a uma atividade de simulação que tem uma importante consequência acadêmica, educacional ou de emprego (como uma decisão de classificação, incluindo implicações de aprovação ou reprovação; uma decisão sobre competência, mérito pagamento, promoção ou certificação) em um momento discreto (currículo oculto, 2014) ”(INACSL Standards Committee, 2016c, p. S41). <p>Veja também: EXAME CLÍNICO OBJETIVO ESTRUTURADO (OSCE) Compare: AVALIAÇÃO</p>
<p>Assessor \ ə-'se-sər \ <i>noun</i></p> <p>Etym. late 14c., from Old French assessor "assistant judge, assessor (in court)" (12c., Modern French <i>assesseur</i>) and directly from Latin <i>assessor</i> "an assistant, aid; an assistant judge".</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • A person who performs assessment of individuals according to pre-established criteria. • Assessors must have specific and substantial training, expertise, and competency in assessment (Dictionary.com). 	<p>Assessor a.se.s'or <i>substantivo</i></p> <p>Etim. final de 1400, do assessor francês antigo "juiz assistente, assessor (em tribunal)" (1200, assessor francês moderno) e diretamente do assessor latino "um assistente, auxiliar; um juiz assistente</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pessoa que realiza avaliação de indivíduos de acordo com critérios pré-estabelecidos. • Os avaliadores devem ter treinamento específico e substancial, experiência e competência em avaliação (Dictionary.com)
<p>Augmented Reality \ ɔg-'men-təd \ rē-'a-lə-tē \ <i>noun</i></p>	<p>Realidade Aumentada (RA) xi.a.li.d'a.dzi aw.mẽ.t'a <i>substantivo</i></p>

Etym. augment (v.) c. 1400, from Old French augmenter "increase, enhance" (14c.), from Late Latin augmentare "to increase," from Latin augmentum "an increase," from augere "to increase, make big, enlarge, enrich". Related: Augmented; augmenting

Etym. reality (n.) 1540s, "quality of being real," from French réalité and directly Medieval Latin realitatem (nominative realitas); Meaning "real existence, all that is real".

Definition

- A type of virtual reality in which synthetic stimuli are superimposed on real world objects usually to make information that is otherwise imperceptible to human senses perceptible (M&S Glossary).
- A technology that overlays digital computer-generated information on objects or places in the real world for the purpose of enhancing the user experience.
- The combination of reality and overlay of digital information designed to enhance the learning process.
- A spectrum of mixed reality simulation that is part way between the real world and the virtual world.
- A form of virtual reality that includes head mounted displays, overlays of computer screens, wearable computers or displays projected onto humans and manikins (D.R. Berryman et al; M. Bajura et al; H. Fuchs et al).

Etim. aumento (v.) c. 1400, do francês antigo aumentador "aumentar, aumentar" (1400), Do latim tardio augmentare "aumentar," do latim augmentum "aumentar," de augere "aumentar, aumentar, aumentar, enriquecer". Relacionado: Aumentado; aumentando

Etim. realidade (s.) 1540, "qualidade de ser real", do francês réalité e diretamente do latim medieval realitatem (nominativo realitas); Significando "existência real, tudo o que é real".

Definição

- Um tipo de realidade virtual em que estímulos sintéticos são sobrepostos a objetos do mundo real, geralmente para tornar perceptíveis informações que, de outra forma, seriam imperceptíveis aos sentidos humanos (Glossário M&S).
- Uma tecnologia que sobrepõe informações digitais geradas por computador em objetos ou lugares do mundo real com o objetivo de aprimorar a experiência do usuário.
- A combinação de realidade e sobreposição de informação digital projetada para aprimorar o processo de aprendizagem.
- Um espectro de simulação de realidade mista que faz parte do caminho entre o mundo real e o mundo virtual.
- Uma forma de realidade virtual que inclui monitores tipo head-mounted, sobreposições de telas de computador, computadores vestíveis ou monitores projetados em humanos e manequins (D.R. Berryman et al; M. Bajura et al; H. Fuchs et al).

Avatar \ 'a-və-, tār\ *noun*

Etym. 1784, "descent of a Hindu deity," from Sanskrit. Meaning "concrete embodiment of something abstract" is from 1815. In computer use, it seems to trace to the novel "Snowcrash" (1992) by Neal Stephenson.

Definition

- A virtual object used to represent a physical object (e.g. a human) in a virtual world.

Avatar

\a.va.t 'ar\ *substantivo*

Etim. 1784, "descendência de uma divindade hindu", do sânscrito. O significado de "incorporação concreta de algo abstrato" é de 1815. No uso do computador, parece remontar ao romance "Snowcrash" (1992) de Neal Stephenson.

Definição

- A graphical representation, typically three-dimensional, of a person capable of relatively complex actions, including facial expressions and physical responses, while participating in a virtual simulation-based experience. The user controls the avatar through the use of a mouse, keyboard, or a type of joystick to move through the virtual simulation-based experience (Riley, 2008).
- Controlled avatars may be either 1st-person perspective or 3rd-person perspective in virtual simulations. A 3rd-person perspective places the view and camera so the user and learner can see the controlled avatar (e.g. – the player). A 1st-person perspective places the camera such that the user and learner views the world through the eyes of the avatar (i.e. the controlled avatar is never visible on the screen). These perspectives only apply to screen-based simulations using a mouse, keyboard, or joystick. *Virtual Reality* simulations are almost always 1st-person. (Schuurink and Toet, 2010)

- Um objeto virtual usado para representar um objeto físico (por exemplo, um humano) em um mundo virtual.
- Uma representação gráfica, normalmente tridimensional, de uma pessoa capaz de ações relativamente complexas, incluindo expressões faciais e respostas físicas, enquanto participa de uma experiência baseada em simulação virtual. O usuário controla o avatar por meio do uso de um mouse, teclado ou um tipo de joystick para se mover pela experiência baseada em simulação virtual (Riley, 2008).
- Avatares controlados podem ser a perspectiva de 1ª pessoa ou a perspectiva de 3ª pessoa em simulações virtuais. Uma perspectiva de terceira pessoa posiciona a visualização e a câmera para que o usuário e o aluno possam ver o avatar controlado (por exemplo, o jogador). Uma perspectiva de 1ª pessoa posiciona a câmera de modo que o usuário e o aluno vejam o mundo através dos olhos do avatar (ou seja, o avatar controlado nunca fica visível na tela). Essas perspectivas se aplicam apenas a simulações baseadas em tela usando um mouse, teclado ou joystick. As simulações de realidade virtual são quase sempre de 1ª pessoa. (Schuurink e Toet, 2010)

B

Back Story or Backstory or Back-story \ 'bak \ 'stôr-ē \ noun

Etym. back (adj.) "being behind, away from the front, in a backward direction," Middle English, from back (n.) and back (adv.); often difficult to distinguish from these when the word is used in combinations. Formerly with comparative *backer* (c. 1400), also *backermore*. To be *on the back burner* in the figurative sense is from 1960, from the image of a cook keeping a pot there to simmer while at work on another concoction at the front of the stove."

"to or toward the rear or the original starting place; in the past; behind in position," literally or figuratively, late 14c., shortened from *abak*, from Old English *on bæc* "backwards, behind, aback" (see *back* (n.), and compare *aback*). To *give (something) back* is to give it again, to give it in the opposite direction to that in which it was formerly given. Adverbial phrase *back and forth* is attested by 1814."

Etym. story (n.) : "connected account or narration of some happening," c. 1200, originally "narrative of important events or celebrated persons of the past," from Old French *estorie*, *estoire* "story, chronicle, history," from Late Latin *storia*, shortened from Latin *historia* "history, account, tale, story" (see *history*). A *story* is by derivation a short history, and by development a narrative designed to interest and please. [Century Dictionary] Meaning "recital of true events" first recorded late 14c.; sense of "narrative of fictitious events meant to entertain" is from c. 1500. Not differentiated from *history* until 1500s. As a euphemism for "a lie" it dates from 1690s. Meaning "newspaper article" is from 1892. *Story-line* first attested 1941. *That's another story* "that requires different treatment" is attested from 1818. *Story of my life* "sad truth" first recorded 1938, from typical title of an autobiography."

Definition

- "A narrative, which provides a history and/or background and is created for a fictional character(s) and/or about a situation for a SBE (Backstory, n.d.)" (INACSL Standards Committee, 2016c, p.S40). (Ed note: this can include the back story provided to

História progressa

\is.t'ɔ.rjə\ \f'ũ.də\ substantivo

Etim. atrás (adj.) "estar atrás, longe da frente, em uma direção para trás", inglês antigo, *de trás* (s.) e *atrás* (adv.); muitas vezes difícil de distinguir quando a palavra é usada em combinações. Anteriormente com apoio comparativo (c. 1400), também apoiante. *Estar em banho-maria no sentido figurativo é de 1960, da imagem de um cozinheiro mantendo uma panela lá para ferver enquanto trabalhava em outra mistura na frente do forno.*"

" " Para ou em direção à retaguarda ou ao local de partida original; no passado; atrás na posição ", literal ou figurativamente, final do 14c., Abreviado de *abak*, do inglês antigo em *bæc* " para trás, para trás, para trás "(ver *atrás* (n.), e compare-o). *Devolver* (algo) é devolvê-lo, dá-lo na direção oposta àquela em que foi dado anteriormente. A frase adverbial para frente e para trás é atestada em 1814. "

Etim. história (s.): "relato conectado ou narração de algum acontecimento", c. 1200, originalmente "narrativa de eventos importantes ou pessoas celebradas do passado", do francês antigo *estorie*, *estoire* "história, crônica, história", do latim tardio *storia*, abreviado do latim *historia* "história, relato, conto, história" (ver *história*). Uma história é, por derivação, uma curta história e, por desenvolvimento, uma narrativa projetada para interessar e agradar. [Dicionário do Século] Significando "recital de eventos verdadeiros" registrado pela primeira vez no final do século 14; sentido de "narrativa de eventos fictícios destinados a entreter" é de c. 1500. Não diferenciado da história até 1500s. Como eufemismo para "mentira", data de 1690. Significa "artigo de jornal" de 1892. O enredo atestado pela primeira vez em 1941. Essa é outra história "que requer tratamento diferente" é atestada em 1818. *História da minha vida "triste verdade"* registrada pela primeira vez em 1938, a partir do título típico de uma autobiografia. "

participants, standardized patients, and staff as required to support the simulation activity)

- A method, particularly in some game-based simulations, “for creating design prompts, dialogs, and interactions that contain realistic verbal behaviors and variability for multiple avatars or non-player characters (NPCs) . . .” (Zachary, Zachary, Cannon-Bowers, & Santarelli, 2016, p. 207).
- Something that is developed by an author in games for characters that gives them their characteristics and memories (Fairclough & Cunningham, 2004).

See also: BRIEF (BRIEFING)

Definição

- “Uma narrativa que fornece uma história e / ou pano de fundo e é criada para um personagem fictício e / ou sobre uma situação para uma EBS (Backstory, n.d.)” (INACSL Standards Committee, 2016c, p.S40). (Nota do editor: isso pode incluir a história de fundo fornecida aos participantes, pacientes padronizados e equipe, conforme necessário para apoiar a atividade de simulação)
- Um método, particularmente em algumas simulações baseadas em jogos, “para criar prompts de design, diálogos e interações que contêm comportamentos verbais realistas e variabilidade para vários avatares ou personagens não-jogadores (NPCs). . . ” (Zachary, Zachary, Cannon-Bowers, & Santarelli, 2016, p. 207).
- Algo que é desenvolvido por um autor em jogos para personagens que lhes confere suas características e memórias (Fairclough & Cunningham, 2004).

Veja também: BRIEF (BRIEFING)

Behavioral Skills \ bi- 'hā-vyə-rəl \ 'skils \ noun

Etym. behavior (n.) manner of behaving (whether good or bad), conduct, manners," late 15c., essentially from behave, but with ending from Middle English havour "possession," a word altered (by influence of have) from aver, noun use of Old French verb aveir "to have."

Etym. skill (n.) late 12c., "power of discernment," from Old Norse *skil* "distinction, ability to make out, discernment, adjustment," related to *skilja* (v.) "to separate; discern, understand," from Proto-Germanic **skaljo-* "divide, separate" (source also of Swedish *skäl* "reason," Danish *skjel* "a separation, boundary, limit," Middle Low German *schillen* "to differ," Middle Low German, Middle Dutch *schele* "separation, discrimination;" from PIE root **skel-* (1) "to cut." Sense of "ability, cleverness" first recorded early 13c.

Definition

- The range of activities encompassed within the category of interpersonal interaction, including bedside manner, interpersonal, teamwork, leadership and communications. (Murphy, Nestel, & Gormley, 2019)

Habilidades comportamentais

\a.bi.li.d'a.dzi\ \kõ.por.ta.mẽ.t'aw\ substantivo

Etim. comportamento (s.) *maneira de se comportar (seja bom ou mau), conduta, maneiras, "final de 1500, essencialmente de se comportar, mas com a terminação do inglês antigo havour" possessão ", uma palavra alterada (por influência de ter) de aver , substantivo, uso do verbo do francês antigo aveir "ter".*

Etim. habilidade (s.) *final do 1200, "poder de discernimento", do antigo nórdico habilidade "distinção, habilidade de entender, discernimento, ajuste," relacionado a skilja (v.) "separar; discernir, compreender", de Proto -Germanic * skaljo- "divide, separa" (fonte também de sueco skäl "reason," dinamarquês skjel "a separação, fronteira, limite," médio baixo alemão schillen "para diferir," médio baixo alemão, médio holandês schele "separação, discriminação; "da raiz de TORTA * skel- (1)" para cortar. "Sentido de" habilidade, inteligência "primeiro registrado 1300.*

- The decision-making and team interaction processes used during the team's management of a situation. (Gaba et al, 1998)

Compare to: NONTECHNICAL SKILLS

Definição

- A gama de atividades englobada na categoria de interação interpessoal, incluindo comportamento à beira do leito, interpessoal, trabalho em equipe, liderança e comunicação. (Murphy, Nestel e Gormley, 2019)
- Os processos de tomada de decisão e interação de equipe usados durante a gestão de uma situação pela equipe. (Gaba et al, 1998)

Compare com: HABILIDADES NÃO TÉCNICAS

Brief (Briefing) \ brēf\ *noun* (\ 'brē-fīj\ *verb*)
 [Note: this term is often not clearly distinguished from Orientation or Prebriefing]

Etym. "fact or situation of giving preliminary instructions." 1910

Definition

- An activity immediately preceding the start of a simulation activity where the participants receive essential information about the simulation scenario such as background information, vital signs, instructions, or guidelines. For example: before beginning a session, faculty conduct a briefing about the scenario to review the information being provided to the participants.
- The information and guidelines given to faculty or simulated patients participating in a scenario to allow them to fully prepare for interactions with the participants. Briefing materials could include a handover, physician referral letter, or an ambulance call transcript. For example, at the start of the simulation scenario, participants receive a notification from ambulance personnel regarding a patient being transported to their facility with a gunshot wound. (Alinier, 2011; Husebø et al, 2012).

See also: BACK STORY, ORIENTATION, PREBRIEFING

Brief (Briefing) \ brēf\ *substantivo* (\ 'brē-fīj\ *verbo*)

[Nota: este termo muitas vezes não é claramente distinto do termo Orientação ou Prebriefing]

Etim. "fato ou situação de dar instruções preliminares." 1910

Definição

- Uma atividade imediatamente anterior ao início de uma atividade de simulação em que os participantes recebem informações essenciais sobre o cenário de simulação, como informações básicas, sinais vitais, instruções ou orientações. Por exemplo: antes de iniciar uma sessão, os professores conduzem um briefing sobre o cenário para revisar as informações fornecidas aos participantes.
- As informações e orientações fornecidas aos professores ou pacientes simulados que participam de um cenário permitem que eles se preparem totalmente para as interações com os participantes. Os materiais de briefing podem incluir uma notificação, carta de indicação médica ou uma transcrição de chamada de ambulância. Por exemplo, no início do cenário de simulação, os participantes recebem uma notificação do pessoal da ambulância sobre um paciente sendo transportado para suas instalações com um ferimento à bala. (Alinier, 2011; Husebø et al, 2012).

	Veja também: HISTÓRIA DE FUNDO, ORIENTAÇÃO, PREBRIEFING
--	--

C

Cave Automated Virtual Environment (CAVE) \ 'kāv \ 'ò-tə-, mā-təd \ 'vər-chə-wəl \ in-'vī-rə(n)-mənt \ *noun*

Etym. cave (n.) "a hollow place in the earth, a natural cavity of considerable size and extending more or less horizontally," early 13c., from Old French cave "a cave, vault, cellar" (12c.), from Latin cavea "hollow" (place)

Etym. automate (v.) "to convert to automatic operation," 1954, back-formation from automated (q.v.). Ancient Greek verb automatizein meant "to act of oneself, to act unadvisedly."

Etym. virtual (adj.) The meaning "being something in essence or effect, though not actually or in fact" is from mid-15c., probably via sense of "capable of producing a certain effect" (early 15c.). Computer sense of "not physically existing but made to appear by software" is attested from 1959.

Etym. environment (n.) sense of "the aggregate of the conditions in which a person or thing lives" is by 1827 (used by Carlyle to render German *Umgebung*); specialized ecology sense first recorded 1956.

Definition

- Large cube wall structure inside which a participant stands; the walls have projected images to simulate an immersive, virtual environment, including shadows cast by the participant. CAVE participants use specialized goggles for the illusion of stereoscopic depth when inside the CAVE. (Cruz-Neira et al, 1993).

Compare: WIDE AREA VIRTUAL ENVIRONMENT

Ambiente Virtual Automatizado de Caverna ou Caverna digital

\ã.bi. 'ẽj.tfi\ |vir.tw 'aw\ |aw.to.m 'a.tfi.kw\ |ka.v 'er.nə\ *substantivo*

Etim. ambiente (s.) sentido de "o agregado das condições em que uma pessoa ou coisa vive" é em 1827 (usado por Carlyle para traduzir *umgebung* alemão); senso de ecologia especializado registrado pela primeira vez em 1956.

Etim. virtual (adj.) O significado de "ser algo em essência ou efeito, embora não seja realmente ou de fato" é de meados dos anos 1500, provavelmente através do sentido de "capaz de produzir um certo efeito" (início de 1500). O sentido do computador de "não existir fisicamente, mas feito para aparecer por software" é atestado a partir de 1959.

Etim. automate (v.) "para converter para operação automática," 1954, formação de volta de automatizado (q.v.). O verbo do grego antigo *automatizein* significava "agir por conta própria, agir inadvertidamente".

Etim. caverna (s.) "um lugar oco na terra, uma cavidade natural de tamanho considerável e estendendo-se mais ou menos horizontalmente", início do 1300, da caverna do francês antigo "uma caverna, abóbada, adega" (1200), do latim *cavea* "oco" (local)

Definição

- Grande estrutura de parede cúbica dentro da qual um participante fica; as paredes têm imagens projetadas para simular um ambiente virtual imersivo, incluindo sombras lançadas pelo participante. Os participantes usam óculos de proteção especializados para a ilusão de profundidade estereoscópica quando

	<p>dentro do ambiente virtual automatizado de caverna. (Cruz-Neira et al, 1993).</p> <p>Compare: AMBIENTE VIRTUAL DE ÁREA AMPLA</p>
<p>Clinical Scenario \kli-ni-kəl \ sə-'ner-ē-ō \ noun</p> <p><i>Etym. scenario</i> (n.) 1868, "sketch of the plot of a play," from Italian scenario, from Late Latin scenarius "of stage scenes," from Latin scena "scene".</p> <p><i>Etym. clinical</i> (adj.) 1780, "pertaining to hospital patients or hospital care," from clinic + -al.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • The plan of an expected and potential course of events for a simulated clinical experience. A scenario usually includes the context for the simulation (hospital ward, emergency room, operating room, clinic, out of hospital, etc.... Scenarios can vary in length and complexity depending on the learning objectives. • A detailed outline of a clinical encounter that includes: the participants in the event, , briefing notes, goals and learning objectives, participant instructions, patient information, environmental conditions, manikin, or standardized patient preparation, related equipment, props, and tools or resources for assessing and managing the simulated experience. • A progressive outline of a clinical encounter including a beginning, an ending, a debriefing, and evaluation criteria (INACSL, 2013). <p>See also: SCENARIO, SCRIPT, SIMULATED-BASED LEARNING EXPERIENCE, SIMULATION ACTIVITY</p>	<p>Cenário Clínico \se.n'a.rjõ \ kl'i.ni.kõ\ substantivo</p> <p><i>Etim. cenário</i> (s.) 1868, "esboço da trama de uma peça", do cenário italiano, do latim tardio scenarius "das cenas de palco", do latim scena "cena".</p> <p><i>Etim. clínico</i> (adj.) 1780, "relativo a pacientes hospitalares ou cuidados hospitalares", de clínica + -al.</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • O plano de um curso de eventos esperado e potencial para uma experiência clínica simulada. Um cenário geralmente inclui o contexto para a simulação (enfermaria de hospital, sala de emergência, sala de cirurgia, clínica, fora do hospital, etc Os cenários podem variar em duração e complexidade dependendo dos objetivos de aprendizagem. • Um esboço detalhado de um encontro clínico que inclui: os participantes do evento, notas de briefing, metas e objetivos de aprendizagem, instruções do participante, informações do paciente, condições ambientais, manequim ou preparação padronizada do paciente, equipamentos relacionados, adereços e ferramentas ou recursos para avaliar e gerenciar a experiência simulada. • Um esboço progressivo de um encontro clínico, incluindo um início, um final, um debriefing e critérios de avaliação (INACSL, 2013). <p>Veja também: CENÁRIO, SCRIPT, EXPERIÊNCIA DE APRENDIZAGEM BASEADA EM SIMULAÇÃO, ATIVIDADE DE SIMULAÇÃO</p>
<p>Coaching \kõch-iŋ \ verb</p> <p><i>Etym.</i> Meaning "to prepare (someone) for an exam"</p> <p>Related: Coached; coaching.</p>	<p>Coaching \kõch-iŋ \ substantivo</p> <p><i>Etim. Significa</i> "preparar (alguém) para um exame"</p> <p>Relacionado: Orientado; coaching.</p>

<p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> To direct or instruct a person or group of people in order to achieve goals, develop specific skills, or develop competencies. 	<p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> Dirigir ou instruir uma pessoa ou grupo de pessoas a fim de atingir metas, desenvolver habilidades específicas ou desenvolver competências.
<p>Cognitive Load \ 'käg-nə-tiv \ 'löd \ <i>noun</i></p> <p>Etym. Cognitive (adv.) 1580s, "pertaining to cognition," with <i>-ive</i> + Latin <i>cognit-</i>, past participle stem of <i>cognoscere</i> "to get to know, recognize," from assimilated form of <i>com</i> "together" (see <i>co-</i>) + <i>gnoscere</i> "to know," from PIE root <i>*gno-</i> "to know."</p> <p>Taken over by psychologists and sociologists after c. 1940. <i>Cognitive dissonance</i> "psychological distress cause by holding contradictory beliefs or values" (1957) apparently was coined by U.S. social psychologist Leon Festinger, who developed the concept. Related: <i>Cognitively</i>.</p> <p>Etym, Load (n.) c. 1200, <i>lode, lade</i> "that which is laid upon a person or beast, burden," a sense extension from Old English <i>lad</i> "a way, a course, a carrying; a street, watercourse; maintenance, support," from Proto-Germanic <i>*laitho</i> (source also of Old High German <i>leita</i>, German <i>leite</i>, Old Norse <i>leið</i> "way, road, course"), from PIE root <i>*leit-</i> (2) "to go forth" (see <i>lead</i> (v.1)).</p> <p>It seems to have expanded its range of senses in early Middle English, supplanting words based on <i>lade</i> (v.), to which it is not etymologically connected. The older senses went with the spelling <i>lode</i>(q.v.). The spelling is modern. Meaning "amount customarily loaded at one time" is from c. 1300; meaning "a quantity of strong drink taken" is from 1590s. Meaning "the charge of a firearm" is from 1690s.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> The amount of information the working memory of the participant and/or facilitator can manage at any given point. The definition is based on the Cognitive Load Theory (CLT) proposed by Sweller et al. (1998) based on the working memory model introduced by Baddeley (1992). 	<p>Carga cognitiva <i>substantivo</i></p> <p>Etim. Cognitivo (adv.) 1580s, "pertencente à cognição", com <i>-ive</i> + <i>latim cognit-</i>, radical <i>participio passado de cognoscere</i> "para conhecer, reconhecer" da forma assimilada de <i>com "junto"</i> (<i>ver co-</i>) + <i>gnoscere</i> "saber," da raiz de <i>TORTA</i> <i>* gno-</i> "saber."</p> <p>Assumido por psicólogos e sociólogos após c. 1940. <i>A dissonância cognitiva</i> "sofrimento psicológico causado por sustentar crenças ou valores contraditórios" (1957) aparentemente foi cunhada pelo psicólogo social dos EUA Leon Festinger, que desenvolveu o conceito. Relacionado: <i>Cognitivamente</i>.</p> <p>Etim, carga (s.) C. 1200, <i>lode, lade</i> "aquilo que é colocado sobre uma pessoa ou besta, carga", uma extensão de sentido do velho rapaz inglês "um caminho, um curso, um transporte; uma rua, curso de água; manutenção, suporte", do proto-germânico <i>* laitho</i> (fonte também do Antigo Alto Alemão <i>leita</i>, Alemão <i>leite</i>, Old Norse <i>leið</i> "caminho, estrada, curso"), da raiz de <i>TORTA</i> <i>* leit-</i> (2) "ir em frente" (<i>ver guia</i> (v.1)).</p> <p><i>O termo parece ter expandido sua gama de sentidos no antigo, suplantando palavras baseadas em lade (v.), às quais não está etimologicamente conectado. Os sentidos mais antigos foram com o filão de ortografia (q.v.). A grafia é moderna. Significando "quantidade normalmente carregada de uma vez" vem de c. 1300; o que significa "uma quantidade de bebida forte ingerida" é de 1590. Significa que "a carga de uma arma de fogo" data de 1690.</i></p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> A quantidade de informações que a memória de trabalho do participante e / ou facilitador pode gerenciar em qualquer ponto. A definição é baseada na Teoria da Carga Cognitiva proposta por Sweller et al. (1998) baseado no modelo de memória

<p>Computer-Based Simulation \ kəm- 'pyü-tər \ bāst \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i></p> <p>Etym. computer (n.) 1640s, "one who calculates," agent noun from compute (v.). Meaning "calculating machine" (of any type) is from 1897; in modern use, "programmable digital electronic computer" (1945 under this name; theoretical from 1937, as Turing machine). ENIAC (1946) usually is considered the first.</p> <p>Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare "imitate," from stem of similis "like". Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> The modeling of real-life processes with inputs and outputs exclusively confined to a computer, usually associated with a monitor and a keyboard or other simple assistive device (Textbook of Simulation). Subsets of computer-based simulation include virtual patients, virtual reality task trainers, and immersive virtual reality simulation (ibid). <p>See also: SCREEN-BASED SIMULATION, SIMULATOR</p>	<p>de trabalho introduzido por Baddeley (1992).</p> <p>Simulação Baseada em Computador \ si.mu.la.s 'ãw \ ba.zi. 'a.dõ \ kõ.pu.ta.d 'or \ <i>substantivo</i></p> <p>Etim. simulação (s.) substantivo de ação do radical <i>participio passado de simulare "imitar", do radical similis "como". Significa "um modelo ou maquete para fins de experimento ou treinamento" é de 1954.</i></p> <p>Etim. computer (s.) 1640s, "aquele que calcula", agente substantivo de compute (v.). O significado de "máquina de calcular" (de qualquer tipo) é de 1897; no uso moderno, "computador eletrônico digital programável" (1945 com esse nome; teórico de 1937, como máquina de Turing). ENIAC (1946) costuma ser considerado o primeiro.</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> A modelagem de processos da vida real com inputs e outputs exclusivamente confinadas a um computador, geralmente associada a um monitor e um teclado ou outro dispositivo auxiliar simples (Livro de Simulação). Os subconjuntos de simulação baseada em computador incluem pacientes virtuais, treinadores de tarefas de realidade virtual e simulação de realidade virtual imersiva (ibid). <p>Veja também: SIMULAÇÃO BASEADA EM TELA, SIMULADOR</p>
<p>Conceptual Fidelity \ kən- 'sep-chə-wəl \ fə- 'de- lə-tē, fī- \ <i>noun</i></p> <p>Etym. conceptual (adj.) 1820, "pertaining to mental conception" (there is an isolated use from 1662), from Medieval Latin conceptualis, from Latin conceptus "a collecting, gathering, conceiving," past participle of concipere. Related: Conceptualism; conceptualist</p> <p>Etym. fidelity fidelity (n.) early 15c., "faithfulness, devotion," from Middle French fidélité (15c.), from Latin fidelitatem (nominative fidelitas) "faithfulness, adherence.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> In healthcare simulation, ensures that all elements of the scenario relate to each other in a realistic way so that the case makes sense as 	<p>Fidelidade Conceitual \ fi.de.li.d 'a.dʒi \ kõ.sej.tw 'aw \ <i>substantivo</i></p> <p>Etim. fidelidade (s.) início do 1500, "fidelidade, devoção", do francês antigo <i>fidélité</i> (1500), do latim <i>fidelitatem</i> (nominativo <i>fidelitas</i>) "fidelidade, adesão.</p> <p>Etim. conceitual (adj.) 1820, "pertencente à concepção mental" (há um uso isolado de 1662), do latim medieval <i>conceutualis</i>, do latim <i>conceptus</i> "uma coleção, reunião, concepção," <i>participio passado de concipere</i>. Relacionado: <i>Conceitualismo; conceitualista.</i></p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> Na simulação de saúde, garante que todos os elementos do cenário se relacionem de

<p>a whole to the learner(s) (<i>For example: Vital signs are consistent with the diagnosis</i>). To maximize conceptual fidelity, cases or scenarios should be reviewed by subject matter expert(s) and pilot-tested prior to use with learners (Rudolph et al. (2007) and Dieckmann et al. 2007).</p>	<p>forma realista para que o caso faça sentido como um todo para o (s) aluno (s) (por exemplo: os sinais vitais são consistentes com o diagnóstico). Para maximizar a fidelidade conceitual, os casos ou cenários devem ser revisados por especialista (s) no assunto e testados em piloto antes de serem usados com os alunos (Rudolph et al. (2007) e Dieckmann et al. 2007).</p>
<p>CONSORT (Consolidated Standards of Reporting Trials) \ 'kän-, sört \ <i>noun</i></p> <p>Etym. consolidated (adj.) "made firm, solid, hard, or compact," 1736, past-participle adjective from consolidate.</p> <p>Etym. standards (adj.) 1620s, "serving as a standard," from standard (adj.). Earlier it meant "upright" (1530s). <i>Standard-bred</i> "bred up to some agreed-upon standard of excellence" is from 1888.</p> <p>Etym. report (n.) late 14c., "to make known, tell, relate," from Old French <i>reporter</i> "to tell, relate; bring back, carry away, hand over," from Latin <i>reportare</i> "carry back, bear back, bring back," figuratively "report," in Medieval Latin "write (an account) for information or record," from <i>re-</i> "back" (see re-) + <i>portare</i> "to carry" (from PIE root *per- (2) "to lead, pass over").</p> <p>Etym. trial (n.) mid-15c., "act or process of testing, a putting to proof by examination, experiment, etc.," from Anglo-French <i>trial</i>, noun formed from <i>triet</i> "to try" (see try (v.)). Sense of "examining and deciding of the issues between parties in a court of law" is first recorded 1570s; extended to any ordeal by 1590s.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • CONSORT is a guideline that standardizes the reporting for any randomized control trials. First developed for clinical trials, the guideline has been adopted by the simulation research community. (Cheng et al, 2016) 	<p>CONSORT (Padrões consolidados de relatórios de ensaios) <i>substantivo</i></p> <p>Etim. padrões (adj.) 1620s, "servindo como um padrão", do padrão (adj.). Anteriormente, significava "ereto" (1530). O padrão criado "criado para atingir algum padrão de excelência acordado" é de 1888.</p> <p><i>Etim. consolidado</i> (adj.) "feito firme, sólido, duro ou compacto", 1736, adjetivo de participio passado de consolidar.</p> <p>Etim. relatório (s.) final de 1400, "para tornar conhecido, contar, relacionar," do antigo repórter francês "para contar, relacionar; trazer de volta, levar embora, entregar," do latim <i>reportare</i> "transportar, retrain, trazer de volta, figurativamente" informe, "em latim medieval" escreva (uma conta) para obter informações ou registre, "de voltar" (veja <i>re-</i>) + <i>portare</i> "para transportar" (de raiz de TORTA *<i>por-</i> (2) "para liderar, passar por cima").</p> <p><i>Etim. ensaio, teste, tentativa, julgamento</i> (s.) meados de 15c., "ato ou processo de teste, uma colocação à prova por exame, experimento, etc.," do anglo-francês <i>jugamento</i>, substantivo formado a partir de <i>triet</i> "tentar" (ver <i>try</i> (v.)). O senso de "examinar e decidir as questões entre as partes em um tribunal" é registrado pela primeira vez na década de 1570; estendido a qualquer provação por volta de 1590.</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • CONSORT é uma diretriz que padroniza o relato de qualquer ensaio clínico randomizado. Desenvolvida pela primeira vez para ensaios clínicos, a diretriz foi adotada pela comunidade de pesquisa de simulação. (Cheng et al, 2016)
<p>Cue/Cueing \ 'kyü – in \ <i>verb</i></p> <p>Etym. cue (n.) "stage direction," 1550s, from Q, which was used 16c., 17c. in stage plays to</p>	<p>Dica/Pista \ 'kyü – in \ <i>verbo</i></p> <p><i>Etim. dica, sugestão, orientação</i> (s.) "direção de palco", 1550s, de Q, que foi usado 1600, 1700 em</p>

indicate actors' entrances, probably as an abbreviation of Latin quando "when" or a similar Latin adverb.

Definition

- To provide information during the simulation that helps the participant progress through the activity to achieve stated objectives (modified from NLN-SIRC, 2013);
- Information provided to help the learner reach the learning objectives (conceptual cues), or to help the learner interpret or clarify the simulated reality (reality cues); Conceptual cues help the learner reach instructional objectives through programmable equipment, the environment, or through responses from the simulated patient or role player; Reality cues help the learner interpret or clarify simulated reality through information delivered during the simulation (modified from Paige & Morin, 2013).

See also: PROMPT

peças de teatro para indicar a entrada de atores, provavelmente como uma abreviatura do latim quando "quando" ou um advérbio latino semelhante.

Definição

- Fornecer informações durante a simulação que ajudem o participante a progredir na atividade para atingir os objetivos declarados (modificado de NLN-SIRC, 2013);
- Informações fornecidas para ajudar o aluno a atingir os objetivos de aprendizagem (dicas conceituais), ou para ajudar o aluno a interpretar ou esclarecer a realidade simulada (dicas de realidade); As dicas conceituais ajudam o aluno a alcançar os objetivos de instrução por meio de equipamentos programáveis, do ambiente ou por meio de respostas do paciente ou ator simulado; Pistas de realidade ajudam o aluno a interpretar ou esclarecer a realidade simulada por meio de informações fornecidas durante a simulação (modificado de Paige & Morin, 2013).

See also: PROMPT

D

Debrief (Debriefing) \ dē'brēf \ *noun* (\ dē 'brē-fīŋ\ *verb*)

Etym. debrief "obtain information (from someone) at the end of a mission," 1945, from de- + brief (v.). Related: Debriefed; debriefing.

Definition

- (*noun*) A formal, collaborative, reflective process within the simulation learning activity.
- An activity that follows a simulation experience and led by a facilitator.
- (*verb*) To conduct a session after a simulation event where educators/instructors/facilitators and learners re-examine the simulation experience for the purpose of moving toward assimilation and accommodation of learning to future situations (Johnson-Russell & Bailey, 2010; NLN-SIRC, 2013); debriefing should foster the development of clinical judgment and critical thinking skills (Johnson-Russell & Bailey, 2010).
- To encourage participants' reflective thinking and provide feedback about their performance while various aspects of the completed simulation are discussed.
- To explore with participants their emotions and to question, reflect, and provide feedback to one another (i.e., *guided reflection*).

Compare: ADVOCACY AND INQUIRY, FEEDBACK, GUIDED REFLECTION

Debriefed \ dē-'brēf - ur\ *noun*

Etym. debrief "obtain information (from someone) at the end of a mission," 1945, from de- + brief (v.). Related: Debriefed; debriefing.

Debrief (Debriefing) \ dē'brēf \ *substantivo* (\ dē 'brē-fīŋ\ *verbo*)

Etim. debrief "obter informações (de alguém) no final de uma missão", 1945, de de + brief (v.).
Relacionado: Debriefed; interrogado.

Definição

- (substantivo) Um processo formal, colaborativo e reflexivo dentro da atividade de aprendizagem por simulação.
- Uma atividade que segue uma experiência de simulação e liderada por um facilitador.
- (verbo) Conduzir uma sessão após um evento de simulação onde educadores / instrutores / facilitadores e alunos reexaminam a experiência de simulação com o propósito de avançar em direção à assimilação e acomodação da aprendizagem a situações futuras (Johnson-Russell & Bailey, 2010; NLN-SIRC, 2013); o debriefing deve promover o desenvolvimento do julgamento clínico e das habilidades de pensamento crítico (Johnson-Russell & Bailey, 2010).
- Para encorajar o pensamento reflexivo dos participantes e fornecer feedback sobre seu desempenho enquanto vários aspectos da simulação concluída são discutidos.
- Para explorar com os participantes suas emoções e questionar, refletir e fornecer feedback uns aos outros (ou seja, *reflexão guiada*).

Compare: ADVOGAR PELO OUTRO, FEEDBACK, REFLEXÃO GUIADA

Debriefed \ dē-'brēf - ur\ *substantivo*

Etim. debrief "obter informações (de alguém) no final de uma missão", 1945, de de + brief (v.).
Relacionado: Debriefed; interrogado.

<p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • The individual who facilitates a debriefing session and is knowledgeable and skilled in performing appropriate, structured, and psychologically safe debriefing sessions (Fanning & Gaba, 2007); • The person who leads participants through the debriefing; Debriefing by competent instructors and subject matter experts is considered important to maximize the opportunities arising from simulation (Raemer et al, 2011). <p>Compare: FACILITATOR, SIMULATIONIST</p>	<p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • O indivíduo que facilita uma sessão de debriefing e tem conhecimento e habilidade para realizar sessões de debriefing adequadas, estruturadas e psicologicamente seguras (Fanning & Gaba, 2007); • A pessoa que conduz os participantes durante o debriefing; O debriefing por instrutores competentes e especialistas no assunto é considerado importante para maximizar as oportunidades decorrentes da simulação (Raemer et al, 2011). <p>Compare: FACILITADOR, SIMULACIONISTA</p>
<p>Deliberate Practice \di-'li-bə-rāt\ 'prak-təs\ noun</p> <p>Etym. deliberate (adj.) 15th century Middle English, from Latin <i>deliberatus</i>, past participle of <i>deliberare</i> to consider carefully, perhaps alteration of *<i>delibrare</i>, from <i>de-</i> + <i>libra</i> scale, pound.</p> <p>Etym. practice (n.) 14th century Middle English <i>practisen</i>, from Middle French <i>practiser</i>, from Medieval Latin <i>practizare</i>, alteration of <i>practicare</i>, from <i>practica</i> practice, noun, from Late Latin <i>practice</i>, from Greek <i>praktikē</i>, from feminine of <i>praktikos</i></p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • A theory of general psychology that states the differences between expert performers and normal adults reflect a life-long period of deliberate effort to improve performance in a specific domain. (Ericsson, K. A). • A systematically designed activity that has been created specifically to improve an individual's performance in a given domain (Ericsson, K. A., R. Th. Krampe, R.Th. and Tesch-Römer, C, 1993). <p>Compare: MASTERY LEARNING</p>	<p>Prática deliberada \pra.tʃi.k\ de.li.be.r'a.do\ substantivo</p> <p>Etim. prática (s.) <i>Prática do século XIV, do francês antigo practiser, do latim medieval practizare, alteração de praticare, da prática practica, substantivo, da prática latina tardia, do grego praktikē, do feminino de praktikos</i></p> <p>Etim. deliberada (adj.) <i>Inglês antigo do século 15, do latim deliberatus, participio passado de deliberare para considerar cuidadosamente, talvez alteração de *delibrare, de de- + libra escala, libra.</i></p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uma teoria da psicologia geral que afirma que as diferenças entre pessoas com desempenho excepcional e adultos normais refletem um período de uma vida inteira fazendo um esforço deliberado para melhorar o desempenho em um domínio específico. (Ericsson, K. A). • Uma atividade sistematicamente projetada que foi criada especificamente para melhorar o desempenho de um indivíduo em um determinado domínio (Ericsson, K. A., R. Th. Krampe, R.Th. e Tesch-Römer, C, 1993). <p>Compare: APRENDIZAGEM DE MAESTRIA</p>
<p>Deterministic \di-'tər-mə-, ni- stik\ adj</p>	<p>Determinístico \de.ter.mi.n'is.tʃi.ko\ adj</p>

Etym. determinism (n.) 1876 in general sense of "doctrine that everything happens by a necessary causation," from French *déterminisme*; deterministic (**adj.**) 1874, from determinist (see determinism) + -ic.

Definition

- Pertaining to a process, model, or variable whose outcome, result, or value does not depend on chance (M&S Glossary).

Compare: STOCHASTIC

Etim. determinismo (s.) 1876 no sentido geral de "doutrina de que tudo acontece por uma *causação necessária*", do francês *déterminisme*; *determinístico* (**adj.**) 1874, de *determinista* (ver *determinismo*) + -ic.

Definição

- Pertencente a um processo, modelo ou variável cujo resultado, resultado ou valor não depende do acaso (Glossário M&S).

Compare: ESTOCÁSTICA

Discrete Simulation (Discrete-Event Simulation) \ dis-'krēt \ sim-yuh-ley-shuh n \ noun

Etym. discrete (adj.) mid-14c., "morally discerning, prudent, circumspect," from Old French *discret* "discreet, sensible, intelligent, wise," from Latin *discretus* "separated, distinct"; in Medieval Latin, "discerning, careful"; past participle of *discernere* "distinguish". Meaning "separate, distinct" in English is late 14c.

Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of *simulare* "imitate," from stem of *similis* "like". Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954.

Definition

- A simulation that relies on variables changed only at a countable number of points in time; discrete event simulation (DES) is the process of codifying the behavior of a complex system as an ordered sequence of well-defined events.
- The operation of a system as a discrete sequence of events in time. Each event occurs at a particular instant in time and marks a change of state in the system. Between consecutive events, no change in the system is assumed to occur; thus the simulation can directly jump in time from one event to the next (Robinson, 2004);
- One or more variables that completely describe a system at any given moment in time (Sokolowski and Banks, 2011).

Compare: DURATIONAL SIMULATION, SEQUENTIAL SIMULATION

Simulação discreta (simulação de evento discreto) \ si.mu.la.s'ãw \ |dzis.kr'ẽ.tã\ substantivo

Etim. simulação (s.) substantivo de ação do radical *participio passado de simulare* "imitar", do radical *similis* "como". Significa "um modelo ou maquete para fins de experimento ou treinamento" é de 1954.

Etim. discreto (adj.) meados de 1400, "moralmente discernente, prudente, circunspecto", do francês antigo *discret* "discreto, sensível, inteligente, sábio", do latim *discretus* "separado, distinto"; em latim medieval, "perspicaz, cuidadoso"; *participio passado de discernere* "distinguir".

O significado de "separado, distinto" em inglês é do final do século 1400.

Definição

- Uma simulação que depende de variáveis alteradas apenas em um número contável de pontos no tempo; simulação de eventos discretos (DES) é o processo de codificação do comportamento de um sistema complexo como uma sequência ordenada de eventos bem definidos.
- A operação de um sistema como uma sequência discreta de eventos no tempo. Cada evento ocorre em um determinado instante no tempo e marca uma mudança de estado no sistema. Entre eventos consecutivos, não se presume que ocorra nenhuma mudança no sistema; assim, a simulação pode saltar diretamente no tempo de um evento para o próximo (Robinson, 2004);
- Uma ou mais variáveis que descrevem completamente um sistema em um determinado momento (Sokolowski e Banks, 2011).

<p>Distance Simulation \ dis-tuhns \ sim-yuh-ley-shuh n \ noun</p> <p>Etym. distance (adj) Meaning "remoteness of space, extent of space between two objects or places" is from late 14c. Also "an interval of time" (late 14c., originally <i>distauce of times</i>). Meaning "remote part of a field of vision" is by 1813. The figurative sense of "aloofness, remoteness in personal intercourse" (1590s) is the same as in <i>stand-offish</i>.</p> <p>Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of <i>simulare</i> "imitate," from stem of <i>similis</i> "like". Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> Implementing a simulation or training at a physical distance from the participant(s) (LeFlore et al., 2014; von Lubitz et al., 2003). This may include operating a simulator via some type of remote access where the operator remotes into a simulator stationed where the participants are located; otherwise known as remote-controlled (LeFlore et al., 2014). Or, it could be where the participants remote into something like the cameras during a simulation where the simulator is stationed at a different site, which may be called "distance-based high-fidelity human patient simulation training" (von Lubitz et al., 2003, p. 379). Advantages of this method are being able to use experts to run the simulator (LeFlore et al., 2014) or to instruct (von Lubitz et al., 2003) if not currently available at the site where the participants are located. <p>Compare: REMOTE SIMULATION, TELESIMULATION</p>	<p>Compare: SIMULAÇÃO DURACIONAL, SIMULAÇÃO SEQUENCIAL</p> <p>Simulação à distância si.mu.la.s 'ãw dzis.t'ã.sjə substantivo</p> <p>Etim. simulação (s.) substantivo de ação do radical <i>participio passado de simulare</i> "imitar", do radical <i>similis</i> "como". Significa "um modelo ou maquete para fins de experimento ou treinamento" é de 1954.</p> <p>Etim. distância (adj) Significa "distância do espaço, extensão do espaço entre dois objetos ou lugares" é do final do 1400. Também "um intervalo de tempo" (final do século 14, originalmente outra vez). Significa "parte remota de um campo de visão" em 1813. O sentido figurado de "indiferença, distanciamento nas relações pessoais" (1590) é o mesmo que distanciamento.</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> Implementar uma simulação ou treinamento à distância física do (s) participante (s) (LeFlore et al., 2014; von Lubitz et al., 2003). Isso pode incluir a operação de um simulador por meio de algum tipo de acesso remoto onde o operador se conecta a um simulador estacionado onde os participantes estão localizados; também conhecido como controle remoto (LeFlore et al., 2014). Ou, pode ser quando os participantes remotos em algo como as câmeras durante uma simulação onde o simulador está estacionado em um local diferente, que pode ser chamado de "treinamento de simulação de paciente humano de alta fidelidade baseado em distância" (von Lubitz et al., 2003, p. 379). As vantagens desse método são a possibilidade de utilizar especialistas para executar o simulador (LeFlore et al., 2014) ou instruir (von Lubitz et al., 2003), caso ainda não esteja disponível no local onde os participantes estão localizados. <p>Compare: SIMULAÇÃO REMOTA, TELESIMULAÇÃO</p>
<p>Distributed Simulation \ di-'stri-byüt \ sim-yuh-ley-shuh n \ noun</p> <p>Etym. distribute (v.) early 15c., "to deal out or apportion," from Latin <i>distributus</i>, past participle of <i>distribuere</i> "to divide, distribute". Related: Distributable; distributed; distributing.</p> <p>Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of <i>simulare</i> "imitate," from stem of <i>similis</i> "like". Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954.</p>	<p>Simulação Distribuída si.mu.la.s 'ãw dzis.tri.bw'i substantivo</p> <p>Etim. simulação (s.) substantivo de ação do radical <i>participio passado de simulare</i> "imitar", do radical <i>similis</i> "como". Significa "um modelo ou maquete para fins de experimento ou treinamento" é de 1954.</p> <p>Etim. distribua (v.) início de 1500, "distribuir ou repartir", do latim <i>distributus</i>, <i>participio passado de distribuere</i> "dividir, distribuir". Relacionado: Distribuível; distribuído; distribuindo.</p>

<p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • The concept of simulation on-demand made widely available wherever and whenever it is required; DS provides an easily transportable, self-contained 'set' for creating simulated environments, at a fraction of the cost of dedicated, static simulation facilities (Kneebone et al, 2010). • A set of simulations operating in a common environment and distributed to learners; a distributed simulation may be composed of any of the three modes of simulation: live, virtual, and constructive, and are seamlessly integrated within a single exercise (M&S Glossary). 	<p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • O conceito de simulação sob demanda amplamente disponível onde e quando for necessário; A DS fornece um "conjunto" autocontido e facilmente transportável para a criação de ambientes simulados, a uma fração do custo de instalações de simulação estáticas dedicadas (Kneebone et al, 2010). • Um conjunto de simulações operando em um ambiente comum e distribuídas aos alunos; uma simulação distribuída pode ser composta por qualquer um dos três modos de simulação: ao vivo, virtual e construtivo, e são perfeitamente integrados em um único exercício (Glossário M&S).
<p>Durational Simulation \ dū-rā'shūn-āl \ sim''u-la'shun \ <i>noun</i></p> <p>Etym. duration (n.) Late 14c. duracioun, from Old French duration, from Medieval Latin durationem (nominative duratio), noun of action from past-participle stem of Latin durare "to harden," from durus "hard," from PIE *dru-ro-, suffixed variant form of root.</p> <p>Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare "imitate," from stem of similis "like". Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • Multiple simulations that build off of one another. This can include a simulation that focuses on an initial assessment of a simulated or standardized patient portraying a patient role and the subsequent simulations are the follow-up visit (e.g. initial visit, one-month visit and six-month visit, etc.). • A Durational Simulation is the opposite of a Discrete Simulation in that changes occur in the system between simulations. <p>Compare to: DISCRETE SIMULATION, SEQUENTIAL SIMULATION</p>	<p>Simulação Duracional \si.mu.la.s'ẽw\ \du.ra.s'ẽw\ <i>substantivo</i></p> <p>Etim. simulação (s.) <i>substantivo de ação do radical participio passado de simulare "imitar", do radical similis "como". Significa "um modelo ou maquete para fins de experimento ou treinamento" é de 1954.</i></p> <p>Etim. duração (s.) <i>Final de 1400 duracioun, de duração francesa Antiga, de latim medieval durationem (duratio nominativo), substantivo de ação do talo de participio passado do latim durare "endurecer," de durus "duro," de TORTA *dru-ro-, forma variante com sufixo de raiz.</i></p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • Múltiplas simulações que se constroem umas sobre as outras. Isso pode incluir uma simulação que se concentra em uma avaliação inicial de um paciente simulado ou padronizado retratando o papel do paciente e as simulações subsequentes são a visita de acompanhamento (por exemplo, visita inicial, visita de um mês e visita de seis meses, etc.). • Uma Simulação Duracional é o oposto de uma Simulação Discreta em que mudanças ocorrem no sistema entre as simulações. <p>Compare: SIMULAÇÃO DISCRETA, SIMULAÇÃO SEQUENCIAL</p>
<p>Dry Run \ 'drī \ 'rən \ <i>noun</i></p> <p>Etym. "dry run" (n): "walk-through (n.) also <i>walkthrough</i>, 1944, "an easy part" (in a theatrical production), from walk (v.) + through. Meaning "dry run, full rehearsal" is from 1959, from the notion of "walking (someone) through" something."</p> <p>Definition</p>	<p>Dry Run \ 'drī \ 'rən \ <i>substantivo</i></p> <p>Etim. "Ensaio" (s): "ensaiar o percurso (s.) Também <i>passagem</i>, 1944, "uma parte fácil" (em uma produção teatral), de <i>passagem</i> (v.) + <i>Passagem</i>. O significado de "ensaio, ensaio completo" é de 1959, da noção de "caminhar (alguém) por" algo".</p>

- A “planning meeting with standardized learners” is used to reveal un-intentional problems within the scenario. A designated time to explore the possibility of errors. (Boilat et al 2012)
- A verification period prior to live encounters to ensure a “safe and therapeutic” environment. (Greswell et al 2018)

See also: ALPHA and BETA TEST , PILOT TEST
 Consider also: DRESS REHEARSAL, RUN THROUGH, SIMULATION VALIDATION, WALK THROUGH

Definição

- Uma “reunião de planejamento com alunos padronizados” é usada para revelar problemas não intencionais dentro do cenário. Um tempo designado para explorar a possibilidade de erros. (Boilat et al 2012)
- Um período de verificação antes dos encontros ao vivo para garantir um ambiente “seguro e terapêutico”. (Greswell et al 2018)

Veja também: TESTE ALFA e BETA, TESTE PILOTO

Considere também: ENSAIO FINAL, EXECUTAR, VALIDAÇÃO DE SIMULAÇÃO, CAMINHAR

E

Educator (Simulation Educator) \ 'e-jə- ,kā-tər
 \ noun

Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of *simulare* "imitate," from stem of *similis* "like". Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954.

Etym. educator (n.) "one who trains or instructs," 1670s.

Definition

- A person that uses the modality of simulation to educate learners, utilizing evidence-based strategies.
- Person who supports healthcare professionals who are learning to manage clinical situations and provide care that is safe, effective, efficient, timely, patient-centered, and equitable. May teach an individual learner or a group of learners practicing to work as a team (Lindell, Poindexter, & Hagler, 2016).

See also: FACILITATOR, SIMULATIONIST

Embedded Participant \ im-'bed \ id \ pär-'ti-
 sə-pənt \ noun

Etym. embed (v.) 1778, "to lay in a bed (of surrounding matter)," from *em-* (1) + *bed* (n.). Originally a geological term, in reference to fossils in rock; figurative sense is by 1835; meaning "place (a journalist) within a military unit at war" is from 2003 and the Iraq war. Related: Embedded; embedding

Etym. participant (n.) 1560s, from Middle French *participant*, from Latin *participantem*, present

Educador (Educador de Simulação)
 \e.du.ka.d'or\ substantivo

Etim. simulação (s.) substantivo de ação do radical *participio* passado de *simulare* "imitar", do radical *similis* "como". Significa "um modelo ou maquete para fins de experimento ou treinamento" é de 1954.

Etim. educador (s.) "aquele que treina ou instrui", 1670s.

Definição

- Uma pessoa que usa a modalidade de simulação para educar os alunos, utilizando estratégias baseadas em evidências.
- Pessoa que apoia os profissionais de saúde que estão aprendendo a gerenciar situações clínicas e a fornecer cuidados seguros, eficazes, eficientes, oportunos, centrados no paciente e equitativos. Pode ensinar um aluno individual ou um grupo de alunos praticando para trabalhar em equipe (Lindell, Poindexter, & Hagler, 2016).

Veja também: FACILITADOR,
SIMULACIONISTA

Participante Integrado/incorporado
 \par.tfi.si.p'ã.tfi\ substantivo

Etim. participante (s.) 1560s, do francês antigo *participante*, do latim *participantem*, *participio* presente de *participare* "para compartilhar, participar de" de *particeps* "compartilhar, participar".

Etim. embed (v.) 1778, "deitar em uma cama (da matéria circundante)", de *em-* (1) + *cama* (s.). Originalmente um termo geológico, em referência a fósseis em rocha; sentido figurado é em 1835; que

participle of participare "to share in, partake of" from particeps "sharing, partaking".

Definition

- An individual who is trained or scripted to play a role in a simulation encounter in order to guide the scenario, and may be known or unknown to the participants; guidance may be positive or negative, or a distractor based on the objectives, level of the participants, and the needs of the scenario.
- A role assigned in a simulation encounter to help guide the scenario;
- the embedded participant's role is part of the situation, however the underlying purpose of the role may not be revealed to the participants in the scenario or simulation (INACSL, 2013).

See also: ACTOR, ROLE PLAYER, SIMULATED PATIENT, SIMULATED PERSON, STANDARDIZED PATIENT

significa "lugar (um jornalista) dentro de uma unidade militar em guerra" é de 2003 e da guerra do Iraque. Relacionado: Embedded; incorporação

Definição

- Um indivíduo que é treinado ou roteirizado para desempenhar um papel em um encontro de simulação a fim de orientar o cenário, e pode ser conhecido ou desconhecido para os participantes; a orientação pode ser positiva ou negativa, ou um fator de distração com base nos objetivos, nível dos participantes e nas necessidades do cenário.
- Uma função atribuída em um encontro de simulação para ajudar a guiar o cenário;
- o papel do participante incorporado é parte da situação, no entanto, o propósito subjacente do papel pode não ser revelado aos participantes no cenário ou simulação (INACSL, 2013).

Veja também: ATOR, ROLE PLAYER, PACIENTE SIMULADO, PESSOA SIMULADA, PACIENTE PADRONIZADO

Environmental Fidelity \ en - vī-rə(n)-'men-tə- l \ fə-'de-lə-tē \ *noun*

Etym. environmental (adj.) 1887, "environing, surrounding," from environment + -al (1). Ecological sense by 1967. Related: Environmentally

Etym. fidelity (n.) early 15c., "faithfulness, devotion," from Middle French *fidélité* (15c.), from Latin *fidelitatem* (nominative *fidelitas*) "faithfulness, adherence, trustiness," from *fidelis* "faithful, true, trusty, sincere," from *fides* "faith". From 1530s as "faithful adherence to truth or reality"; specifically of sound reproduction from 1878.

Definition

- The degree to which the simulated environment (manikin, room, tools, equipment, moulage, and sensory props) replicates reality and appearance of the real environment.

Fidelidade do Ambiente

\fi.de.li.d'a.dzi\ \ã.bi.ẽ.t'aw\ *substantivo*

Etim. fidelidade (s.) início de 1500, "fidelidade, devoção", do francês antigo *fidélité* (1500), do latim *fidelitatem* (nominativo *fidelitas*) "fidelidade, adesão, confiança," de *fidelis* "fiel, verdadeiro, confiável, sincero, "da Fides" fé ". A partir de 1530 como "adesão fiel à verdade ou realidade"; especificamente da reprodução de som de 1878.

Etim. ambiental (adj.) 1887, "ambientais, circundantes," de *ambiente* + -al (1). Sentido ecológico em 1967. Relacionado: Ambientalmente.

Definição

- O grau em que o ambiente simulado (manequim, sala, ferramentas, equipamento, moulage e adereços sensoriais) replica a realidade e a aparência do ambiente real.

<p>See also: FIDELITY, HIGH FIDELITY SIMULATION, PHYSICAL FIDELITY, REALISM</p>	<p>Veja também: FIDELIDADE, SIMULAÇÃO DE ALTA FIDELIDADE, FIDELIDADE FÍSICA, REALISMO</p>
<p>*Evaluation \ i-, val-yə-' wā-shən \ <i>noun</i></p> <p>Etym. (n.) 1755, "action of appraising or valuing," from French <i>évaluation</i>, noun of action from <i>évaluer</i> "to find the value of," from <i>é-</i> "out" (see <i>ex-</i>) + <i>valuer</i>, from Latin <i>valere</i> "be strong, be well; be of value, be worth" (from PIE root <i>*wal-</i> "to be strong"). Meaning "job performance review" attested by 1947.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • Determination of the value, nature, character, or quality of something or someone (Merriam Webster) • A broad term for appraising data or placing a value on data gathered through one or more measurements. It involves rendering a judgment including strengths and weaknesses. Evaluation measures quality and productivity against a standard of performance. Evaluation may be formative, summative, high stakes, or related to the simulation program or process. (INACSL Standards Committee, Glossary, 2016c) <p>Compare: ASSESSMENT</p>	<p>*Avaliação \ a.va.lja.s' ãw \ <i>substantivo</i></p> <p>Etim. (s.) 1755, "ação de avaliar ou valorar," do francês <i>évaluation</i>, substantivo da ação de <i>évaluer</i> "para encontrar o valor de," de <i>é-</i> "fora" (ver <i>ex-</i>) + <i>avaliador</i>, do latim <i>valere</i> "seja forte, esteja bem; tenha valor, valha" (da raiz de TORTA <i>*wal-</i> "ser forte "). O significado de "avaliação de desempenho no trabalho" atestada em 1947.</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • Determinação do valor, natureza, caráter ou qualidade de algo ou alguém (Merriam Webster) • Um termo amplo para avaliar dados ou colocar um valor nos dados coletados por meio de uma ou mais medições. Envolve fazer um julgamento incluindo pontos fortes e fracos. A avaliação mede a qualidade e a produtividade em relação a um padrão de desempenho. A avaliação pode ser formativa, somativa, de alto risco ou relacionada ao programa ou processo de simulação. (Comitê de Padrões INACSL, Glossário, 2016c) <p>Compare: AVALIAÇÃO, PARECER</p>
<p>Event \ i-'vent \ <i>noun</i></p> <p>Etym. 1570s, "the consequence of anything" (as in in the event that); 1580s, "that which happens;" from Middle French <i>event</i>, from Latin <i>eventus</i> "occurrence, accident, event, fortune, fate, lot, issue," from past participle stem of <i>evenire</i> "to come out, happen, result," from assimilated form of <i>ex-</i> "out" + <i>venire</i> "to come". Meaning "a contest or single proceeding in a public sport" is from 1865. Events as "the course of events" is attested from 1842.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • The occurrences that cause variation or changes in the state of a system (Sokolowski and Banks, 2009); in healthcare simulation, this term is common when programming manikins and often refers to learner actions. 	<p>Evento \ e.v' ĩj.tu \ <i>substantivo</i></p> <p>Etim. Década de 1570, "a consequência de qualquer coisa" (como no caso de); 1580, "o que acontece;" do francês antigo <i>evento</i>, do latim <i>eventus</i> "ocorrência, acidente, evento, fortuna, destino, lote, questão", do participio passado radical de <i>noite</i> "para sair, acontecer, resultado", da forma assimilada de <i>ex-</i> "sair" + <i>venire</i> "por vir". Significa "uma competição ou procedimento único em um esporte público" é de 1865. Eventos como "o curso dos eventos" são atestados desde 1842.</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • As ocorrências que causam variação ou mudanças no estado de um sistema (Sokolowski e Banks, 2009); na simulação em saúde, esse termo é comum

- An event is described by the time it occurs and event lists can be created to drive changes in a simulation.

See also: STATE/STATES

ao programar manequins e geralmente se refere às ações do aluno.

- Um evento é descrito pelo tempo em que ocorre e listas de eventos podem ser criadas para conduzir as mudanças em uma simulação.

Veja também: ESTADO/ESTADOS

F

Facilitator (Simulation Facilitator) \fə-'si-lə-
,tā-tər\ *noun*

Etym. 1806, agent noun in Latin form from facilitate

Definition

- An individual who is involved in the implementation and/or delivery of simulation activities. *For example, faculty, educators, etc...*
- An individual that helps to bring about an outcome (such as learning, productivity, or communication) by providing indirect or unobtrusive assistance, guidance, or supervision; for example: *The debriefing facilitator kept the discussion flowing smoothly.*

Compare: DEBRIEFER, SIMULATIONIST

Facilitador (Facilitador da Simulação)
\fə.si.li.ta.d'or\ *substantivo*

Etim. 1806, substantivo do agente na forma latina de facilitar

Definição

- Um indivíduo que está envolvido na implementação e/ou entrega de atividades de simulação. Por exemplo, professores, educadores, etc ...
- Um indivíduo que ajuda a produzir um resultado (como aprendizado, produtividade ou comunicação), fornecendo assistência, orientação ou supervisão indireta ou discreta; por exemplo: O facilitador de debriefing manteve a discussão fluindo sem problemas.

Compare: DEBRIEFER, SIMULACIONISTA

Feedback \fēd-'bak \ *noun*

Etym. 1920, in the electronics sense, "the return of a fraction of an output signal to the input of an earlier stage," from verbal phrase, from feed (v.) + back (adv.). Transferred use, "information about the results of a process" is attested by 1955.

Definition

- An activity where information is relayed back to a learner; feedback should be constructive, address specific aspects of the learner's performance, and be focused on the learning objectives (SSH).
- Information transferred between participants, facilitator, simulator, or peer with the intention of improving the understanding of concepts or aspects of performance (INACSL, 2013); feedback can be delivered by an instructor, a machine, a computer, a patient (or a simulated person), or by other learners as long as it is part of the learning process.

Feedback \fēd-'bak \ *substantivo*

Etim. 1920, no sentido eletrônico, "o retorno de uma fração de um sinal de saída para a entrada de um estágio anterior", da frase verbal, do feed (v.) + Back (adv.). Uso transferido, "informação sobre os resultados de um processo" é atestado em 1955.

Definição

- Uma atividade em que as informações são retransmitidas para o aluno; o feedback deve ser construtivo, abordar aspectos específicos do desempenho do aluno e estar focado nos objetivos de aprendizagem (SSH).
- Informações transferidas entre participantes, facilitador, simulador ou colega com a intenção de melhorar a compreensão de conceitos ou aspectos de desempenho (INACSL, 2013); o feedback pode ser fornecido por um instrutor, uma máquina, um computador, um paciente

<p>Compare: ADVOCACY AND INQUIRY, DEBRIEF/DEBRIEFING, GUIDED REFLECTION</p>	<p>(ou uma pessoa simulada) ou por outros alunos, desde que faça parte do processo de aprendizagem.</p> <p>Compare: ADVOGAR PELO OUTRO E INVESTIGAÇÃO, DEBRIEF/DEBRIEFING, REFLEXÃO GUIADA.</p>
<p>Fiction Contract \ 'fik-shən\ 'kän-, trakt\ <i>noun</i></p> <p>Etym. fiction (n.) something that is not true; something invented by the imagination or feigned; an assumption of a possibility as a fact irrespective of the question of its truth; a useful illusion or pretense; the action of feigning or of creating with the imagination.</p> <p>Etym. contract (n.) a binding agreement between two or more persons or parties.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • A concept which implies that an engagement in simulation is a contract between the instructor and the learner: each has to do his or her part to make the simulation worthwhile (Rudolph, Dieckmann, et al.). • The degree of engagement that healthcare trainees are willing to give the simulated event; also known as the “suspension of disbelief”, it is a literary and theatrical concept that encourages participants to put aside their disbelief and accept the simulated exercise as being real for the duration of the scenario. 	<p>Contrato de Ficção kõ.tr'a.tv fi.kə.s'ãw <i>substantivo</i></p> <p>Etim. contrato (s.) um acordo vinculativo entre duas ou mais pessoas ou partes.</p> <p>Etim. ficção (s.) algo que não é verdade; algo inventado pela imaginação ou fingido; uma suposição de uma possibilidade como um fato independente da questão de sua verdade; uma ilusão ou pretensão útil; a ação de fingir ou de criar com a imaginação.</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • Um conceito que implica que um envolvimento na simulação é um contrato entre o instrutor e o aluno: cada um tem que fazer sua parte para fazer a simulação valer a pena (Rudolph, Dieckmann, et al.). • O grau de envolvimento que os estagiários de saúde estão dispostos a dar no evento simulado; também conhecido como “suspensão da descrença”, é um conceito literário e teatral que incentiva os participantes a deixarem de lado a descrença e a aceitarem o exercício simulado como real durante todo o cenário.
<p>*Fidelity \ fə-'de-lə-tē \ <i>adj</i></p> <p>Etym. (n.) early 15c., "faithfulness, devotion," from Middle French <i>fidélité</i> (15c.), from Latin <i>fidelitatem</i> (nominative <i>fidelitas</i>) "faithfulness, adherence, trustiness," from <i>fidelis</i> "faithful, true, trusty, sincere," from <i>fides</i> "faith". From 1530s as "faithful adherence to truth or reality"; specifically of sound reproduction from 1878.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • The degree to which the simulation replicates the real event and/or workplace; this includes physical, psychological, and environmental elements. • The ability of the simulation to reproduce the reactions, interactions, and responses of the 	<p>*Fidelidade fi.de.li.d'a.dʒi <i>adj</i></p> <p>Etim. (s.) início do 15c., "fidelidade, devoção", do francês antigo <i>fidélité</i> (15c.), do latim <i>fidelitatem</i> (nominativo <i>fidelitas</i>) "fidelidade, adesão, confiança," de <i>fidelis</i> "fiel, verdadeiro, confiável, sincero", da <i>Fides</i> "fé". A partir de 1530 como "adesão fiel à verdade ou realidade"; especificamente da reprodução de som de 1878.</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • O grau em que a simulação replica o evento real e/ou local de trabalho; isso inclui elementos físicos, psicológicos e ambientais. • A capacidade da simulação de reproduzir as reações, interações e respostas da

real-world counterpart. It is not constrained to a certain type of simulation modality, and higher levels of fidelity are not required for a simulation to be successful.

- The level of realism associated with a particular simulation activity; fidelity can involve a variety of dimensions, including (a) physical factors such as environment, equipment, and related tools; (b) psychological factors such as emotions, beliefs, and self-awareness of participants; (c) social factors such as participant and instructor motivation and goals; (d) culture of the group; and (e) degree of openness and trust, as well as participants' modes of thinking (INACSL, 2013);

See also: ENVIRONMENTAL FIDELITY, FUNCTIONAL FIDELITY, HIGH FIDELITY, HIGH FIDELITY SIMULATION, IMMERSIVE SIMULATION, LOW FIDELITY, PHYSICAL FIDELITY, PSYCHOLOGICAL FIDELITY, REALISM, SIMULATION FIDELITY

contraparte do mundo real. Ele não está restrito a um determinado tipo de modalidade de simulação e não são necessários níveis mais altos de fidelidade para que a simulação seja bem-sucedida.

- O nível de realismo associado a uma determinada atividade de simulação; a fidelidade pode envolver uma variedade de dimensões, incluindo (a) fatores físicos como ambiente, equipamento e ferramentas relacionadas; (b) fatores psicológicos, como emoções, crenças e autoconsciência dos participantes; (c) fatores sociais, como motivação e objetivos dos participantes e instrutores; (d) cultura do grupo; e (e) grau de abertura e confiança, bem como modos de pensamento dos participantes (INACSL, 2013);

Veja também: FIDELIDADE DE AMBIENTE, FIDELIDADE FUNCIONAL, ALTA FIDELIDADE, SIMULAÇÃO DE ALTA FIDELIDADE, SIMULAÇÃO IMERSIVA, BAIXA FIDELIDADE, FIDELIDADE FÍSICA, FIDELIDADE PSICOLÓGICA, REALISMO, FIDELIDADE DE SIMULAÇÃO

Fixation Error \ fik-'sā-shən \ er-ər \ *noun*

Etym. fixation (n.) late 14c., *fixacion*, an alchemical word, "action of reducing a volatile substance to a permanent bodily form," from Medieval Latin *fixationem* (nominative *fixatio*), noun of action from past participle stem of Latin *fixare*, frequentative of *figere* "to fix". Meaning "condition of being fixed" is from 1630s. Used in the Freudian sense since 1910.

Etym. error (n.) also, through 18c., *error*; c. 1300, "a deviation from truth made through ignorance or inadvertence, a mistake". From late 14c. as "deviation from what is normal; abnormality, aberration." From 1726 as "difference between observed value and true value."

Definition

- A principle of crisis resource management wherein humans fail to revise a situation assessment in risky and dynamic systems or events (Decker 2011).

Erro de fixação

\ 'e.xʊ/ \ |fi.kə.sa.s 'əw\ *substantivo*

Etim. fixation (s.) *final do 1400, fixacion, uma palavra alquímica, "ação de reduzir uma substância volátil a uma forma corporal permanente", do latim medieval fixationem (nominativo fixatio), substantivo de ação do radical participio passado do latim fixare, frequentativo de figere "para consertar". O significado de "condição de ser corrigido" data de 1630. Usado no sentido freudiano desde 1910.*

Etim. erro (s.) *também, por volta de 1800, error; c. 1300, "um desvio da verdade feito por ignorância ou inadvertência, um erro". Do final de 1400 como "desvio do normal; anormalidade, aberração." De 1726 como "diferença entre o valor observado e o valor verdadeiro".*

Definição

- Um princípio de gestão de recursos de crise em que pessoas falham em revisar uma avaliação de situação em sistemas ou

<ul style="list-style-type: none"> The persistent failure to revise a diagnosis or plan in the face of readily available evidence suggesting that a revision is necessary. <p>Compare: SITUATIONAL AWARENESS</p>	<p>eventos arriscados e dinâmicos (Decker 2011).</p> <ul style="list-style-type: none"> A falha persistente em revisar um diagnóstico ou plano em face de evidências prontamente disponíveis, sugerindo que uma revisão é necessária.
<p>Frame(s) \ frāmz \ <i>noun</i></p> <p>Etym. From 1660s in the meaning "particular state" (as in Frame of mind, 1711). Frame of reference is 1897.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> The perspectives through which individuals interpret new information and experiences for the purpose of decision-making; frames are formed through previous experiences and can be based on knowledge, attitudes, feelings, goals, rules, and/or perceptions. The mindset of the internal participant or facilitator; their knowledge, thoughts, feelings, actions (speech/body language), attitudes (verbal/non-verbal), and perceptions (adapted from Rudolph, J.W. et al.). 	<p>Frame(s)/Quadro/Modelo Mental \kw'a.drɔ\ <i>substantivo</i></p> <p>Etim. De 1660 no significado de "estado particular" (como em Frame of mind, 1711). A referência é 1897.</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> As perspectivas através das quais os indivíduos interpretam novas informações e experiências para fins de tomada de decisão; quadros (modelos mentais) são formados através de experiências anteriores e pode ser baseada em conhecimentos, atitudes, sentimentos, objetivos, regras e/ou percepções. A mentalidade do participante ou facilitador interno; o conhecimento deles, pensamentos, sentimentos, ações (fala/linguagem corporal), atitudes (verbal/não verbal) e percepções (adaptado de Rudolph, J.W. et al.).
<p>Functional Fidelity \ 'fəŋ(k)-shnəl, -shə-nəl fə-'de-lə-tē \ <i>noun</i></p> <p>Etym. functional (adj.) 1630s, "pertaining to function or office," from function (n.) + -al (1), or from Medieval Latin functionalis. Meaning "utilitarian" is by 1864. Related: Functionally; functionality.</p> <p>Etym. fidelity (n) early 15c., "faithfulness, devotion," from Middle French fidélité (15c.), from Latin fidelitatem (nominative fidelitas) "faithfulness, adherence, trustiness," from fidelis "faithful, true, trusty, sincere," from fides "faith" (see faith). From 1530s as "faithful adherence to truth or reality"</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> The degree in which the equipment used in the simulation responds to the participant's actions; e.g. a <i>static ventilator would offer low functional fidelity compared to a working ventilator in a simulation requiring a ventilator alarm.</i> 	<p>Fidelidade Funcional \fi.de.li.d'a.dʒi\ \fũ.si.o.n'aw\ <i>substantivo</i></p> <p>Etim. funcional (adj.) <i>Década de 1630, "pertencente a função ou ofício", da função (s.) + -al (1) ou do latim medieval functionalis. Significa "utilitarista" em 1864.</i> Relacionado: Funcionalmente; funcionalidade.</p> <p>Etim. fidelidade (s.) <i>início do 1500, "fidelidade, devoção", do francês antigo fidélité (1500), do latim fidelitatem (nominativo fidelitas) "fidelidade, adesão, confiança", de fidelis "fiel, verdadeiro, confiável, sincero" da Fides "fé" (ver fé). De 1530 como "adesão fiel à verdade ou realidade"</i></p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> O grau em que o equipamento utilizado na simulação responde às ações do participante; por exemplo, um ventilador estático ofereceria baixa fidelidade funcional em comparação com um ventilador em funcionamento em uma

See also: FIDELITY, HIGHT FIDELITY
SIMULATOR, REALISM

simulação que requer um alarme de
ventilador.

Veja também: FIDELIDADE, SIMULADOR DE
ALTA FIDELIDADE, REALISMO

G

Gamification \ gā-mə-fə-'kā-shən \ *noun* [U]

Etym. game (n.) c. 1200, from Old English gamen "joy, fun; game, amusement," common Germanic (cognates: Old Frisian game "joy, glee,"

Gamificação *substantivo*

Etim. jogo (s) c. 1200, do inglês antigo gamen "alegria, diversão; jogo, diversão," germânico

Old Norse *gaman* "game, sport; pleasure, amusement," Old Saxon *gaman*, Old High German *gaman* "sport, merriment," Danish *gamen*, Swedish *gamman* "merriment"), said to be identical with Gothic *gaman* "participation, communion," from Proto-Germanic **ga-* collective prefix + **mann* "person," giving a sense of "people together." The *-en* was lost perhaps through being mistaken for a suffix. Meaning "contest for success or superiority played according to rules" is first attested c. 1200 (of athletic contests, chess, backgammon).

Definition

- The application of game design elements (conceptual building blocks integral to building successful games) to traditionally non-game contexts. (Rutledge et al, 2018)
- The application of the characteristics and benefits of games to real world processes or problems. "Gamification differs from serious games in terms of the design intention, with gamification interventions involving the application of game elements with a utilitarian purpose..." (Gentry et al 2019)

Compare: SERIOUS GAMES

Consider also: GAME-BASED LEARNING

comum (cognatos: antigo jogo do Frisão "felicidade, alegria, jogo" Old Norse *gaman* ", esporte; prazer, diversão," Old Saxon *gaman*, antigo alto alemão *gaman* "esporte, alegria", *gamen* dinamarquês, *gamman* sueco "alegria"), dito ser idêntico ao *gaman* gótico "participação, comunhão", do prefixo proto-germânico **ga-* coletivo + **mann* "pessoa", dando uma sensação de "pessoas juntas." O *-en* foi perdido talvez por ser confundido com um sufixo. O significado de "competição pelo sucesso ou superioridade jogada de acordo com as regras" é primeiro atestada c. 1200 (de competições atléticas, xadrez, gamão).

Definição

- A aplicação de elementos de design de jogos (blocos de construção conceituais essenciais para a construção de jogos de sucesso) em contextos tradicionalmente não relacionados a jogos. (Rutledge et al, 2018)
- A aplicação das características e benefícios dos jogos a processos ou problemas do mundo real. "A gamificação difere dos jogos sérios em termos de intenção de design, com intervenções de gamificação envolvendo a aplicação de elementos do jogo com uma finalidade utilitária ..." (Gentry et al 2019)

Compare: JOGOS SÉRIOS

Considere também: APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS

Guided Reflection \ gīd – id \ ri- 'flek-shən \ noun

Etym. guide (v.) late 14c., "to lead, direct, conduct," from Old French *guider* "to guide, lead, conduct" (14c.), earlier *guier*, from Frankish **witan* "show the way" or a similar Germanic source.

Etym. reflection (n.) Of the mind, from 1670s. Meaning "remark made after turning back one's thought on some subject" is from 1640s.

Definition

- The process encouraged by the instructor during debriefing that reinforces the critical aspects of the experience and encourages insightful learning allowing the participant to

Reflexão Guiada

\xe.fle.s 'ãw\ |gja.d 'o\ substantivo

Etim. reflexão (s.) *Da mente, a partir de 1670. O significado de "observação feita após voltar o pensamento sobre algum assunto" data de 1640.*

Etim. guiar (v.) final do 1400, "para liderar, dirigir, conduzir", do antigo *guia* francês "para guiar, conduzir, conduzir" (1400), *guier* anterior, do franco **witan* "mostrar o caminho" ou semelhante fonte germânica.

Definição

- Processo incentivado pelo instrutor durante o debriefing que reforça os aspectos críticos da experiência e incentiva a aprendizagem perspicaz

<p>link theory with practice and research (INACSL, 2013).</p> <ul style="list-style-type: none"> • The facilitated intellectual and affective activities that allow individuals to explore their experience in order to lead to new understanding and appreciations (adapted from Boud et al, 1985). • A mentor facilitated process that allows the learner to “integrate the understanding gained into one’s experience in order to enable better choices or actions in the future, as well as enhance one’s overall effectiveness” (Rogers, 2001). <p>Compare: ADVOCACY AND INQUIRY, DEBRIEF/DEBRIEFING, FEEDBACK See also: REFLECTIVE THINKING</p>	<p>permitindo ao participante vincular a teoria à prática e à pesquisa (INACSL, 2013).</p> <ul style="list-style-type: none"> • As atividades intelectuais e afetivas facilitadas que permitem aos indivíduos explorar sua experiência a fim de conduzir a novos entendimentos e apreciações (adaptado de Boud et al, 1985). • Um processo facilitado pelo mentor que permite ao aluno "integrar a compreensão adquirida em sua experiência, a fim de permitir melhores escolhas ou ações no futuro, bem como aumentar sua eficácia geral" (Rogers, 2001). <p>Compare: ADVOGAR PELO OUTRO E INVESTIGAÇÃO DEBRIEF / DEBRIEFING, FEEDBACK Veja também: PENSAMENTO REFLEXIVO</p>
<p>Gynecological / Genitourinary Teaching Associate (GTA, GUTA, MUTA) \,je-nə-tō-'yūr-ə-, ner-ē \ 'tēch ng \ə-'sō-shē-, āt, -sē-\ <i>noun</i></p> <p>Etym. genitourinary (adj.) of or relating to the genital and urinary organs or functions. genitals (n.) "reproductive organs," especially the external sexual organs, late 14c. Compare Genitalia.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • A Genitourinary Teaching Associate (GUTA) is an individual trained to teach the techniques and protocol for performing the gender-specific physical examination to learners, using himself or herself as a demonstration and practice model. • A Gynecological Teaching Associate (GTA) is a female specifically trained to teach, assess, and provide feedback to learners about accurate pelvic, rectal and/or breast examination techniques. They also address the communication skills needed to provide a comfortable exam in a standardized manner, while using their bodies as teaching tools in a supportive, non-threatening environment (ASPE); • A Male Urogenital Teaching Associates (MUTA) is a male specifically trained to teach, assess, and provide feedback to learners about accurate urogenital and rectal examination techniques. They also address the communication skills needed to provide a comfortable exam in a standardized manner, while using their bodies as teaching tools in a supportive, non-threatening environment (ASPE). 	<p>Associado especialista em Ginecologia / Trato Geniturinário <i>substantivo</i></p> <p>Etim. geniturinário (adj.) de ou relacionado aos órgãos ou funções genitais e urinários. genitais (s.) "órgãos reprodutivos", especialmente os órgãos sexuais externos, final do 1400. Compare Genítalia.</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • Um Associado especialista em Trato Geniturinário é um indivíduo treinado para ensinar as técnicas e o protocolo para a realização do exame físico específico de gênero aos alunos, usando a si mesmo como um modelo de demonstração e prática. • A Associada especialista em Ginecologia é uma mulher especificamente treinada para ensinar, avaliar e fornecer feedback aos alunos sobre técnicas precisas de exame pélvico, retal e/ou mamário. Eles também abordam as habilidades de comunicação necessárias para fornecer um exame confortável de maneira padronizada, enquanto usam seus corpos como ferramentas de ensino em um ambiente de apoio e não ameaçador (ASPE); • Um Associado de Ensino Urogenital Masculino é um homem especificamente treinado para ensinar, avaliar e fornecer feedback aos alunos sobre técnicas precisas de exame urogenital e retal. Eles

	<p>também abordam as habilidades de comunicação necessárias para fornecer um exame confortável de maneira padronizada, enquanto usam seus corpos como ferramentas de ensino em um ambiente de apoio e não ameaçador (ASPE).</p>
--	---

H

Haptic (Haptics) \ˈhap-tik\ *adj*

Háptico *adj*

<p>Etym. (adj.) "pertaining to the sense of touch," 1890, from Greek haptikos "able to come into contact with," from haptēin "to fasten".</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • In healthcare simulation, refers to devices that providing tactile feedback to the user. Haptics can be used to simulate touching, palpating an organ, or body part, and the cutting, tearing or traction on a tissue. • Devices that capture and record a trainee's 'touch' in terms of location and depth of pressure at specific anatomical sites (McGaghie et al, 2010; Jackson et al). 	<p>Etim. (adj.) "pertencente ao sentido do tato," 1890, do grego haptikos "capaz de entrar em contato com," do haptēin "prender".</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • Na simulação em saúde, refere-se a dispositivos que fornecem feedback tátil ao usuário. Os sistemas hápticos podem ser usadas para simular o toque, palpação de um órgão ou parte do corpo e o corte, rasgo ou tração em um tecido. • Dispositivos que capturam e registram o "toque" de um <i>trainee</i> em termos de localização e profundidade de pressão em locais anatômicos específicos (McGaghie et al, 2010; Jackson et al).
<p>Healthcare Simulation \ helth \ ker \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i></p> <p>Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare "imitate," from stem of similis "like". Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • A technique that creates a situation or environment to allow persons to experience a representation of a real healthcare event for the purpose of practice, learning, evaluation, testing, or to gain understanding of systems or human actions (SSH). • The application of a simulation activity to training, assessment, research, or systems integration toward patient safety (SSH). <p>See also: SIMULATION</p>	<p>Simulação em Saúde si.mu.la.s'ãw \ 'a.rjə \sa.'u.dzi <i>substantivo</i></p> <p>Etim. simulação (s.) <i>substantivo de ação do radical participio passado de simulare "imitar", do radical de similis "como". O significado de "um modelo ou maquete para fins de experimento ou treinamento" é de 1954.</i></p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uma técnica que cria uma situação ou ambiente para permitir que as pessoas vivenciem a representação de um evento de saúde real com o propósito de prática, aprendizagem, avaliação, teste ou para obter compreensão de sistemas ou ações humanas (SSH). • A aplicação de uma atividade de simulação para treinamento, avaliação, pesquisa ou integração de sistemas em prol da segurança do paciente (SSH). <p>Veja também: SIMULAÇÃO</p>
<p>High-Fidelity Simulator \ hī \ fə-'de-lə-tē \ 'sim-yə-,lā-tər \ <i>noun</i></p> <p>Etym. fidelity (n.) early 15c., "faithfulness, devotion," from Middle French fidélité (15c.), from Latin fidelitatem (nominative fidelitas) "faithfulness, adherence, trustiness," from fidelis "faithful, true, trusty, sincere," from fides "faith". From 1530s as "faithful adherence to truth or reality;" specifically of sound reproduction from 1878.</p>	<p>Simulador de alta fidelidade si.mu.la.d'or \ 'aw.tə \fi.de.li.d'a.dzi <i>substantivo</i></p> <p>Etim. simulador (es.) 1835, de <i>personas</i>, do latim <i>simulador</i> "um copiador, fingidor", <i>substantivo agente de simulare "imitar", do radical de similis "semelhante". Referente a dispositivos de treinamento para sistemas complexos, desde 1947 (simulador de vôo). simulado (adj.) 1620s, adjetivo "fingido", participio passado de simular (v.). O significado de "imitativo para fins de experimento ou</i></p>

Etym. simulator (n.) 1835, of persons, from Latin simulator "a copier, feigner," agent noun from simulare "imitate," from stem of similis "like". In reference to training devices for complex systems, from 1947 (flight simulator). simulated (adj.) 1620s, "feigned," past participle adjective from simulate (v.). Meaning "imitative for purposes of experiment or training" is from 1966 (agent noun simulator in the related sense dates from 1947. In commercial jargon, "artificial, imitation" by 1942.

Definition

- A term often used to refer to the broad range of full-body manikins that have the ability to mimic, at a very high level, human body functions.
- Also known as a high complexity simulator. Other types of simulators can also be considered high-fidelity, and that fidelity (realism) has other characteristics beyond a particular type of simulator.

See also: FIDELITY, FUNCTIONAL FIDELITY, REALISM, SIMULATION FIDELITY

treinamento" é de 1966 (simulador de substantivo de agente no sentido relacionado data de 1947. No jargão comercial, "artificial, imitação" em 1942.

Etim. fidelidade (s.) início do 1500, "fidelidade, devoção", do francês antigo *fidélité* (1500), do latim *fidelitatem* (nominativo *fidelitas*) "fidelidade, adesão, confiança," de *fidelis* "fiel, verdadeiro, confiável, sincero," da *Fides* "fé". A partir de 1530 como "adesão fiel à verdade ou realidade"; especificamente da reprodução de som de 1878.

Definição

- Um termo frequentemente usado para se referir à ampla gama de manequins de corpo inteiro que têm a capacidade de imitar, em um nível muito alto, as funções do corpo humano.
- Também conhecido como simulador de alta complexidade. Outros tipos de simuladores também podem ser considerados de alta fidelidade, e essa fidelidade (realismo) possui outras características além de um determinado tipo de simulador.

Veja também: FIDELIDADE, FIDELIDADE FUNCIONAL, REALISMO, FIDELIDADE DE SIMULAÇÃO

High-Fidelity Simulation \ hī \ fə-'de-lə-tē \ sim-yuh-ley-shuh n \ noun

Etym. fidelity (n.) early 15c., "faithfulness, devotion," from Middle French *fidélité* (15c.), from Latin *fidelitatem* (nominative *fidelitas*) "faithfulness, adherence, trustiness," from *fidelis* "faithful, true, trusty, sincere," from *fides* "faith". From 1530s as "faithful adherence to truth or reality;" specifically of sound reproduction from 1878.

Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare "imitate," from stem of similis "like". Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954.

Definition

- In healthcare simulation, high-fidelity refers to simulation experiences that are extremely realistic and provide a high level of interactivity and realism for the learner (INACSL, 2013); Can apply to any mode or

Simulação de Alta Fidelidade

\si.mu.la.d'or\ \ 'aw.tə\ |fi.de.li.d'a.dzi\ substantivo

Etim. fidelidade (s.) início do 1500, "fidelidade, devoção", do francês antigo *fidélité* (1500), do latim *fidelitatem* (nominativo *fidelitas*) "fidelidade, adesão, confiança," de *fidelis* "fiel, verdadeiro, confiável, sincero," da *Fides* "fé". A partir de 1530 como "adesão fiel à verdade ou realidade"; especificamente da reprodução de som de 1878.

Etim. simulação (s.) substantivo de ação do radical *participio passado* de *simulare* "imitar", do radical de *similis* "como". Significa "um modelo ou maquete para fins de experimento ou treinamento" é de 1954.

Definição

- Na simulação em saúde, alta fidelidade se refere a experiências de simulação que são extremamente realistas e fornecem um alto nível de interatividade e realismo para

<p>method of simulation; <i>for example: human, manikin, task trainer, or virtual reality.</i></p> <p>See also: ENVIRONMENTAL FIDELITY, FIDELITY, REALISM</p>	<p>o aluno (INACSL, 2013); Pode ser aplicada a qualquer modo ou método de simulação; por exemplo: humano, manequim, treinador de tarefas ou realidade virtual.</p> <p>Veja também: FIDELIDADE DE AMBIENTE, FIDELIDADE, REALISMO</p>
<p>Human Factors \ hyü-mən \ fak-tərz \ <i>noun</i></p> <p>Etym. factor (n.) Sense of "circumstance producing a result" is attested by 1816, from the mathematical sense.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • The discipline or science of studying the interaction between humans and systems and technology; it includes, but is not limited to, principles and applications in the areas of human engineering, personnel selection, training, life support, job performance aids, and human performance evaluation (M&S Glossary). • The psychological, cultural, behavioral, and other human attributes that influence decision-making, the flow of information, and the interpretation of information by individuals or groups (M&S Glossary). 	<p>Fatores Humanos fa.t'or \u.m'ə.nɔ <i>substantivo</i></p> <p>Etim. fator (s) O sentido de "circunstância produzindo um resultado" é atestado em 1816, do sentido matemático.</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • A disciplina ou ciência de estudar a interação entre humanos e sistemas e tecnologia; inclui, mas não está limitado a, princípios e aplicações nas áreas de engenharia humana, seleção de pessoal, treinamento, suporte de vida, ajudas de desempenho no trabalho e avaliação de desempenho humano (Glossário M&S). • Os atributos psicológicos, culturais, comportamentais e outros atributos humanos que influenciam a tomada de decisões, o fluxo de informações e a interpretação das informações por indivíduos ou grupos (Glossário M&S).
<p>Hybrid Simulation \ hī-brəd \ sim-yuh-ley-shuhn \ <i>noun</i></p> <p>Etym. hybrid (n.) "a product of two heterogeneous things" emerged c. 1850.</p> <p>Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare "imitate," from stem of similis "like". Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • The union of two or more modalities of simulation with the aim of providing a more realistic experience. • In healthcare simulation, hybrid simulation is most commonly applied to the situation where a part task trainer (e.g., a urinary catheter model) is realistically affixed to a standardized/simulated patient, allowing for the teaching and assessment of technical and 	<p>Simulação Híbrida si.mu.la.s'ðw \i.bri.dɔ <i>substantivo</i></p> <p>Etim. simulação (s.) substantivo de ação do radical particípio passado de simulare "imitar", do radical de similis "como". O significado de "um modelo ou maquete para fins de experimento ou treinamento" é de 1954.</p> <p>Etim. híbrido (s.) "Um produto de duas coisas heterogêneas" surgiu cerca de 1850.</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • A união de duas ou mais modalidades de simulação com o objetivo de proporcionar uma experiência mais realista. • Na simulação em saúde, a simulação híbrida é mais comumente aplicada à situação em que um treinador de tarefas parciais (por exemplo, um modelo de cateter urinário) é realisticamente afixado a um paciente padronizado / simulado,

communication skills in an integrated fashion (Kneebone, Kidd et al, 2002).

- The use of two or more simulation modalities in the same simulation activity (Zulkepli et al).

Compare: MIXED SIMULATION/MIXED METHODS SIMULATION, MULTIPLE MODALITY SIMULATON

permitindo o ensino e avaliação de habilidades técnicas e de comunicação em um sistema de forma integrada.(Kneebone, Kidd et al, 2002).

- O uso de duas ou mais modalidades de simulação na mesma atividade de simulação. (Zulkepli et al).

Compare: SIMULAÇÃO HÍBRIDA/SIMULAÇÃO DE MÉTODOS MISTOS, SIMULAÇÃO DE MODALIDADE MÚLTIPLA

I

Immersion \i-'mər-zhən \ *noun*

Imersão |i.mer.s'ãw| *substantivo*

Etym. (n.) c. 1500, from Late Latin *immersionem* (nominative *immersio*), noun of action from past participle stem of *immergere* "to plunge in, dip into, sink, submerge," from assimilated form of *in-* "into, in, on, upon" (see *in-* (2)) + Latin *mergere* "plunge, dip" (see *merge*). Meaning "absorption in some interest or situation" is from 1640s.

Definition

- Describes the level to which the learner becomes involved in the simulation; a high degree of immersion indicates that the learner is treating the simulation as if it was a real-life (or very close to real-life) event (SSH);
- A state (or situation) in which trainees dedicate most of their time doing something related to or thinking about a simulation, and becomes involved in it; the level of immersion might vary, where a high degree indicates that the trainee is fully involved; for example: *realistic environments facilitate a participant's full immersion in the simulation.*
- The placing of a human in a synthetic environment through physical and/or emotional means. (M&S Glossary)

See also: IMMERSIVE SIMULATION

Immersive Simulation \ ɪ'mɜːsɪv \ sim-yuh-ley-shuh n \ *adj* (*immersive*); n (*simulation*)

Etym. immersion. (n.) c. 1500, from Late Latin *immersionem*, noun of action from past participle stem of *immergere* "to plunge in, dip into, sink, submerge," from assimilated form of *in-* "into, in, on, upon" (see *in-* (2)) + Latin *mergere* "plunge, dip" (see *merge*). Meaning "absorption in some interest or situation" is from 1640s.

Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of *simulare* "imitate," from stem of *similis* "like". Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954.

Definition

- *adj*: A real-life situation that deeply involves the participants' senses, emotions,

Etim. (s.) c. 1500, do latim tardio *immersionem* (nominativo *immersio*), substantivo da ação do particípio passado radical de *immergere* "mergulhar, mergulhar, afundar, submergir", da forma assimilada de *in* "em, em, em, sobre" (ver *in-* (2)) + Latin *mergere* "mergulhar, mergulhar" (ver *fusão*). O significado de "absorção em algum interesse ou situação" data de 1640.

Definição

- Descreve o nível em que o aluno se envolve na simulação; um alto grau de imersão indica que o aluno está tratando a simulação como se fosse um evento da vida real (ou muito próximo da vida real) (SSH);
- Um estado (ou situação) em que os trainees dedicam a maior parte do tempo fazendo algo relacionado ou pensando em uma simulação e se envolvem nela; o nível de imersão pode variar, onde um alto grau indica que o trainee está totalmente envolvido; por exemplo: ambientes realistas facilitam a total imersão do participante na simulação.
- A colocação de um ser humano em um ambiente sintético por meios físicos e/ou emocionais. (Glossário M&S)

Veja também: SIMULAÇÃO IMERSIVA

Simulação Imersiva \ si.mu.la.s 'ãw \ | i.mer.s 'i.vʊ \ s (*simulação*); *adj* (*imersiva*)

Etim. simulação (s.) substantivo de ação do radical particípio passado de *simulare* "imitar", do radical de *similis* "como". Significa "um modelo ou maquete para fins de experimento ou treinamento" é de 1954.

Etim. imersão. (s.) c. 1500, do latim tardio *immersionem*, substantivo da ação do particípio passado radical de *immergere* "mergulhar, mergulhar, afundar, submergir", da forma assimilada de - "em, em, em, sobre" (ver *em* (2)) + Latin *mergere* "mergulhar, mergulhar" (ver *fusão*). O significado de "absorção em algum interesse ou situação" data de 1640.

Definição

thinking, and behavior; creating an immersive simulation depends on the alignment with learning objectives, the fidelity of the simulation (physical, conceptual and emotional), and participant's perception of realism.

- *noun*: A simulation session influenced by participants' characteristics, experiences, level of training, and preparation for the case or task. The perceived physical, conceptual and emotional fidelity, the appropriate level of challenge, and the simulators and actors can all effect the simulation experience (Hamstra et al, 2014; Rudolph et al, 2007).

See also: FIDELITY, IMMERSION, REALISM

- *adj*: Uma situação da vida real que envolve profundamente os sentidos, emoções, pensamento e comportamento dos participantes; a criação de uma simulação imersiva depende do alinhamento com os objetivos de aprendizagem, da fidelidade da simulação (física, conceitual e emocional) e da percepção de realismo do participante.
- *substantivo*: Uma sessão de simulação influenciada pelas características dos participantes, experiências, nível de treinamento e preparação para o caso ou tarefa. A fidelidade física, conceitual e emocional percebida, o nível apropriado de desafio e os simuladores e atores podem afetar a experiência de simulação (Hamstra et al, 2014; Rudolph et al, 2007).

Veja também: FIDELIDADE, IMERSÃO, REALISMO

Incognito Standardized Patient \ in- ,käg- 'nē- \ stan-dər- ,dīzd \ pā-shənt \ *noun*

Etym. incognito (*adj./adv.*) 1640s as both adjective ("disguised under an assumed name and character") and adverb ("unknown, with concealed identity"), from Italian incognito "unknown," especially in connection with traveling, from Latin incognitus "unknown, not investigated".

Etym. standard "authoritative or recognized exemplar of quality or correctness" (late 15c.). Meaning "rule, principal or means of judgment" is from 1560s. That of "definite level of attainment" is attested from 1711 (as in standard of living, 1903).

Etym. patient (*n.*) "suffering or sick person under medical treatment," late 14 c.

Definition

- A person who plays a role as a patient in real healthcare situations, while the healthcare workers in those situations are unaware of the fact that the person is not a real patient (Rethans et al. review Med Educ 2007).

Paciente Incógnito Padronizado \ pa.si. 'ěj.tfi \ i.k'ɔ.gi.ni.tə \ pa.dro.ni.z'a.də \ *substantivo*

Etim. paciente (s) "sofredor ou doente sob tratamento médico", final de 1400.

Etim. incógnito (*adj./adv.*) anos 1640 como adjetivo ("disfarçado sob um nome e personagem fictícios") e advérbio ("desconhecido, com identidade oculta"), do italiano incógnito "desconhecido", especialmente em conexão com viajar, do latim incógnito "desconhecido, não investigado".

Etim. padrão "exemplar autorizado ou reconhecido de qualidade ou correção" (final dos anos 1500). O significado de "regra, princípio ou meio de julgamento" é de 1560. O "nível definido de realização" é atestado a partir de 1711 (como no padrão de vida, 1903).

Definição

- Uma pessoa que desempenha um papel de paciente em situações reais de saúde, enquanto os profissionais de saúde nessas situações não estão cientes do fato de que a pessoa não é um paciente real (Rethans et al. Revisão Med Educ 2007).

<p>Consider also: UNANNOUNCED STANDARDIZED PATIENTS, STEALTH PATIENTS, SECRET SHOPPER</p>	<p>Considere também: PACIENTES PADRONIZADOS NÃO ANUNCIADOS, PACIENTES FURTIVOS, COMPRADOR DISFARÇADO</p>
<p>In Silico \ in-'si-li-,kō \ <i>adj or adv.</i></p> <p>Etim. 1980s: Latin, literally ‘in silicon’ (with reference to the use of silicon chips in computer systems); on the pattern of in vitro and in vivo.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> Performed on computer or via computer simulation; the phrase was coined in 1989 as an analogy to the Latin phrases in vivo, in vitro, and in situ (Sieburg, 1990). <p>Compare: IN SITU</p>	<p>Em sílico <i>adj ou adv.</i></p> <p>Etim. 1980: latim, literalmente "em silício" (com referência ao uso de chips de silício em sistemas de computador); no padrão de in vitro e in vivo.</p> <p>Definição</p> <p>Realizado em computador ou por simulação de computador; a frase foi cunhada em 1989 como uma analogia às frases latinas in vivo, in vitro e in situ (Sieburg, 1990).</p> <p>Compare: IN SITU</p>
<p>In Situ/In Situ Simulation \ in 'sitju \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>adj</i></p> <p>Etim. in situ 1740, Latin, literally "in its (original) place or position," from ablative of situs "site".</p> <p>Etim. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare "imitate," from stem of similis "like". Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> Taking place in the actual patient care setting/environment in an effort to achieve a high level of fidelity and realism; this training is particularly suitable for difficult work environments, due to space constraints or noise. For example, <i>an ambulance, a small aircraft, a dentist's chair, a catheterization lab</i> (Kyle & Murray, 2008). This training is valuable to assess, troubleshoot, or develop new system processes. <p>Compare: IN SILICO</p>	<p>In situ/ Simulação in situ \si.mu.la.s'ãw\ //sat// <i>noun; adj</i></p> <p>Etim. em site, de 1740, latim, literalmente "em seu lugar ou posição (original)", de ablativo de situs "local".</p> <p>Etim. simulação (s.) substantivo de ação do radical participio passado de simulare "imitar", do radical de similis "como". O significado de "um modelo ou maquete para fins de experimento ou treinamento" é de 1954.</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> A que ocorre no contexto/ambiente de atendimento ao paciente real, em um esforço para atingir um alto nível de fidelidade e realismo; este treinamento é particularmente adequado para ambientes de trabalho difíceis, devido a restrições de espaço ou ruído. Por exemplo, uma ambulância, uma pequena aeronave, uma cadeira de dentista, um laboratório de cateterismo (Kyle & Murray, 2008). Este treinamento é valioso para avaliar, solucionar problemas ou desenvolver novos processos de sistema. <p>Compare: EM SÍLICO</p>
<p>Interactive Model or Simulation \ in-ter-'ak-tiv \ mǎ-dəl \ or \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>adj</i></p>	<p>Modelo Interativo ou Modelo de Simulação \mo.d'e.lɔ/ /ĩ.te.ra.tɨ' i.vɔ/ /si.mu.la.s'ãw/ <i>adj</i></p>

Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare "imitate", from stem of similis "like". Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954.

Definition

- Simulating a situation in which the outcome varies depending on human participation (Thomas). This allows humans to practice different sets of actions in order to learn the correct response to an event.
- Modeling which requires human participation (Australian Dept. of Defense 2011).

Etim. simulação (s.) substantivo de ação do radical do particípio passado de simulare "imitar", do radical de similis "como". O significado de "um modelo ou maquete para fins de experimento ou treinamento" é de 1954.

Definição

- Simular uma situação em que o resultado varia dependendo da participação humana (Thomas). Isso permite que os humanos pratiquem diferentes conjuntos de ações para aprender a resposta correta a um evento.
- Modelagem que requer participação humana (Australian Dept. of Defense 2011).

Interdisciplinary \ in-ter-dis-uh-pluh-ner-ee \ adj

Etym. discipline (n.) directly from Latin disciplina "instruction given, teaching, learning, knowledge," also "object of instruction, knowledge, science, military discipline," from discipulus. Meaning "branch of instruction or education" is first recorded late 14c. Meaning "military training" is from late 15c.; that of "orderly conduct as a result of training" is from c. 1500.

Definition

- Involving two or more academic, scientific, or artistic disciplines (Merriam-Webster.com).
- The combining of two or more academic disciplines, fields of study, professions, technologies or departments (dictionary.reference.com).
- Of or relating to more than one branch of knowledge (oxforddictionaries.com).

See also: MULTIDISCIPLINARY

Interdisciplinar /ĩ.ter.dʒi.si.pli.n'ar/ adj

Etim. disciplina (s.) diretamente do latim disciplina "instrução dada, ensino, aprendizagem, conhecimento", também "objeto de instrução, conhecimento, ciência, disciplina militar", do discipulus. O significado de "ramo de instrução ou educação" é registrado pela primeira vez no final do século XV. O significado de "treinamento militar" é do final dos anos 1500; aquela de "conduta ordenada como resultado do treinamento" é de c. 1500.

Definição

- Envolvendo duas ou mais disciplinas acadêmicas, científicas ou artísticas (Merriam-Webster.com).
- A combinação de duas ou mais disciplinas acadêmicas, campos de estudo, profissões, tecnologias ou departamentos (dictionary.reference.com).
- De ou relacionado a mais de um ramo do conhecimento (oxforddictionaries.com).

Veja também: MULTIDISCIPLINAR

Interdisciplinary / Interdisciplinary Learning \ in-ter-'di-sə-plə-,ner-ē \ lərn-ing \ noun / adj

Etym. discipline (n.) directly from Latin disciplina "instruction given, teaching, learning, knowledge," also "object of instruction, knowledge, science, military discipline," from discipulus. Meaning "branch of instruction or education" is first recorded late 14c. Meaning "military training" is from late 15c.; that of

Interdisciplinar / Ensino Interdisciplinar /ĩ.ter.dʒi.si.pli.n'ar/ /ĩ.s'i.nɔ/ substantivo / adj

Etim. disciplina (s.) diretamente do latim disciplina "instrução dada, ensino, aprendizagem, conhecimento", também "objeto de instrução, conhecimento, ciência, disciplina militar", do discipulus. O significado de "ramo de instrução ou educação" é registrado pela primeira vez no final do século XV. O significado de "treinamento militar" é

"orderly conduct as a result of training" is from c. 1500.

Etym. learning (n.) Old English leornung "learning, study," from leornian.

Definition

- *noun*: The academic disciplines, such as psychology, or to subspecialties within professions. For example, within the profession of medicine, anesthesia or cardiology (Barr, Koppel, Reeves, Hammick and Freeth, 2005).
- *adj*: Working jointly, but address issues from their individual discipline's perspective (Gray and Connolly, 2008).
- Integrating the perspective of professionals from two or more professions by organizing the education around a specific discipline, where each discipline examines the basis of their knowledge" (Bray & Howkins, 2008).

See also: INTERPROFESSIONAL EDUCATION/TRAINING/LEARNING
Interprofessional \ in-ter - \ prə-'fesh-nəl \ *adj*

Etym. professional (n.) "one who does it for a living," 1798, from professional (adj.).
professional (adj.) 1747 of careers (especially of the skilled or learned trades from c. 1793).

Definition

- Collaborating as a team with a shared purpose, goal, and mutual respect to deliver safe, quality health care (Freeth, Hammick, Reeves, Koppel, & Barr, 2005; World Health Organization (WHO), 2010).
- Interprofessional is a more contemporary term describing a team effort in healthcare from two (2) or more professions whose members learn about, from, and with each other to improve health outcomes. (Nester, 2016)

Consider also: PROFESSION

Interprofessional Education /Training/Learning \ in-ter - prə-'fesh-nəl \ e-jə-'kā-shən\ trā-niŋ \ lərn-ing\ *noun*

do final dos anos 1500; aquela de "conduta ordenada como resultado do treinamento" é de 1500.

Etim. ensino (s.) Do latim insignare.

Definição

- substantivo: As disciplinas acadêmicas, como psicologia, ou subespecialidades dentro das profissões. Por exemplo, dentro da profissão de medicina, anestesia ou cardiologia (Barr, Koppel, Reeves, Hammick e Freeth, 2005).
- adj: Trabalhar em conjunto, mas abordar as questões da perspectiva de sua disciplina individual (Gray e Connolly, 2008).
- Integrar a perspectiva de profissionais de duas ou mais profissões, organizando a formação em torno de uma disciplina específica, onde cada disciplina examina a base de seu conhecimento" (Bray & Howkins, 2008).

Veja também: INTERPROFISSIONAL EDUCAÇÃO/TREINAMENTO/APRENDIZAGEM

Interprofissional /pro.fi.si.o.n'aw/ *adj*

Etim. profissional (s.) "aquele que faz isso para viver", 1798, do profissional (adj.).
profissional (adj.) 1747 de carreiras (especialmente dos ofícios qualificados ou instruídos de c. 1793).

Definição

- Colaborar como uma equipe com propósito, objetivo e respeito mútuo compartilhados para fornecer cuidados de saúde seguros e de qualidade (Freeth, Hammick, Reeves, Koppel, & Barr, 2005; Organização Mundial da Saúde (OMS), 2010).
- Interprofissional é um termo mais contemporâneo que descreve um esforço de equipe na área da saúde de duas (2) ou mais profissões cujos membros aprendem sobre, com e entre si para melhorar os resultados de saúde. (Nester, 2016)

Considerar também: PROFISSÃO
Educação / treinamento / aprendizagem interprofissional /e.du.ka.s'ōw/ /trej.na.m'ēj.tu/ /a.prē.dzi.z'a.zɛŋ/

Etym. professional (n.) "one who does it for a living," 1798, from professional (adj.). professional (adj.) 1747 of careers (especially of the skilled or learned trades from c. 1793); Related: profession.

Etym. education (n.) 1530s, "childrearing," also "the training of animals," from Middle French education (14c.) and directly from Latin educationem (nominative educatio) "a rearing, training," noun of action from past participle stem of educare. Originally of instruction in social codes and manners; meaning "systematic schooling and training for work" is from 1610s.

Etym. training (n.) From 1540s as "discipline and instruction to develop powers or skills;" 1786 as "exercise to improve bodily vigor."

Definition

- An educational environment where students from two or more professions learn about, from, and with each other to enable effective collaboration and improve health outcomes (Interprofessional Education and Collaborative Expert Panel, WHO 2011).
- An initiative to secure learning, and promote gains through interprofessional collaboration in professional practice (Freeth et al.).

See also: INTERDISCIPLINARY LEARNING

Interprofessionalism \ in-ter - \prə- 'fesh-nəl \ 'i-zəm\ noun

Etym. professional (n.) "one who does it for a living," 1798, from professional (adj.). professional (adj.) 1747 of careers (especially of the skilled or learned trades from c. 1793).

Definition

- The effective integration of professionals through mutual respect, trust, and support, from various professions who share a common purpose to mold their separate skills

substantivo

Etim. profissional (s.) "aquele que faz isso para viver", 1798, do profissional (adj.). profissional (adj.) 1747 de carreiras (especialmente dos ofícios qualificados ou instruídos de c. 1793). Relacionado: profissão.

Etim. educação (s.) 1530s, "criação de filhos ", também" o treinamento de animais ", da educação francesa média (1400) e diretamente do latim educationem (nominativo educatio)" uma criação, treinamento ", substantivo de ação do participio passado de educare. Originalmente de instrução em códigos sociais e maneiras, significando "escolaridade e treinamento sistemáticos para o trabalho" é de 1610.

Etim. treinamento (s.) De 1540 como "disciplina e instrução para desenvolver poderes ou habilidades"; 1786 como "exercício para melhorar o vigor corporal".

Definição

- Um ambiente educacional onde alunos de duas ou mais profissões aprendem sobre, com e uns com os outros para permitir uma colaboração eficaz e melhorar os resultados de saúde (Interprofessional Education and Collaborative Expert Panel, WHO 2011).
- Uma iniciativa para garantir a aprendizagem e promover ganhos por meio da colaboração interprofissional na prática profissional (Freeth et al.).

Veja também: APRENDIZAGEM

Interprofissionalismo /pro.fi.si.o.na.l'iz.mo/ substantivo

Etim. profissional (s.) "aquele que faz isso para viver", 1798, do profissional (adj.). profissional (adj.) 1747 de carreiras (especialmente dos ofícios qualificados ou instruídos de c. 1793).

Definição

- A integração efetiva de profissionais por meio de respeito mútuo, confiança e apoio, de várias profissões que compartilham um

and knowledge into collective responsibility and awareness that can be achieved through learned processes for communication, problem solving, conflict resolution, and conduct.

Consider also: PROFESSION

propósito comum de moldar suas habilidades e conhecimentos separados em responsabilidade coletiva e consciência que pode ser alcançada por meio de processos aprendidos de comunicação, resolução de problemas, resolução de conflitos, e conduta.

Considerar também: PROFISSÃO

J

Just in Time Simulation \jəst \ 'in \ tīm \ sim-yuh-ley-shuh n \ *noun*

Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare "imitate," from stem of similis "like". Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954.

Definition

- A method of training that is conducted directly prior to a potential intervention” (Palaganas, Maxworthy, Epps, & Mancini, 2015). The training that is utilized is “*just in time*” at the “*place near the site of the potential intervention*” (Palaganas, Maxworthy, Epps, and Mancini, 2015).
- A learning approach that meets the learner's needs during or just before it is needed to maximize an educational outcome (Barnes, 1998).

Simulação Just in Time

\dʒi.si.mu.la.s'õw\jəst \ 'in \ tīm \ *substantivo*

Etim. simulação (s.) substantivo de ação do radical participio passado de simulare "imitar", do radical de similis "como". O significado de "um modelo ou maquete para fins de experimento ou treinamento" é de 1954.

Definição

- Um método de treinamento que é conduzido diretamente antes de uma potencial intervenção” (Palaganas, Maxworthy, Epps, & Mancini, 2015). O treinamento utilizado é “*just in time*” no “*local próximo ao local da potencial intervenção*” (Palaganas, Maxworthy, Epps e Mancini, 2015).
- Uma abordagem de aprendizagem que atenda às necessidades do aluno durante ou imediatamente antes é necessária para maximizar um resultado educacional (Barnes, 1998).

L

Learning Goal \ 'lɜr-niŋ \ 'gōl \ noun

Etym. learning (n.) Old English *leornung* "study, action of acquiring knowledge," verbal noun from *leornian* (see **learn**). Meaning "knowledge acquired by systematic study, extensive literary and scientific culture" is from mid-14c. *Learning curve* attested by 1907.

Etym. goal (n.) 1530s, "end point of a race," of uncertain origin. It appears once before this (as *gol*), in a poem from early 14c. and with an apparent sense of "boundary, limit." Perhaps from Old English **gal* "obstacle, barrier," a word implied by *gælan* "to hinder" and also found in compounds (*singal*, *widgal*).

Definition

- Higher order ambitions for the learners.
- Broad, general statements of what is desired for students to learn, and provide direction, focus, and cohesion.

Compare: LEARNING OBJECTIVES; LEARNING OUTCOMES

Meta de Aprendizagem

\m 'ɛ.tə \ |a.prẽ.dʒi.z 'a.zɛŋ|. substantivo

Etim. aprendizagem (s.) Do inglês antigo *leornung* "estudo, ação de adquirir conhecimento", substantivo verbal de *leornian* (ver **aprender**). Do latim *apprehendere*. O que significa "conhecimento adquirido por estudo sistemático, extensa cultura literária e científica" é de meados do século XV. *Curva de aprendizado* atestada em 1907.

Etim. meta (s.) ETIM lat. *mēta*, ae 'figura cônica, pirâmide, de forma piramidal; marco, baliza'. "Goal". De 1530, "ponto final de uma corrida", de origem incerta. Aparece uma vez antes disso (como *gol*), em um poema do início do século 1400 e com um sentido aparente de "fronteira, limite". Talvez do inglês antigo **gal* "obstáculo, barreira", uma palavra implícita por *gælan* "impedir" e também encontrada em compostos (*singal*, *widgal*).

Definição

- Ambições de ordem superior para os alunos.
- Declarações amplas e gerais do que se deseja que os alunos aprendam e que forneçam direção, foco e coesão.

Compare: OBJETIVOS DE APRENDIZADO; RESULTADOS DE APRENDIZAGEM

Learning Objective \ 'lɜr-niŋ \ əb-'jɛk-tiv \ noun

Etym. learning (n.) Old English *leornung* "study, action of acquiring knowledge," verbal noun from *leornian* (see **learn**). Meaning "knowledge acquired by systematic study, extensive literary and scientific culture" is from mid-14c. *Learning curve* attested by 1907.

Etym. objective (n.) 1738, "something objective to the mind," from **objective** (adj.). Meaning "goal, aim"

Objetivo da Aprendizagem

\o.bi.zɛ.tʃ'i.və \ |a.prẽ.dʒi.z 'a.zɛŋ|. substantivo

Etim. aprendizagem (s.) Do inglês antigo *leornung* "estudo, ação de adquirir conhecimento", substantivo verbal de *leornian* (ver **aprender**). Do latim *apprehendere*. O que significa "conhecimento adquirido por estudo sistemático, extensa cultura literária e científica" é de meados do século XV. *Curva de aprendizado* atestada em 1907.

(1881) is from military term *objective point* (1852), reflecting a sense evolution in French.

Definition

- Expected goal of a curriculum, course, lesson or activity in terms of demonstrable skills or knowledge that will be acquired by a student as a result of instruction.
- Measurable results which can be knowledge, skills or attitudes (KSAs). INACSL Standards Committee. (2016c, December).
- A learning objective guides the debrief activity by supporting what content should be covered or avoided (Szyld & Rudolph, 2014).

Compare: LEARNING GOALS; LEARNING OUTCOME

Etim. objetivo (s.) 1738, "algo objetivo para a mente", de objetivo (adj.). O significado de "meta, objetivo" (1881) vem do termo militar *ponto objetivo* (1852), refletindo uma evolução de sentido em francês.

Definição

- Objetivo esperado de um currículo, curso, lição ou atividade em termos de habilidades ou conhecimentos demonstráveis que serão adquiridos por um aluno como resultado da instrução.
- Resultados mensuráveis que podem ser conhecimentos, habilidades ou atitudes (CHAs). Comitê de Padrões INACSL. (2016c, dezembro).
- Um objetivo de aprendizagem orienta a atividade de debrief, apoiando o conteúdo que deve ser coberto ou evitado (Szyld & Rudolph, 2014).

Compare: METAS DE APRENDIZAGEM; RESULTADO DE APRENDIZAGEM

Learning Outcome \ 'lɔr-niŋ \ 'aüt-,kəm \ noun

Etym. learning (n.) Old English *leornung* "study, action of acquiring knowledge," verbal noun from *leornian* (see **learn**). Meaning "knowledge acquired by systematic study, extensive literary and scientific culture" is from mid-14c. *Learning curve* attested by 1907.

Etym. outcome (n.) 1788, "that which results from something," originally Scottish, from the verbal phrase; see **out** (adv.) + **come** (v.). Popularized in English by Carlyle (c. 1830s). It was used in Middle English in sense of "an emergence, act or fact of coming out" (c. 1200), and the gerund, *outcoming*, was used as "an issue, a result." Old English had *utancumen* (n.) "stranger, foreigner."

Definition

- A result of an activity the learners demonstrate by the end of an educational activity in terms of knowledge, skills, and attributes (KSAs) acquired.
- "Measurable results of the participants' progress toward meeting a set of objectives." INACSL Standards Committee. (2016c, December).
- "Outcomes include: knowledge, skill performance, learner satisfaction, critical thinking and self-confidence" (Ironsides, Jeffries, & Martin, 2009, p.333)

Resultado de aprendizagem

\xe.zuw.t'a.dv\ |a.prẽ.dzi.z'a.ʒep\ substantivo

Etim. aprendizagem (s.) Do inglês antigo *leornung* "estudo, ação de adquirir conhecimento", substantivo verbal de *leornian* (ver *aprender*). Do latim *apprehendere*. O que significa "conhecimento adquirido por estudo sistemático, extensa cultura literária e científica" é de meados do século XV. *Curva de aprendizado* atestada em 1907.

Etim. resultado (s.) 1788, "aquilo que resulta de algo", originalmente escocês, da frase verbal; veja (adv.) + *venha* (v.). Popularizado em inglês por Carlyle (c. 1830). Era usado no sentido de "uma emergência, ato ou fato de surgimento" (c. 1200), e o gerúndio, *saída*, era usado como "um problema, um resultado". O inglês antigo tinha *utancumen* (s.) "Estranho, estrangeiro". Do Latim *resultare*, "saltar para trás, ricochetear", de *re-*, "para trás, de novo", mais *salire*, "saltar, pular".

Definição

- Resultado que os alunos demonstram ao final de uma atividade educacional em termos de conhecimentos, habilidades e atributos (CHAs) adquiridos.

- Outcomes are a measurable judgement. (Cooke, Stroup, & Harrington, 2019).
- Learning outcomes “measure the effect on learning: psychomotor, affective and cognitive skills” (Cant & Cooper, 2017, p.69)

Compare: LEARNING GOALS; LEARNING OBJECTIVES

- “Resultados mensuráveis do progresso dos participantes em direção ao cumprimento de um conjunto de objetivos.” Comitê de Padrões INACSL. (2016c, dezembro).
- “Os resultados incluem: conhecimento, desempenho de habilidades, satisfação do aluno, pensamento crítico e autoconfiança” (Ironside, Jeffries, & Martin, 2009, p.333)
- Os resultados são um julgamento mensurável. (Cooke, Stroup e Harrington, 2019).
- Os resultados de aprendizagem "medem o efeito na aprendizagem: habilidades psicomotoras, afetivas e cognitivas" (Cant & Cooper, 2017, p.69)

Compare: METAS DE APRENDIZAGEM; OBJETIVOS DA APRENDIZAGEM

Live, virtual, and constructed (LVC) simulation

\ 'liv\ 'vər-chə-wəl, -chəl; 'vərch-wəl\kən-'strək-tiv\ *noun*

Etym. live (adj.) 1540s, "having life," later (1610s) "burning, glowing," a shortening of alive. Meaning "in-person" (of performance) is first attested 1934.

Etym. virtual (adj.) the meaning "being something in essence or effect, though not actually or in fact" is from mid-15c., probably via sense of "capable of producing a certain effect" (early 15c.). Computer sense of "not physically existing but made to appear by software" is attested from 1959.

Etym. constructed (adj.) early 15c., "derived by interpretation," from Middle French *constructif* or from Medieval Latin *constructivus*, from Latin *construct-*, past participle stem of *construere* "to heap up".

Definition

- A broadly used taxonomy describing a mixture of simulation modalities; a live simulation involves real people operating real systems; a virtual simulation is where a real person operates simulated systems; and a constructed simulation does not involve real people or real systems, but instead are

Simulação ao vivo, virtual e construída

\si.mu.la.s 'ãw\ |v 'i.võ\ |vir.tw 'aw\

\kõs.trw 'i.dõ\ *substantivo*

Etim. vivo (adj.) 1540s, "tendo vida", mais tarde (1610s) "queimando, brilhando", uma redução da vida. O significado de "em pessoa" (de desempenho) foi atestada pela primeira vez em 1934.

Etim. virtual (adj.) o significado de "ser algo em essência ou efeito, embora não de fato ou de fato" é de meados dos anos 1500, provavelmente por meio do sentido de "capaz de produzir um certo efeito" (início de 1500). O sentido do computador de "não existir fisicamente, mas feito para aparecer por software" é atestado a partir de 1959.

Etim. construído (adj.) no início de 1500, "derivado por interpretação", do francês antigo *constructif* ou do latim medieval *constructivus*, do latim *construct-*, radical *participio passado de construere "acumular"*.

Definição

- Uma taxonomia amplamente usada que descreve uma mistura de modalidades de simulação; uma simulação ao vivo envolve pessoas reais operando sistemas reais; uma simulação virtual é onde uma pessoa real opera sistemas simulados; e uma simulação construída não envolve pessoas reais ou sistemas reais, mas, em

<p>computer programs that create an environment. (Sokolowski).</p>	<p>vez disso, são programas de computador que criam um ambiente. (Sokolowski).</p>
<p>Logistics \lō-'ji-stiks \ <i>noun</i></p> <p>Etym. (n.) "art of moving, quartering, and supplying troops," 1846, from French (l'art) logistique "(art) of quartering troops," which apparently is from Middle French logis "lodging" (from Old French logeiz "shelter for an army, encampment," from loge; see lodge (n.)) + Greek-derived suffix -istique (see -istic). The form in French was influenced by logistique, from the Latin source of English logistic. Related: Logistical.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • Details of an entire process. (Merriam Webster) • Ensuring the details, in simulation-based education, such as scheduling of learners, facilitators, moulage, props, scenario preparation and design are all complete. 	<p>Logística \lo.ʒ'is.tʃi.kə\ <i>substantivo</i></p> <p>Etim. (s.) "arte de mover, aquartelar e fornecer tropas", 1846, do francês (l'art) logistique "(arte) de aquartelar tropas", que aparentemente é do "alojamento" logis da França média (do francês antigo logeiz "abrigo para um exército, acampamento, "de loge; ver loja (s.)) + sufixo derivado do grego -istique (ver -istic). A forma em francês foi influenciada pela logistique, da fonte latina do inglês logistic. Relacionado: Logístico.</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • Detalhes de todo um processo. (Merriam Webster) • Garantir que os detalhes, na educação baseada em simulação, como agendamento de alunos, facilitadores, moulage, adereços, preparação de cenários e design, estejam todos completos.
<p>Low-Fidelity \ 'lō \ fə-'de-lə-tē \ <i>adj</i></p> <p>Etym. fidelity (n.) early 15c., "faithfulness, devotion," from Middle French fidélité (15c.), from Latin fidelitatem (nominative fidelitas) "faithfulness, adherence, trustiness," from fidelis "faithful, true, trusty, sincere," from fides "faith". From 1530s as "faithful adherence to truth or reality;" specifically of sound reproduction from 1878.</p> <p>Definition.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Not needing to be controlled or programmed externally for the learner to participate (Palaganas, Maxworthy, Epps, & Mancini, 2015); examples include • case studies, role playing, or task trainers used to support students or professionals in learning a clinical situation or practice (Adapted from NLN-SIRC, 2013). <p>See also: FIDELITY</p>	<p>Baixa Fidelidade \b'aj.fə\ \fi.de.li.d'a.dʒi\ <i>adj</i></p> <p>Etim. fidelidade (s.) início do 1500, "fidelidade, devoção", do francês antigo fidélité (1500), do latim fidelitatem (nominativo fidelitas) "fidelidade, adesão, confiança," de fidelis "fiel, verdadeiro, confiável, sincero, fé "de fides". A partir de 1530 como "adesão fiel à verdade ou à realidade"; especificamente da reprodução sonora de 1878.</p> <p>Definição.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Não precisa ser controlado ou programado externamente para o aluno participar (Palaganas, Maxworthy, Epps, & Mancini, 2015); exemplos incluem • estudos de caso, desempenho de papéis ou instrutores de tarefas usados para apoiar alunos ou profissionais na aprendizagem de uma situação ou prática clínica (Adaptado de NLN-SIRC, 2013). <p>Veja também: FIDELIDADE</p>

M

***Manikin** \ ma-ni-kən\ (also Mannequin) *noun*

Etym. 1560s, "jointed figure used by artists," from Dutch manneken, literally "little man," diminutive of Middle Dutch man.

Definition

- A life-sized human like simulator representing a patient for healthcare simulation and education (Palaganas, Maxworthy, Epps, & Mancini, 2015).
- Full or partial body representation of a patient for practice.
- Full or partial body simulators that can have varying levels of physiologic function and fidelity.

See also: SIMULATOR

***Manequim** \ma.ne.k'ij\. *substantivo*

Etim. 1560s, "figura articulada usada por artistas", do holandês manneken, literalmente "homenzinho", diminutivo de homem, holandês médio.

Definição

- Um simulador semelhante a um ser humano em tamanho real que representa um paciente para simulação e educação em saúde (Palaganas, Maxworthy, Epps, & Mancini, 2015).
- Representação total ou parcial do corpo de um paciente para a prática.
- Simuladores de corpo inteiro ou parcial que podem ter vários níveis de função fisiológica e fidelidade.

Veja também: SIMULADOR

Manikin-based Simulation \ ma-ni-kən \ bāst \ sim-yuh-ley-shuh n \ *noun*

Etym. manikin. 1560s, "jointed figure used by artists," from Dutch manneken, literally "little man," diminutive of Middle Dutch man.

Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare "imitate", from stem of similis "like". Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954.

Definition

- The use of manikins to represent a patient using heart and lung sounds, palpable pulses, voice interaction, movement (e.g., seizures, eye blinking), bleeding, and other human capabilities that may be controlled by a simulationist using computers and software;
- The life-like aspects of people and situations generated by a manikin.

Simulação baseada em manequim \si.mu.la.s'ðw\ |ba.zi.'a.dɔ\ *substantivo*

Etim. manequim. Década de 1560, "figura articulada usada por artistas", do holandês manneken, literalmente "homenzinho", diminutivo do homem holandês médio.

Etim. simulação (s.) substantivo de ação do radical do particípio passado de simulare "imitar", do radical de similis "como". Significa "um modelo ou maquete para fins de experimento ou treinamento" é de 1954.

Definição

- O uso de manequins para representar um paciente usando sons cardíacos e pulmonares, pulsos palpáveis, interação de voz, movimento (por exemplo, convulsões, piscar de olhos), sangramento e outras capacidades humanas que podem ser controladas por um simulador usando computadores e software;
- Os aspectos de vida de pessoas e situações gerados por um manequim.

<p>Manual Input \ 'man-yə-wəl \ 'in- püt\ <i>noun</i></p> <p>Etym. manual (adj.) c. 1400, from Latin manualis "of or belonging to the hand; that can be thrown by hand," from manus "hand, strength, power over; armed force; handwriting".</p> <p>Etym. input Middle English verb (late 14c.) meaning "to put in, place, set"</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> The method of operation in which an operator inputs a value to a given parameter regardless of how it would affect any other parameter. The input of the parameter does not adjust the variables in any physiological manner (Palaganas, Maxworthy, Epps, & Mancini, 2015). <p>Compare: PHYSIOLOGIC MODELING, PREPACKAGE SCENARIO, "RUNNING ON THE FLY"</p>	<p>Input Manual \ 'm.pɒt\ ma.nw 'aw\ <i>substantivo</i></p> <p>Etim. manual (adj.) c. 1400, do latim manualis "de ou pertencente à mão; que pode ser lançado com a mão", de manus "mão, força, poder sobre; força armada; caligrafia".</p> <p>Etim. input Verbo do inglês intermediário (final de 1400.) Que significa "colocar, definir".</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> O método de operação em que um operador insere um valor para um determinado parâmetro, independentemente de como isso afetaria qualquer outro parâmetro. A entrada do parâmetro não ajusta as variáveis de nenhuma maneira fisiológica (Palaganas, Maxworthy, Epps, & Mancini, 2015). <p>Compare: MODELAGEM FISIOLÓGICA, CENÁRIO PRÉ-PROGRAMADO, /"CONSERTANDO O AVIÃO DURANTE O VÔO/ FAZENDO DE IMPROVISO"</p>
<p>Mastery Learning \ 'mas-t(ə)rē\ \ 'lɜrn- ij\ <i>noun</i></p> <p>Etym. mastery (adj.) early 13c., mesterie, "condition of being a master," also "superiority, victory;" from Old French maistrie, from maistre "master" (n.). Meaning "intellectual command" (of a topic, etc.) is from 1660s.</p> <p>Etym. learning (n.) Old English leornung "learning, study," from leornian</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> An instructional philosophy originally proposed by Benjamin Bloom that stated a student must first practice and study to meet the predetermined level criteria (>90%) through the formative assessment of a prerequisite domain prior to advancing in subject matter. If the learner does not achieve the level of mastery, information from the test is used to diagnose areas of deficiency necessary for additional prescriptive support. The student is later tested again. This cycle of feedback and corrective procedures is repeated until mastery is achieved, at which point the student will move on to the next level (Guskey, 2010). 	<p>Aprendizagem de Maestria a.prē.dʒi.z 'a.ʒɛŋ\ ma.es.tr 'i.jə\ <i>substantivo</i></p> <p>Etim. maestria (adj.) início do século 13, mesterie, "condição de ser um mestre", também "superioridade, vitória"; do antigo francês maistrie, do maistre "master" (s.). O que significa "comando intelectual" (de um tópico, etc.) é de 1660.</p> <p>Etim. Aprendizagem (s.) Do inglês antigo leornung "estudo, ação de adquirir conhecimento", substantivo verbal de leornian (ver aprender). Do latim apprehendere. O que significa "conhecimento adquirido por estudo sistemático, extensa cultura literária e científica" é de meados do século XV. Curva de aprendizado atestada em 1907.</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> Uma filosofia educacional originalmente proposta por Benjamin Bloom que afirmava que um aluno deve primeiro praticar e estudar para atender aos critérios de nível predeterminados (> 90%) por meio da avaliação formativa de

- An instructional philosophy that highlights individualized feedback and adequate time, allowing the learner to progress through the subject in a customized manner, generally in smaller units to master the subject matter. This concept states that nearly all learners can achieve subject or skill mastery utilizing this method (Palaganas, Maxworthy, Epps, & Mancini, 2015).

Compare: DELIBERATE PRACTICE

um domínio de pré-requisito antes de avançar no assunto. Se o aluno não atingir o nível de domínio, as informações do teste são usadas para diagnosticar áreas de deficiência necessárias para suporte prescritivo adicional. O aluno é testado novamente mais tarde. Este ciclo de feedback e procedimentos corretivos é repetido até que o domínio seja alcançado, momento em que o aluno passa para o próximo nível (Guskey, 2010).

- Uma filosofia instrucional que destaca o feedback individualizado e o tempo adequado, permitindo ao aluno progredir na matéria de maneira customizada, geralmente em unidades menores para dominar a matéria. Este conceito afirma que quase todos os alunos podem alcançar o domínio do assunto ou habilidade utilizando este método (Palaganas, Maxworthy, Epps, & Mancini, 2015).

Compare: PRÁTICA DELIBERADA

Mental Simulation \ 'men-tʃl \ n sim-yuh-ley-shuh n \ *noun*

Etym. mental (adj.) early 15c., "in, of, or pertaining to the mind; characteristic of the intellect," from Late Latin *mentalis* "of the mind," from Latin *mens* (genitive *mentis*) "mind," from PIE root ***men-** (1) "to think."

Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of *simulare* "imitate," from stem of *similis* "like". Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954.

Definition

- Mentally rehearsing an action to enhance performance. (Van Meer P. 2009)
- Cognitive rehearsal of a task in the absence of overt physical movement that can be used to learn cognitive, kinesthetic, psychomotor, or technical skills. (Driskell, 1994 and Rao, 2015)
- Activities that take place in the brain such as “mental imagery, imagination, thought flow, narrative transportation, fantasizing, and counterfactual thinking.” These are “specific processes that occur in the brain when an individual is mentally simulating an action or forming a mental image,” or are “focused on the consequences of mental simulation

Simulação Mental

\ si.mu.la.s 'ãw\ |mẽ.t'aw\ *substantivo*

Etim. mental (adj.) início 1500, "em, de, ou pertencente à mente; característica do intelecto," do Latim atrasado *mentalis* "da mente," do latim *mens* (genitivo *mentis*) "mente," da raiz de TORTA * *homens-* (1) "pensar."

Etim. simulação (s.) substantivo de ação do radical participio passado de *simulare* "imitar", do radical de *similis* "como". Significa "um modelo ou maquete para fins de experimento ou treinamento" é de 1954.

Definição

- Ensaiar mentalmente uma ação para melhorar o desempenho. (Van Meer P. 2009)
- Ensaio cognitivo de uma tarefa na ausência de movimento físico evidente que pode ser usado para aprender habilidades cognitivas, cinestésicas, psicomotoras ou técnicas. (Driskell, 1994 e Rao, 2015)
- Atividades que ocorrem no cérebro, como "imagens mentais, imaginação,

<p>processes for affect, cognition, motivation, and behavior" (Markman, Klein, & Suhr, 2009, p. #).</p>	<p>fluxo de pensamento, transporte narrativo, fantasia e pensamento contrafactual." Estes são "processos específicos que ocorrem no cérebro quando um indivíduo está simulando mentalmente uma ação ou formando uma imagem mental" ou "focados nas consequências dos processos de simulação mental para afeto, cognição, motivação e comportamento" (Markman, Klein, & Suhr, 2009, p. #).</p>
<p>Mixed Reality (XR) \ 'mikst \ rē-'a-lə-tē \ <i>noun</i> [U]</p> <p>Etym. mixed (adj.) <i>mid-15c., also mixte, "consisting of different elements or parts," from Latin mixtus, past participle of miscēre "to mix, mingle, blend"</i></p> <p>Etym. reality (n.) <i>1540s, "quality of being real," from French réalité and directly Medieval Latin realitatem (nominative realitas), from Late Latin realis (see real (adj.)). Meaning "real existence, all that is real" is from 1640s; that of "the real state (of something)" is from 1680s.</i></p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • A category that encompasses the hybrid combination of virtual reality environments and reality (e.g. real environment, standardized patient, normal manikin simulator). Often encompasses the definition of Augmented Reality (AR), but has more virtual features than typical AR. The blend of what is physically present to what is 100% computer-generated is expressed in this continuum: REALITY ——— AUGMENTED REALITY ——— MIXED REALITY ——— VIRTUAL REALITY (Hsieh and Lee, 2017) • A simulator that combines virtual and physical components. (Robinson et al, 2014) <p>See also: AUGMENTED REALITY, VIRTUAL REALITY</p>	<p>Realidade mista (RM) \ xi.a.li.d'a.dʒi \ m 'is.tə . <i>substantivo</i> [U]</p> <p>Etim. mista (adj.) <i>meados de 1500, também misturar, "consistindo em elementos ou partes diferentes", do latim mixtus, participio passado de miscere "misturar, misturar, misturar"</i></p> <p>Etim. realidade (s.) <i>1540, "qualidade de ser real", do francês réalité e diretamente do latim medieval realitatem (nominative realitas), do latim tardio realis (ver real (adj.)). Significando "existência real, tudo o que é real" é de 1640; a do "estado real (de algo)" é de 1680.</i></p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uma categoria que engloba a combinação híbrida de ambientes de realidade virtual e realidade (por exemplo, ambiente real, paciente padronizado, simulador de manequim normal). Muitas vezes engloba a Definição de Realidade Aumentada (RA), mas tem mais recursos virtuais do que a RA típica. A mistura do que está fisicamente presente com o que é 100% gerado por computador é expressa neste continuum: • REALIDADE ——— REALIDADE AUMENTADA ——— REALIDADE MISTA ——— REALIDADE VIRTUAL (Hsieh e Lee, 2017) • Um simulador que combina componentes virtuais e físicos. (Robinson et al, 2014) <p>Veja também: REALIDADE AUMENTADA, REALIDADE VIRTUAL</p>
<p>Mixed Reality Human \ mikst \ rē-'a-lə-tē \ hyü-mən \ <i>noun</i></p> <p>Etym. mixed (adj.) <i>mid-15c., also mixte, "consisting of different elements or parts," from Latin mixtus, past participle of miscēre "to mix, mingle, blend"</i></p>	<p>Humano em realidade mista u.m 'ə.nə \ xi.a.li.d'a.dʒi \ m 'is.tə <i>substantivo</i></p> <p>Etim. misto (adj.) <i>meados de 1500, também misturar, "consistindo em elementos ou partes</i></p>

Etym. reality (n.) 1540s, "quality of being real", from French *réalité* and directly Medieval Latin *realitatem* (nominative *realitas*), from Late Latin *realis*. Meaning "real existence, all that is real" is from 1640s; that of "the real state (of something)" is from 1680s.

Definition

- The use of a technology such as video, augmented reality, or virtual reality in conjunction with a physical manikin to simulate a human. (Costanza., Kunz and Fjeld, 2009); for example, in team-based training, using TV monitors in portrait mode with interactive videos as a stand-in for a real team member (Palaganas, Maxworthy, Epps, & Mancini, 2015).

Mixed Simulation (Mixed Methods Simulation) \ mikst \ sim-yuh-ley-shuh n \ noun

Etym. mixed (adj.) *mid-15c.*, also *mixte*, "consisting of different elements or parts," from Latin *mixtus*, past participle of *miscēre* "to mix, mingle, blend"

Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of *simulare* "imitate", from stem of *similis* "like". Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954.

Etym. method (n.) *early 15c.*, "regular, systematic treatment of disease," from Latin *methodus* "way of teaching or going," from Greek *methodos* "scientific inquiry, method of inquiry, investigation," originally "pursuit, a following after". Meaning "way of doing anything" is from 1580s; that of "orderliness, regularity" is from 1610s.

Definition

- The use of a variety of different simulation modalities; this is differentiated from hybrid simulation in that it is not characterized by combining one type of simulation to enhance another, but rather the use of multiple types of simulation in the same scenario or place. For example, both a standardized patient (SP) and a manikin are used in a scenario or a task

diferentes", do latim *mixtus*, *particípio passado de miscre* "misturar, misturar, misturar"

Etim. realidade (s.) 1540, "qualidade de ser real", do francês *réalité* e diretamente do latim medieval *realitatem* (nominativo *realitas*), do latim tardio *realis*. Significando "existência real, tudo o que é real" é de 1640; a do "estado real (de algo)" é de 1680.

Definição

- O uso de uma tecnologia como vídeo, realidade aumentada ou realidade virtual em conjunto com um manequim físico para simular um humano. (Costanza., Kunz e Fjeld, 2009); por exemplo, em treinamento baseado em equipe, usando monitores de TV em modo retrato com vídeos interativos como substituto para um membro real da equipe (Palaganas, Maxworthy, Epps, & Mancini, 2015).

Simulação mista (simulação de métodos mistos)

\si.mu.la.s 'əw\ \m 'is.tə\ substantivo

Etim. mista (adj.) *meados de 1500*, também *misturar*, "consistindo em diferentes elementos ou partes", do latim *mixtus*, *particípio passado de miscre* "misturar, misturar, misturar"

Etim. simulação (s.) substantivo de ação do radical *particípio passado de simulare* "imitar", do radical de *similis* "como". Significa "um modelo ou maquete para fins de experimento ou treinamento" é de 1954.

Etim. método (s.) *início do 1500*, "tratamento regular e sistemático de doenças", do latim *methodus* "modo de ensinar ou seguir", do grego *metodos* "investigação científica, método de investigação, investigação" originalmente "perseguição, um seguimento depois". Significa "maneira de fazer qualquer coisa" data de 1580; o de "ordem, regularidade" é de 1610.

Definição

- O uso de uma variedade de modalidades de simulação diferentes; isso é diferenciado da simulação híbrida em que não se caracteriza pela combinação de um tipo de simulação para aprimorar outro, mas sim pelo uso de vários tipos de simulação no mesmo cenário ou local. Por

<p>trainer is paired with an SP for venipuncture, etc. (SSH).</p> <p>See also: MULTIPLE MODALITY SIMULATION Compare: HYBRID SIMULATION</p>	<p>exemplo, um paciente padronizado (PP) e um manequim são usados em um cenário ou um treinador de tarefas é emparelhado com um PP para punção venosa, etc. (SSH).</p> <p>Veja também: SIMULAÇÃO DE MODALIDADE MÚLTIPLA Compare: SIMULAÇÃO HÍBRIDA</p>
<p>Mobile Simulation/Mobile Simulator \ 'mō-bəl \ sim-yuh-ley-shuh n \ sim-yuh-ley-ter \ <i>noun</i></p> <p>Etym. mobile (adj.) late 15c., from Middle French mobile (14c.), from Latin mobilis "movable, easy to move; loose, not firm," "pliable, flexible. contraction of *movibilis, from movere "to move".</p> <p>Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare "imitate," from stem of similis "like". Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • A simulator that can be transported relatively easily. Often refers to digital simulations with minimal equipment, without manikins. (Mladenovic et al, 2019) <p>See also: PORTABLE SIMULATOR</p>	<p>Simulação Móvel / Simulador Móvel \si.mu.la.s 'əw\ m 'ɔ.vew\ <i>substantivo</i></p> <p>Etim. móvel (adj.) final de 1500, do francês antigo mobile (14c.), do latim mobilis "móvel, fácil de mover; solto, não firme", "flexível, flexível. Contração de * movibilis, de movere" para mover ".</p> <p>Etim. simulação (s.) substantivo de ação do radical particípio passado de simulare "imitar", do radical de similis "como". Significa "um modelo ou maquete para fins de experimento ou treinamento" é de 1954.</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • Um simulador que pode ser transportado com relativa facilidade. Frequentemente, refere-se a simulações digitais com o mínimo de equipamento, sem manequins. (Mladenovic et al, 2019) <p>Veja também: SIMULADOR PORTÁTIL</p>
<p>*Modality \ mō-'da-lə-tē\ <i>noun</i></p> <p>Etym. 1610s, from Old French modalité or directly from Medieval Latin modalitatem (nominative modalitas) "a being modal," from modalis. 1560s, term in logic, from Middle French modal and directly from Medieval Latin modalis "of or pertaining to a mode," from Latin modus "measure, manner, mode".</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • A term used to refer to the type(s) of simulation being used as part of the simulation activity, <i>for example, task trainers, manikin-based, standardized/simulated patients, computer-based, virtual reality, and hybrid</i> (SSH). • A selected type or types of simulation equipment, concept, or technique that 	<p>*Modalidade \mo.da.li.d'a.dʒi\ <i>substantivo</i></p> <p>Etim. Década de 1610, do francês antigo modalité ou diretamente do latim medieval modalitatem (nominativo modalitas) "um ser modal", de modalis. Década de 1560, termo em lógica, do francês antigo modal e diretamente do latim medieval modalis "de ou pertencente a um modo", do latim modus "medida, maneira, modo".</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • Um termo usado para se referir ao(s) tipo(s) de simulação sendo usado(s) como parte da atividade de simulação, por exemplo, treinadores de tarefas, pacientes baseados em manequim, padronizados / simulados, baseados em computador, realidade virtual e híbrido (SSH).

<p>constitutes a method of simulation use. (Rutherford-Hemming et al, 2019)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Broad description of the simulation experience, consisting of one or more of the following: Computer- or Digital-based simulation; Simulated Patient (SP); Simulated clinical immersion; Procedural simulation (Chiniara et al, 2013) <p>See also: SIMULATED/SYNTHETIC LEARNING METHODS, TYPOLOGY</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Um tipo ou tipos selecionados de equipamento de simulação, conceito ou técnica que constitui um método de uso de simulação. (Rutherford-Hemming et al, 2019) • Descrição ampla da experiência de simulação, consistindo em um ou mais dos seguintes: Simulação por computador ou digital; Paciente Simulado (PS); Imersão clínica simulada; Simulação de procedimentos (Chiniara et al, 2013) <p>Consulte também: MÉTODOS DE APRENDIZAGEM SIMULADOS / SINTÉTICOS, TIPOLOGIA</p>
<p>Model (as in Modeling and Simulation) \ mə-dəl \ <i>noun</i></p> <p>Etym. Sense of "thing or person to be imitated" is 1630s.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • A representation of an object, concept, event, or system; models can be physical models, computational models or theories of function (Sokolowski). 	<p>Modelo (como em Modelagem e Simulação) \mo.d'e.lə\ <i>substantivo</i></p> <p>Etim. Sentido de "coisa ou pessoa a ser imitada" é 1630.</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uma representação de um objeto, conceito, evento ou sistema; os modelos podem ser modelos físicos, modelos computacionais ou teorias de função (Sokolowski).
<p>Modeling and Simulation (M&S) (also Modeling and Simulation) \mə-dəl – ij \ and \ sim-yuh-ley-shuh n <i>noun</i></p> <p>Etym model sense of "thing or person to be imitated" is 1630s.</p> <p>Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare "imitate", from stem of similis "like". Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • The terms modeling and simulation are often used interchangeably; • An academic discipline focused on the study, development and use of live, virtual, and constructive models, including simulators, emulators, and prototypes to investigate, understand, or provide data. • The use of models, including emulators, prototypes, simulators, and stimulators, to develop data as a basis for making managerial or technical decisions. 	<p>Modelagem e Simulação (M&S) (também Modelagem e Simulação) \mo.de.l'a.ʒɛn\ si.mu.la.s'ɔw\ <i>substantivo</i></p> <p>Etim modelo sentido de "coisa ou pessoa a ser imitada" é 1630.</p> <p>Etim. simulação (s.) substantivo de ação do radical do particípio passado de simulare "imitar", do radical de similis "como". Significa "um modelo ou maquete para fins de experimento ou treinamento" é de 1954.</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • Os termos modelagem e simulação são frequentemente usados alternadamente; • Uma disciplina acadêmica focada no estudo, desenvolvimento e uso de modelos reais, virtuais e construtivos, incluindo simuladores, emuladores e protótipos para investigar, compreender ou fornecer dados. • O uso de modelos, incluindo emuladores, protótipos, simuladores e estimuladores,

<p>Monte Carlo Simulation \ män-tē-'kär-(,)lō \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i></p> <p>Etym. Monte Carlo fallacy 1957, named for resort in Monaco famous for its gambling casinos. The fallacy of thinking that the probability of a particular outcome rises with the successive number of opposite outcomes.</p> <p>Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare "imitate," from stem of similis "like". Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • A simulation in which random statistical sampling techniques are employed such that the result determines estimates for unknown values (M&S Glossary). • A mathematical model using probability distributions to calculate the possible outcomes for a given choice of action. Such a simulation involves many calculations and re-calculations to yield a range of possible outcomes. 	<p>para desenvolver dados como base para a tomada de decisões gerenciais ou técnicas.</p> <p>Simulação de Monte Carlo \mo.de.l'a.ʒɛn\ si.mu.la.s'ãw\ <i>substantivo</i></p> <p>Etim. Falácia de Monte Carlo, 1957, em homenagem a um resort em Mônaco, famoso por seus cassinos de jogos de azar. A falácia de pensar que a probabilidade de um determinado resultado aumenta com o número sucessivo de resultados opostos.</p> <p>Etim. simulação (s.) substantivo de ação do radical participio passado de simulare "imitar", do radical de similis "como". Significa "um modelo ou maquete para fins de experimento ou treinamento" é de 1954.</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uma simulação na qual técnicas de amostragem estatística aleatória são empregadas de forma que o resultado determine estimativas para valores desconhecidos (Glossário M&S). • Um modelo matemático que usa distribuições de probabilidade para calcular os resultados possíveis para uma determinada escolha de ação. Tal simulação envolve muitos cálculos e recálculos para produzir uma gama de resultados possíveis.
<p>Mouflage \mü-'läzh\ <i>noun</i></p> <p>Etym. (n.) From the French: casting/moulding.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • The makeup and molds applied to humans or manikins used to portray lesions, skin findings, bleeding, and traumatized areas (Levine et al). • The application of makeup and molds to a human or simulator's limbs, chest, head, etc. to provide elements of realism (such as blood, vomitus, open fractures, etc.) to the training simulation. • Techniques used to simulate injury, disease, aging, and other physical characteristics specific to a scenario; mouflage supports the sensory perceptions of participants and supports the fidelity of the simulation scenario through the use of makeup, attachable artifacts (e.g. penetrating objects), and smells (INACSL, 2013). 	<p>Mouflage \mü-'läzh\ <i>substantivo</i></p> <p>Etim. (s.) Do francês: fundição / moldagem.</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • A maquiagem e os moldes aplicados a humanos ou manequins usados para retratar lesões, achados de pele, sangramento e áreas traumatizadas (Levine et al). • A aplicação de maquiagem e moldes nos membros, tórax, cabeça, etc. de um ser humano ou do simulador para fornecer elementos de realismo (como sangue, vômito, fraturas expostas, etc.) para a simulação de treinamento. • Técnicas usadas para simular lesões, doenças, envelhecimento e outras características físicas específicas de um cenário; mouflage apoia as percepções sensoriais dos participantes e apoia a fidelidade do cenário de simulação por

	<p>meio do uso de maquiagem, artefatos fixáveis (por exemplo, objetos penetrantes) e cheiros (INACSL, 2013).</p>
<p>Multidisciplinary \mʌltri \di-sə-plə-,ner-ē \ noun</p> <p>Etym. discipline (n.) directly from Latin disciplina "instruction given, teaching, learning, knowledge," also "object of instruction, knowledge, science, military discipline," from discipulus. The Latin word is glossed in Old English by <i>peodscipe</i>. Meaning "branch of instruction or education" is first recorded late 14c. Meaning "military training" is from late 15c.; that of "orderly conduct as a result of training" is from c. 1500.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> The combining of professionals with different perspectives to provide a wider understanding of a particular problem (Bray & Hawkins, 2008). <p>Compare: INTERPROFESSIONAL See also: INTERDISCIPLINARY</p>	<p>Multidisciplinar \muw.tʃi.dzi.si.pli.n'ar\ substantivo</p> <p>Etim. disciplina (s.) diretamente do latim disciplina "instrução dada, ensino, aprendizagem, conhecimento", também "objeto de instrução, conhecimento, ciência, disciplina militar", do discípulo. A palavra latina é glosada em inglês antigo por <i>peodscipe</i>. O significado de "ramo de instrução ou educação" é registrado pela primeira vez no final do ano 1400 O que significa "treinamento militar" é do final dos anos 1500; aquela de "conduta ordenada como resultado do treinamento" é de 1500.</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> A combinação de profissionais com diferentes perspectivas para fornecer uma compreensão mais ampla de um determinado problema (Bray & Hawkins, 2008). <p>Compare: INTERPROFISSIONAL Veja também: INTERDISCIPLINAR</p>
<p>*Multiple modality (Multi-modal) simulation \mʌltripl \mou'dæləti \sim-yuh-ley-shuh n \ noun</p> <p>Etym. modality. 1610s, from Old French modalité or directly from Medieval Latin modalitatem (nominative modalitas) "a being modal," from modalis. 1560s, term in logic, from Middle French modal and directly from Medieval Latin modalis "of or pertaining to a mode," from Latin modus "measure, manner, mode".</p> <p>Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare "imitate," from stem of similis "like". Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> The use of multiple modalities of simulation in the same simulation activity; differentiated from hybrid simulation in that it is not characterized by the combining of one type of simulation to enhance another, but rather the use of multiple types of simulation in the same scenario or place, e.g., SP and manikin 	<p>*Simulação de modalidade múltipla (multimodal) \si.mu.la.s'ãw\ \mo.da.li.d'a.dzi\ substantivo</p> <p>Etim. modalidade. Década de 1610, do francês antigo modalité ou diretamente do latim medieval modalitatem (nominativo modalitas) "um ser modal", de modalis. Década de 1560, termo em lógica, do francês antigo modal e diretamente do latim medieval modalis "de ou pertencente a um modo", do latim modus "medida, maneira, modo".</p> <p>Etim. simulação (s.) substantivo de ação do radical participio passado de simulare "imitar", do radical de similis "como". Significa "um modelo ou maquete para fins de experimento ou treinamento" é de 1954.</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> O uso de múltiplas modalidades de simulação na mesma atividade de simulação; diferenciada da simulação híbrida por não ser caracterizada pela combinação de um tipo de simulação para aprimorar outro, mas sim pelo uso de vários tipos de simulação no mesmo

used in a scenario or a task trainer paired with an SP for venipuncture, etc. (SSH).

- A mixture of textual, audio, and visual modes in combination with media and materiality with the aim of enhancing the realism of the simulation encounter (Lutkewitte).

See also: MIXED SIMULATION/MIXED METHODS SIMULATION

Compare: HYBRID SIMULATION

cenário ou local, por exemplo, PS e manequim usado em um cenário ou uma tarefa treinador emparelhado com um SP para punção venosa, etc. (SSH).

- Uma mistura de modos textual, áudio e visual em combinação com mídia e materialidade com o objetivo de aumentar o realismo do encontro de simulação (Lutkewitte).

Veja também: SIMULAÇÃO MISTA / SIMULAÇÃO DE MÉTODOS MISTOS

Compare: SIMULAÇÃO HÍBRIDA

N

Negative Learning \ 'ne-gə-tiv \ 'lər-niŋ \ noun

Etim. (adj.) c. 1400, *negatif*, "expressing denial" (a sense now rare or obsolete), from Anglo-French *negatif* (early 14c.), Old French *negatif* (13c.) and directly from Latin *negativus* "that which denies," from *negat-*, past-participle stem of *negare* "deny, say no" (see **deny**).

Etim. (adj.) Old English *leornung* "study, action of acquiring knowledge," verbal noun from *leornian* (see **learn**). Meaning "knowledge acquired by systematic study, extensive literary and scientific culture" is from mid-14c. *Learning curve* attested by 1907.

Definition

- "When stress among students occurs, and when knowledge and abilities are not properly developed" (Dormann, Demerouti, & Bakker, 2017)
- 'The acquisition of erroneous conceptual and procedural knowledge and understanding from unwarranted information, which leads to faulty mental models and reasoning... ' (Zlatkin-Troitschanskaia, & Brückner, 2017)

Compare to: TRAINING SCARS

Aprendizagem Negativa

\a.prẽ.dʒi.z 'a.ʒɛn\ |ne.ga.tf'i.və\ substantivo

Etim. (adj.) 1400, *negatif*, "expressando negação" (um sentido agora raro ou obsoleto), do anglo-francês *negatif* (início de 1400), Francês antigo *negatif* (1300) E diretamente do latim *negativus* "aquele que nega", de *negat-*, radical participio passado de *negare* "negar, dizer não" (ver **negar**).

Etim. (adj.) *Aprendizagem (s.) Inglês antigo leornung "estudo, ação de adquirir conhecimento", substantivo verbal de leorniano (ver aprender). O que significa "conhecimento adquirido por estudo sistemático, extensa cultura literária e científica" é de meados do século 1400 Curva de aprendizado atestada em 1907.*

Definição

- "Quando ocorre estresse entre os alunos e quando o conhecimento e as habilidades não são devidamente desenvolvidos" (Dormann, Demerouti, & Bakker, 2017)
- 'A aquisição de conhecimento conceitual e processual errôneo e compreensão de informações injustificadas, o que leva a modelos mentais e raciocínio defeituosos ...' (Zlatkin-Troitschanskaia, & Brückner, 2017)

Compare com: CICATRIZES DE TREINAMENTO

Never Event \ 'ne-vər \ i-'vent \ noun

Etim. never (adv.) "Middle English never, from Old English *næfre* "not ever, at no time," a compound of *ne* "not, no" (from PIE root ***ne-** "not") + *æfre* "ever" (see **ever**). Early used as an emphatic form of *not* (as still in *never mind*). Old English, unlike its modern descendant, had the useful custom of attaching *ne* to words to create their negatives, as in *nabban* for *na habban* "not to have." "Italian *giamaì*, French *jamais*, Spanish *jamás* are from Latin *iam* "already" + *magis* "more;" thus

Evento Nunca

\e.v 'ẽj.tv\ |n 'ũ.kə\ substantivo

Etim. nunca (adv.) ETIM lat. *nunquam*, de *nẽ* 'não' + *unquam* 'algum dia, um dia, alguma vez'. never "do inglês Antigo *næfre*" nunca, em nenhum momento, "um composto de *ne*" não, não "(da raiz de TORTA * *ne-* não ") + *æfre*" nunca "(ver sempre). Anteriormente usado como uma forma enfática de não (como ainda em *deixa para lá*). O inglês antigo, ao contrário de seu

literally "at any time, ever," originally with a negative, but this has been so thoroughly absorbed in sense as to be formally omitted."

Etym. event (*n.*) "1570s, "the consequence of anything" (as in *in the event that*); 1580s, "that which happens;" from Middle French *event*, from Latin *eventus* "occurrence, accident, event, fortune, fate, lot, issue," from past participle stem of *evenire* "to come out, happen, result," from assimilated form of *ex-* "out" (see **ex-**) + *venire* "to come," from a suffixed form of PIE root ***gwa-** "to go, come."

"Meaning "a contest or single proceeding in a public sport" is from 1865. *Events* as "the course of events" is attested from 1842. *Event horizon* in astrophysics is from 1969."

Definition

- "A serious and costly" error "in the provision of health care services that should never happen" (Centers for Medicare & Medicaid Services [CMS], 2006); an example is when the wrong body part is operated on (Agency for Healthcare Research and Quality [AHRQ], 2019; CMS, 2006).
- The term has expanded to mean other serious and most often, preventable errors (AHRQ, 2019).
- In relation to simulation-based education, avoidance of such errors is the basis for training and/or assessment.

Consider also: ADVERSE EVENT, ERROR, NEAR MISS

descendente moderno, tinha o costume útil de anexar *ne* às palavras para criar seus negativos, como em *nabban* para *na habban* "não ter". "Italiano giammai, francês jamais, espanhol jamas são do latim iam" já "+ magis" mais; "assim, literalmente, "a qualquer momento, sempre", originalmente com um negativo, mas isso foi tão completamente absorvido no sentido que foi formalmente omitido".

Etim. evento (*s.*) "1570s," a consequência de qualquer coisa "(como no caso de); 1580, "o que acontece;" do francês antigo evento, do latim *eventus* "ocorrência, acidente, evento, fortuna, destino, lote, emissão", do particípio passado radical de noite "sair, acontecer, resultado", da forma assimilada de *ex-* "sair" (veja *ex-*) + *venire* "vir," de uma forma com sufixo de raiz de TORTA * *gwa-* "ir, venha." "Significa" uma competição ou procedimento único em um esporte público "é de 1865. Eventos como" o curso dos eventos "são atestados de 1842. O horizonte de eventos na astrofísica é de 1969."

Definição

- "Um erro sério e caro" na provisão de serviços de saúde que nunca deveria acontecer "(Centros de Serviços Medicare & Medicaid [CMS], 2006); um exemplo é quando a parte errada do corpo é operada (Agency for Healthcare Research and Quality [AHRQ], 2019; CMS, 2006).
- O termo foi expandido para significar outros erros graves e, na maioria das vezes, evitáveis (AHRQ, 2019).
- Em relação à educação baseada em simulação, evitar tais erros é a base para o treinamento e / ou avaliação.

Considere também: EVENTO ADVERSO, ERRO, PERTO DA PERDA

Non-technical Skills \ non \ 'tek-ni-kəl \ skilz \ noun

Etym. techno word-forming element meaning "art, craft, skill," later "technical, technology," from Latinized form of Greek *tekhno-*, combining form of *tekhne* "art, skill, craft in work; method,

Habilidades não técnicas

\ a.bi.li.d'a.dzi \ | n 'əw \ | t'ε.ki.ni.kəl. substantivo

Etim. techno elemento formador de palavras que significa "arte, habilidade, habilidade", mais tarde "técnica, tecnologia," da forma latinizada de *tekhno-* grego, forma combinando de *tekhne* "arte, habilidade, habilidade no trabalho;

system, an art, a system or method of making or doing".

Etym. skill (n.) late 12c., "power of discernment," from Old Norse skil "distinction, ability to make out, discernment, adjustment," related to skilja (v.) "to separate; discern, understand," from Proto-Germanic *skaljo. Sense of "ability, cleverness" first recorded early 13c.

Definition

- In the healthcare field, the skills of communication, (patient-provider, team) leadership, teamwork, situational awareness, decision-making, resource management, safe practice, adverse event minimization/mitigation, and professionalism; also known as behavioral skills or teamwork skills (ASSH).
- Interpersonal skills which include: communication skills; leadership skills; teamwork skills; decision-making skills; and situation-awareness skills (Australian Radiation Protection and Nuclear Safety Agency, n.d.)
- social, cognitive and personal skills that can enhance the way you or your staff carry out technical skills, tasks and procedures. By developing these skills, people in safety-critical roles can learn how to deal with a range of different situations (Rail Safety and Standards Board, 2019).
- Non-technical skills are the cognitive (decision-making, situation awareness) and interpersonal (communication, teamwork, leadership) skills that underpin technical proficiency, and are considered particularly important for preventing errors. Non-technical skills include communication, leadership and followership, decision-making, situation awareness and task-management (Pires et al., 2017)

Compare: BEHAVIORAL SKILLS

método, sistema, uma arte, um sistema ou método de fazer ou fazer ".

Etim. habilidade (s.) do lat. habilĭtas,ātis 'aptidão, destreza, habilidade, disposição. *skill*, final do 1200, "poder de discernimento", do antigo nórdico skil "distinção, capacidade de entender, discernimento, ajuste", relacionado com skilja (v.) "separar; discernir, compreender", do proto-germânico * skaljo. O senso de "habilidade, inteligência" foi registrado pela primeira vez no início do século 1300.

Definição

- No campo da saúde, as habilidades de comunicação, (paciente-provedor, equipe) liderança, trabalho em equipe, consciência situacional, tomada de decisão, gestão de recursos, prática segura, minimização / mitigação de eventos adversos e profissionalismo; também conhecido como habilidades comportamentais ou habilidades de trabalho em equipe (ASSH).
- Habilidades interpessoais que incluem: habilidades de comunicação; habilidades de liderança; habilidades de trabalho em grupo; habilidades de tomada de decisão; e habilidades de consciência da situação (Agência Australiana de Proteção contra Radiação e Segurança Nuclear, n.d.)
- habilidades sociais, cognitivas e pessoais que podem melhorar a maneira como você ou sua equipe realizam habilidades técnicas, tarefas e procedimentos. Ao desenvolver essas habilidades, as pessoas em funções críticas para a segurança podem aprender como lidar com uma variedade de situações diferentes (*Rail Safety and Standards Board*, 2019).
- As habilidades não técnicas são as cognitivas (tomada de decisão, consciência da situação) e interpessoais (comunicação, trabalho em equipe, liderança) que sustentam a proficiência técnica e são consideradas particularmente importantes para prevenir erros. Habilidades não técnicas incluem comunicação, liderança e seguidores, tomada de decisão, consciência da situação e gerenciamento de tarefas (Pires et al., 2017)

	Compare: HABILIDADES COMPORTAMENTAIS
--	---

O

Objective Structured Clinical Examination (OSCE)

\ əb- 'jɛk-tɪv \ stræk- chərd \ kli-ni-kəl \ ɪg-, za-mə- 'nā-shən \ *noun*

Exame clínico estruturado objetivo (OSCE)

\ i.z 'ə.mi \ |kl 'i.ni.ko \ |es.tru.tu.r 'a.dv \ |o.bi.ʒe.tʃ'i.vɔ \ *substantivo*

Etym. objective (n.) 1738, "something objective to the mind," from **objective** (adj.). Meaning "goal, aim" (1881) is from military term *objective point* (1852), reflecting a sense evolution in French.

Etym. structured (adj.) 1810, past-participle adjective from **structure** (v.). Meaning "organized so as to produce results" is from 1959.

Etym. clinical (adj.) 1780, "pertaining to hospital patients or hospital care," from clinic + -al.

Etym. examination (n.) late 14c., "action of testing or judging; judicial inquiry," from Old French *examinacion*, from Latin *examinationem* (nominative *examinatio*), noun of action from past-participle stem of *examinare* "to weigh; to ponder, consider" (see **examine**). Sense of "test of knowledge" is attested from 1610s.

Definition

- An approach to the assessment of clinical or professional competence in which the components of competence are assessed in a planned or structured way with attention being paid to the objectivity of the examination (Harden 1988).
- A station or series of stations designed to assess performance competency in individual clinical or other professional skills. Learners are evaluated via direct observation, checklists, learner presentation, or written follow-up exercises. The examinations may be formative and offer feedback or summative and be used for making high stakes educational decisions (Lewis et al, 2017).
- A method of assessment where learners perform specific skills and behaviors in a simulated work environment.

Online Simulation \ on-lahyn \ sim-yuh-ley-shuh n \ *noun*

Etym. online (adj.) also *on-line*, in reference to computers, "directly connected to a peripheral device," 1950; see on+ line (n.).

Etim. objetivo (s.) 1738, "algo objetivo para a mente", de objetivo (adj.). O significado de "meta, objetivo" (1881) vem do termo militar ponto objetivo (1852), refletindo uma evolução de sentido em francês. Do lat.escl. objectivus,a,um 'id.'

Etim. estruturado (adj.) 1810, adjetivo participio passado da estrutura (v.). O significado de "organizado de forma a produzir resultados" é de 1959.

Etim. clínico (adj.) 1780, "relativo a pacientes hospitalares ou cuidados hospitalares", da clínica + -al.

Etim. exame (s.) final do 1400, "ação de testar ou julgar; inquérito judicial", do francês antigo *examinacion*, do latim *examemem* (nominativo *examinatio*), substantivo da ação do participio passado de *examinare* "pesar; ponderar, considerar" (ver *examinar*) Senso de "teste de conhecimento" é atestado desde 1610.

Definição

- Uma abordagem para a avaliação da competência clínica ou profissional na qual os componentes da competência são avaliados de uma forma planejada ou estruturada com atenção sendo dada à objetividade do exame (Harden 1988).
- Uma estação ou série de estações projetadas para avaliar a competência de desempenho em habilidades clínicas individuais ou outras habilidades profissionais. Os alunos são avaliados por meio de observação direta, listas de verificação, apresentação do aluno ou exercícios de acompanhamento por escrito. Os exames podem ser formativos e oferecer feedback ou somativos e ser usados para tomar decisões educacionais de alto risco (Lewis et al, 2017).
- Um método de avaliação em que os alunos realizam habilidades e comportamentos específicos em um ambiente de trabalho simulado.

Simulação Online

\si.mu.la.s 'ãw\ V'an,lam/ *substantivo*

Etim. online (adj.) também *on-line*, em referência a computadores, "diretamente

Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of *simulare* "imitate," from stem of *similis* "like". Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954.

Definition

- Interactive simulation experience offered through an online platform that connects participants with other learners in a virtual world to complete assessment, diagnosis and treatment tasks for virtual patients (Dikshit et al., 2005; Duff et al., 2016).
- Online, often multiplayer, simulation exercises involving care for a single patient or multiple patients. Often utilizes gamification concepts to engage and incentive learners (Evans et al., 2015; Kusumoto et al., 2007).

conectado a um dispositivo periférico", 1950; veja on+ linha (s.).

Etim. simulação (s.) substantivo de ação do radical participio passado de *simulare* "imitar", do radical de *similis* "como". Significa "um modelo ou maquete para fins de experimento ou treinamento" é de 1954.

Definição

- Experiência de simulação interativa oferecida por meio de uma plataforma online que conecta os participantes com outros alunos em um mundo virtual para realizar tarefas de avaliação, diagnóstico e tratamento para pacientes virtuais (Dikshit et al., 2005; Duff et al., 2016).
- Exercícios de simulação online, muitas vezes multijogador, envolvendo cuidados para um único paciente ou vários pacientes. Frequentemente utiliza conceitos de gamificação para envolver e incentivar os alunos (Evans et al., 2015; Kusumoto et al., 2007).

Operations Specialist \ op-uh-rey-shuh nz \ spesh-uh-list \ *noun*

Etym. operation (n.) late 14c., "action, performance, work," also "the performance of some science or art," from Old French *operacion* "operation, working, proceedings," from Latin *operationem* (nominative *operatio*) "a working, operation," from past participle stem of *operari* "to work, labor". Military sense of "series of movements and acts" is from 1749.

Etym. specialty (n.) From early 15c. as unusual, or extraordinary thing; specialized branch of learning; peculiar quality, distinctive characteristic.

Definition

- An individual whose primary role is the implementation and delivery of a simulation activity through the application of simulation technologies such as, computers, audio-visual, or networking technologies.
- An inclusive "umbrella" term that embodies many different roles within healthcare simulation operations, including simulation technician, simulation technology specialist, simulation specialist, simulation coordinator, and simulation AV specialist. While many of

Especialista em Operações

\is.pe.sja.l'is.tə\ |o.pe.ra.s'õjs|. *substantivo*

Etim. operação (s.) final de 1400, "ação, performance, trabalho", também "a performance de alguma ciência ou arte", do francês antigo *operacion* "operação, trabalho, procedimentos", do latim *operationem* (nominativo *operatio*) "um trabalho, operação", de participio passado radical de *operari* "trabalhar, trabalhar". O sentido militar de "série de movimentos e atos" é de 1749.

Etim. especialidade (s.) Desde o início dos anos 1500 como algo incomum ou extraordinário; ramo especializado de aprendizagem; qualidade peculiar, característica distintiva.

Definição

- Um indivíduo cuja função principal é a implementação e entrega de uma atividade de simulação por meio da aplicação de tecnologias de simulação, como computadores, audiovisual ou tecnologias de rede.
- Um termo abrangente que incorpora muitas funções diferentes nas operações de simulação de saúde, incluindo técnico de simulação, especialista em tecnologia de simulação, especialista em simulação,

<p>these individuals also design simulation activities, this term refers to the functional role related to the implementation of the simulation activities (SSH).</p> <p>See also: SIMULATIONIST, SIMULATION TECHNOLOGY SPECIALIST</p>	<p>coordenador de simulação e especialista em simulação e Áudio/Vídeo. Embora muitos desses indivíduos também projetem atividades de simulação, este termo se refere à função funcional relacionada à implementação das atividades de simulação (SSH).</p> <p>Veja também: SIMULACIONISTA, SIMULAÇÃO ESPECIALISTA EM TECNOLOGIA</p>
<p>Orientation \òr-ē-ən-'tā-shən,-, en- \ <i>noun</i></p> <p>Etym. (n.) 1839, originally "arrangement of a building, etc., to face east or any other specified direction," noun of action from orient (v.). Sense of "action of determining one's bearings" is from 1868. Meaning "introduction to a situation" is from 1942.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • The process of giving participants information prior to a simulation event to familiarize them to a simulation activity or environment, such as center rules, timing, and how the simulation modalities work, with the intent of preparing the participants. • An activity that occurs prior to a simulation activity in order to prepare the faculty/instructors or learners; for example, a <i>PowerPoint presentation that all participants must review to understand how the center operates, or how the activity is being conducted.</i> <p>See also: BRIEF/BRIEFING, PREBRIEF/PREBRIEFING</p>	<p>Orientação \o.ri.ē.ta.s'ðw\ <i>substantivo</i></p> <p>Etim. (s.) 1839, originalmente "arranjo de um edifício, etc., para ter vista para o leste ou qualquer outra direção especificada", substantivo de ação do oriente (v.). O sentido de "ação de determinar o rumo de alguém" é de 1868. O significado de "introdução a uma situação" é de 1942.</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • O processo de dar aos participantes informações antes de um evento de simulação para familiarizá-los com uma atividade ou ambiente de simulação, como regras do centro, tempo e como as modalidades de simulação funcionam, com a intenção de preparar os participantes. • Uma atividade que ocorre antes de uma atividade de simulação, a fim de preparar o corpo docente / instrutores ou alunos; por exemplo, <i>uma apresentação de PowerPoint que todos os participantes devem revisar para entender como o centro funciona ou como a atividade está sendo conduzida.</i> <p>Veja também: BRIEF/BRIEFING, PREBRIEF/PREBRIEFING</p>

P

Participant \ pahr-tis-uh-puh nt \ *noun*

Etym. 1560s, from Middle French participant, from Latin participantem

Participante \par.tʃi.si.p'ã.tʃi\ *substantivo*

Etim. 1560s, participante (do francês antigo); participantem (do latim, parçipantes nominativos),

<p>(nominative participans), present participle of participare "to share in, partake of" from particeps "sharing, partaking".</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • In healthcare simulation, a person who engages in a simulation activity for the purpose of gaining or demonstrating mastery of knowledge, skills, and/or attitudes of professional practice (INACSL, 2013). • A person engaged in a simulation activity or event and for those involved in simulation research. 	<p>particípio presente de participare "para compartilhar em, participar de" de particeps "compartilhando, participando".</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • Na simulação em saúde, é a pessoa que se engaja em uma atividade de simulação com o objetivo de obter ou demonstrar domínio de conhecimentos, habilidades e/ou atitudes da prática profissional (INACSL, 2013). • Uma pessoa envolvida em uma atividade ou evento de simulação e para aqueles envolvidos em pesquisas de simulação.
<p>Patient Simulator \ pey-shuh nt \ sim-yuh-ley-ter \ <i>noun</i></p> <p>Etym. patient (n.) "suffering or sick person under medical treatment," late 14c.</p> <p>Etym. simulator (n.) 1835, of persons, from Latin simulator "a copier, feigner," agent noun from simulare "imitate," from stem of similis "like". In reference to training devices for complex systems, from 1947 (flight simulator). simulated (adj.) 1620s, "feigned," past participle adjective from simulate (v.). Meaning "imitative for purposes of experiment or training" is from 1966 (agent noun simulator in the related sense dates from 1947. In commercial jargon, "artificial, imitation" by 1942.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • Life-like, anatomically correct, computer driven manikin with physiologic responses that mimic real patients. (Ober, 2009) • High- or low-fidelity full-body manikins controlled by instructors to create a structured learning environment in a clinically realistic setting where learning can take precedence over patient care. (Good, 2003) • Ed note: while these definitions are manikin oriented, the reader should consider other simulators as meeting the concepts of these definitions. <p>See also: MANIKIN, SIMULATOR</p>	<p>Simulador de Pacientes \ si.mu.la.d'or \ pa.si.'ej.tfi \ <i>substantivo</i></p> <p>Etim. paciente (s.) "adoentado ou doente sob tratamento médico", final de 1400.</p> <p>Etim. simulador (s.) 1835, de pessoas, do latim simulador "um copiador, fingidor", substantivo agente de simulare "imitar", do radical de similis "semelhante". Referente a dispositivos de treinamento para sistemas complexos, desde 1947 (simulador de vôo). simulado (adj.) 1620s, adjetivo "fingido", particípio passado de simular (v.). O significado de "imitativo para fins de experimento ou treinamento" é de 1966 (simulador de substantivo de agente no sentido relacionado à data de 1947. No jargão comercial, "artificial, imitação" em 1942.</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manequim realístico, anatomicamente correto, controlado por computador, com respostas fisiológicas que imitam pacientes reais. (Ober, 2009) • Manequins de corpo inteiro de alta ou baixa fidelidade controlados por instrutores para criar um ambiente de aprendizagem estruturado em um ambiente clinicamente realista, onde a aprendizagem pode ter precedência sobre o atendimento ao paciente. (Bom, 2003) • Nota do editor: embora estas definições sejam orientadas para o manequim, o leitor deve considerar os outros simuladores que vão ao encontro dos conceitos destas definições. <p>Veja também: MANEQUIM, SIMULADOR</p>
<p>Physical Examination Teaching Associates (PETAs or PTAs) \ 'fi-zi-kəl \</p>	<p>Especialista de Ensino de Exame Físico <i>substantivo</i></p>

ig-,za-mə-'nā-shən \ 'tē-chiŋ \ ə-'sō-shē-
,āt-sē- \ noun

Etym. physical (n.) (adj.)

n. ""a physical examination," by 1934, from physical (adj.).""

adj. "early 15c., "of or pertaining to material nature" (in medicine, opposed to *surgical*), from Medieval Latin *physicalis* "of nature, natural," from Latin *physica* "study of nature" (see **physic**). Meaning "pertaining to matter" is from 1590s; meaning "having to do with the body, corporeal" is attested from 1780. Meaning "characterized by bodily attributes or activities" is attested from 1970. *Physical education* first recorded 1838; abbreviated form *phys ed* is from 1955. *Physical therapy* is from 1922. Related: *Physically*

Etym. examination (n.) "late 14c., "action of testing or judging; judicial inquiry," from Old French *examinacion*, from Latin *examinationem* (nominative *examinatio*), noun of action from past-participle stem of *examinare* "to weigh; to ponder, consider" (see **examine**). Sense of "test of knowledge" is attested from 1610s."

Etym. teaching (n.) "Old English *tecunge* "act of teaching," verbal noun from **teach** (v.). As "that which is taught" from c. 1300."

Etym. associates (n.) *associate* "1530s, "a partner in interest or business," from **associate** (adj.). Meaning "one admitted to a subordinate degree of membership" is from 1812."

Definition

- Standardized patients who are specifically trained to teach, assess, and provide feedback to learners about physical examination techniques. They also address the communication skills needed to provide a comfortable exam in a standardized manner, while using their bodies to instruct in a supportive, non-threatening environment. (Lewis et al, 2017)
- an individual who is trained to teach and provide feedback on basic physical exam techniques and process; serves as coach and as a model (is the instructor and patient) (The John Hopkins University, 2019)
- the person may also serve in the role as evaluator and is considered under the

Etim. físico (s.) (adj.) substantivo "" Um exame físico, "em 1934, de exame físico (adj.).""

adj. "Início de 1500," De ou pertencente à natureza material "(na medicina, oposto ao cirúrgico), do latim medieval *physicalis* "da natureza, natural ", do latim *physica* "estudo da natureza "(ver física). O significado de "pertinente à matéria" data de 1590; o significado "relacionado com o corpo, corpóreo" é atestado desde 1780. O significado "caracterizado por atributos ou atividades corporais" é atestado desde 1970. *Educação física registrada pela primeira vez em 1838; a forma abreviada fisicamente datada de 1955. A fisioterapia é de 1922. Relacionado: Fisicamente*

Etim. exame (s.) "Final de 1400," Ação de testar ou julgar; inquérito judicial, "do francês antigo *examinacion*, do latim *examemem* (nominativo *examinatio*), substantivo da ação do particípio passado de *examinare*" pesar; ponderar, considerar "(ver examinar). Sentido de "teste de conhecimento" é atestado desde 1610. "

Etim. ensino (s.) "Antigo inglês *tecunge*" ato de ensino ", substantivo verbal de ensinar (v.). Como "aquilo que é ensinado" de c. 1300. "

Etim. associados (s.) *associado* "1530s, "um parceiro de interesse ou negócio", do associado (adj.). Significa "alguém admitido a um grau subordinado de filiação" é de 1812. "

Definição

- Pacientes padronizados que são especificamente treinados para ensinar, avaliar e fornecer feedback aos alunos sobre as técnicas de exame físico. Eles também abordam as habilidades de comunicação necessárias para fornecer um exame confortável de uma maneira padronizada, enquanto usam seus corpos para instruir em um ambiente de apoio e não ameaçador. (Lewis et al, 2017)
- um indivíduo que é treinado para ensinar e fornecer feedback sobre técnicas e processos básicos de exames físicos; atua como treinador e modelo (é o instrutor e o paciente) (The John Hopkins University, 2019)
- a pessoa também pode atuar na função de avaliador e é considerada na categoria mais ampla de participantes simulados (Lewis et al., 2017).
- Também referido em algumas instituições como Assistente de treinamento de exame físico ou

<p>larger category of simulated participants (Lewis et al., 2017).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Also referred to at some institutions as PTA (Physical Training Assistants) or PI (Patient Instructors). (East Carolina University, 2019) 	<p>Instrutor de Paciente. (East Carolina University, 2019)</p>
<p>Physical Fidelity \ 'fi-zi-kəl\ fə-'de-lə-tē, fi-\ noun</p> <p>Etym. physical early 15c., "of or pertaining to material nature" (in medicine, opposed to surgical), from Medieval Latin physicalis "of nature, natural," from Latin physica "study of nature" (see physic). Meaning "pertaining to matter" is from 1590s; meaning "having to do with the body, corporeal" is attested from 1780. Meaning "characterized by bodily attributes or activities" is attested from 1970. Physical education first recorded 1838; abbreviated form phys ed is from 1955. Physical therapy is from 1922. Related: Physically.</p> <p>Etym. fidelity early 15c., "faithfulness, devotion," from Middle French fidélité (15c.), from Latin fidelitatem (nominative fidelitas) "faithfulness, adherence, trustiness," from fidelis "faithful, true, trusty, sincere," from fides "faith" (see faith). From 1530s as "faithful adherence to truth or reality;" specifically of sound reproduction from 1878.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • A level of realism associated with a particular simulation activity. • The degree to which the simulation looks, sounds, and feels like the actual task (Alexander, Brunyé, Sidman, & Weil, 2005). <p>See also: ENVIRONMENTAL FIDELITY, FIDELITY, REALISM</p>	<p>Fidelidade Física fi.de.li.d'a.dʒi\ f'i.zi.kə\ substantivo</p> <p>Etim. físico (adj.) início do 1500, "de ou pertencente à natureza material" (na medicina, oposto ao cirúrgico), do latim medieval ficalis "da natureza, natural", do latim physica "estudo da natureza" (ver física). O significado de "pertinente à matéria" data de 1590; o significado "relacionado com o corpo, corpóreo" é atestado desde 1780. O significado "caracterizado por atributos ou atividades corporais" é atestado desde 1970. Educação física registrada pela primeira vez em 1838; a forma abreviada fis ed é de 1955. A fisioterapia é de 1922. Relacionado: Fisicamente.</p> <p>Etim. fidelidade (s) início do 1500, "fidelidade, devoção", do francês antigo fidélité (15c.), do latim fidelitatem (nominativo fidelitas) "fidelidade, adesão, confiança", de fidelis "fiel, verdadeiro, confiável, sincero," de fides "fé "(ver fé). A partir de 1530 como "adesão fiel à verdade ou realidade"; especificamente da reprodução de som de 1878.</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • Um nível de realismo associado a uma determinada atividade de simulação. • O grau em que a simulação parece, soa e se parece com a tarefa real (Alexander, Brunyé, Sidman, & Weil, 2005). <p>Veja também: FIDELIDADE AMBIENTAL, FIDELIDADE, REALISMO</p>
<p>Physiologic Modeling \ fiz-ee-uh-loj-i-k \ mod-l-ing \ noun</p> <p>Etym. physiology (n.) 1560s, "study and description of natural objects," from Middle French physiologie or directly from Latin physiologia "natural science, study of nature," from Greek physiologia "natural</p>	<p>Modelagem Fisiológica mo.de.l'a.ʒɛɲ\ fi.zi.o.l'ɔ.ʒi.ko\ substantivo</p> <p>Etim. fisiologia (s.) 1560s, "estudo e descrição de objetos naturais", physiologie (do francês antigo) ou physiologia (do latim) "ciências naturais, estudo da natureza", do grego fisiologia "ciências naturais, investigação da natureza", da fisiologia- "natureza" +</p>

science, inquiry into nature," from physio-
"nature" + logia "study". Meaning "science
of the normal function of living things" is
attested from 1610s. Related: Physiologic;
physiologist.

Etym model. Sense of "thing or person to
be imitated" is 1630s.

Definition

- The mathematical computer models governing complex human physiology in a simulated patient case so that reasonable responses occur automatically to events inputted into the program; for example, a pharmacodynamic model could predict effects of drugs on heart rate, cardiac output, or blood pressure and display them on a simulated clinical monitor. (Howard Schwid, Rosen, K. (2013); in Levine et al. Chapter 2 and 14);
- A computer model that allows for a method of operation in which an operator inputs a value to a given parameter, and it automatically adjusts the other variables in a physiologically realistic manner (Palaganas, Maxworthy, Epps, and Mancini, 2015).

Compare: MANUAL INPUT,
PREPACKAGED SCENARIO,
"RUNNING ON THE FLY"

Pilot Test \ 'pī-lət \ 'test\ verb

Etym. pilot (v.) 1640s, "to guide, lead;" 1690s, "to conduct as a pilot," from pilot (n.) or from French *piloter*..

Etym. test (v.) 1748, "to examine the correctness of," from test (n.), on the notion of "put to the proof." Earlier "assay gold or silver" in a test (c. 1600). Meaning "to administer a test" is from 1939; sense of "undergo a test" is from 1934.

Definition

- A small-scale, short-term effort designed to provide data about the feasibility of a simulation prior to large scale implementation.
- Trial of simulation operations, scenarios, procedures and teaching methods on a smaller-scale to determine acceptability, identify

logia "estude". O significado de "ciência da função normal dos seres vivos" é atestado desde 1610. Relacionado: Fisiológico; fisiologista.

Etim modelo. Sentido de "coisa ou pessoa a ser imitada" é 1630.

Definição

- Os modelos matemáticos de computador que governam a fisiologia humana complexa em um caso de paciente simulado, de modo que respostas razoáveis ocorram automaticamente aos eventos inseridos no programa; por exemplo, um modelo farmacodinâmico pode prever os efeitos dos medicamentos na frequência cardíaca, débito cardíaco ou pressão arterial e exibi-los em um monitor clínico simulado. (Howard Schwid, Rosen, K. (2013); em Levine et al. Capítulos 2 e 14);
- Um modelo de computador que permite um método de operação em que um operador insere um valor para um determinado parâmetro e ajusta automaticamente as outras variáveis de uma maneira fisiologicamente realista (Palaganas, Maxworthy, Epps e Mancini, 2015).

Compare: ENTRADA MANUAL, CENÁRIO PRÉ-ARRANJADO, "CONSERTANDO O AVIÃO DURANTE O VÔO/ FAZENDO DE IMPROVISO"

Testar (to pilot test - testagem piloto)

\tes.t'a\ verbo

Etim. piloto (v.) Década de 1640, "guiar, liderar;" Década de 1690, "conduzir como piloto", do (s) piloto (s) ou do piloto francês.

Etim. testar (v.) 1748, "para examinar a correção de", a partir de teste (s.), Sobre a noção de "posto à prova". Anteriormente, "teste ouro ou prata" em um teste (c. 1600). O significado de "administrar um teste" é de 1939; sentido de "passar por um teste" é de 1934.

Definição

- Um esforço de pequena escala e curto prazo projetado para fornecer dados sobre a viabilidade de uma simulação antes da implementação em grande escala.
- Teste de operações de simulação, cenários, procedimentos e métodos de ensino em menor

<p>feasibility concerns and refine processes prior to full implementation.</p> <ul style="list-style-type: none"> • A phase that includes review of the scenario to gain “clarification from experts and participants” (Rizzolo, 2014,p.114) • Explores the feasibility of the proposed application pertaining to such things as: recruitment, methods, and procedures. (Leon, Davis, & Kraemer, 2010) • An assessment of the feasibility and acceptability of the proposed design and procedure. (Feeley, et al 2009) <p>See also: ALPHA and BETA TESTING, DRY RUN Consider also: DRESS REHEARSAL, RUN THROUGH, SIMULATION VALIDATION, WALK THROUGH</p>	<p>escala para determinar a aceitabilidade, identificar questões de viabilidade e refinar processos antes da implementação completa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uma fase que inclui a revisão do cenário para obter "esclarecimentos de especialistas e participantes" (Rizzolo, 2014, p.114) • Explora a viabilidade do aplicativo proposto em relação a coisas como: recrutamento, métodos e procedimentos. (Leon, Davis, & Kraemer, 2010) • Uma avaliação da viabilidade e aceitabilidade do projeto e procedimento proposto. (Feeley, et al 2009) <p>Veja também: ALPHA e BETA TESTING, DRY RUN Considere também: ENSAIO FINAL, EXECUTAR, VALIDAÇÃO DE SIMULAÇÃO, GUIAR</p>
<p>Portable Simulator \pawr-tuh-buh l \ sim-yuh-ley-ter \ <i>noun</i></p> <p>Etym. portable (adj.) Early 15c., from French portable "that can be carried," from Late Latin portabilis "that can be carried," from Latin portare "to carry". Related: Portability.</p> <p>Etym. simulator (n.) 1835, of persons, from Latin simulator "a copier, feigner," agent noun from simulare "imitate," from stem of similis "like". In reference to training devices for complex systems, from 1947 (flight simulator); simulated (adj.) 1620s, "feigned," past participle adjective from simulate (v.). Meaning "imitative for purposes of experiment or training" is from 1966 (agent noun simulator in the related sense dates from 1947). In commercial jargon, "artificial, imitation" by 1942.</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • A simulator that has the capabilities of being moved and may also be able to operate independently of tethers such as power cords or communication cables. <p>See also: MOBILE SIMULATOR</p>	<p>Simulador Portátil \si.mu.la.d'or\ \por.t'a.tfiw\ <i>substantivo</i></p> <p>Etim. portátil (adj.) Início do 1500, Do francês portátil "que pode ser transportado", do latim tardio portabilis "que pode ser transportado," do latim portare "transportar". Relacionado: Portabilidade.</p> <p>Etim. simulador (s.) 1835, de pessoas, do latim simulador "um copiadador, fingidor", substantivo agente de simulare "imitar", do radical de similis "como". Referente a dispositivos de treinamento para sistemas complexos, desde 1947 (simulador de vôo); simulado (adj.) 1620s, adjetivo "fingido", particípio passado de simular (v.). Significado "imitativo para fins de experimento ou treinamento" é de 1966 (simulador de substantivo de agente no sentido relacionado à data de 1947). No jargão comercial, "artificial, imitação" em 1942.</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • Um simulador que tem a capacidade de ser movido e também pode ser capaz de operar independentemente de amarras, como cabos de alimentação ou cabos de comunicação. <p>Veja também: SIMULADOR PORTÁTIL</p>
<p>*Prebrief (Prebriefing) \ pri'brēf \ <i>noun</i> (\pri'brē-fij\ <i>verb</i>)</p>	<p>*Prebrief (Prebriefing) \ pri'brēf \ <i>substantivo</i> (\pri'brē-fij\ <i>verb</i>)</p>

Etym. brief "fact or situation of giving preliminary instructions," 1910 (but popularized by World War II pre-flight conferences).

Definition

- An information or orientation session held prior to the start of a simulation activity in which instructions or preparatory information is given to the participants. The purpose of the prebriefing is to set the stage for a scenario, and assist participants in achieving scenario objectives.
- The time used by educators, researchers, facilitators, or staff to plan their roles prior to the simulation; suggested activities in a prebriefing include an orientation to the equipment, environment, manikin, roles, time allotment, objectives, and patient situation. *For example: Before starting the simulation session, there is a prebriefing where the equipment and its capabilities are reviewed and they are reminded of the equipment available to them in the room* (INACSL, 2013).
- The collaboration and planning of co-facilitators/co-debriefers prior to the simulation activity.

See also: BACK STORY, BRIEF/BRIEFING, ORIENTATION

Etim. brief "fato ou situação de dar instruções preliminares", 1910 (mas popularizado pelas conferências pré-vôo da Segunda Guerra Mundial).

Definição

- Uma sessão de informação ou orientação realizada antes do início de uma atividade de simulação em que instruções ou informações preparatórias são fornecidas aos participantes. O objetivo do prebriefing é preparar o palco para um cenário e ajudar os participantes a atingir os objetivos deste cenário.
- O tempo usado por educadores, pesquisadores, facilitadores ou equipe para planejar suas funções antes da simulação; as atividades sugeridas em um prebriefing incluem uma orientação sobre o equipamento, ambiente, manequim, funções, distribuição de tempo, objetivos e situação do paciente. Por exemplo: Antes de iniciar a sessão de simulação é feito um prebriefing onde o equipamento e suas capacidades são revisados e são lembrados os equipamentos disponíveis para eles na sala (INACSL, 2013).
- A colaboração e planejamento de co-facilitadores / co-debriefers antes da atividade de simulação.

Veja também: HISTÓRIA DE FUNDO, BRIEF/BRIEFING, ORIENTAÇÃO

Prepackaged / Preprogrammed Scenario
\

Etym. scenario (n.) 1868, "sketch of the plot of a play," from Italian scenario, from Late Latin scenarius "of stage scenes," from Latin scena "scene". Meaning "imagined situation" is first recorded 1960, in reference to hypothetical nuclear wars.

Definition

- A method of operation in which the simulator is programmed to be in one state and to respond to an input and transition to another state based on a script or algorithm.
- A scenario where a script will assign initial values (such as heart rate, blood pressure, emotional state or concern) at the start of the scenario that will require specific actions by the participant or certain time frames, for the scenario to

Cenário Pré-Programado

\se.n'a.rjɔ \ pr'ɛ \ pro.gra.m'a.dɔ \ substantivo

Etim. cenário (s.) 1868, "esboço do enredo de uma peça", do cenário italiano, do cenário latino tardio "das cenas de palco", do latim "cena" da cena. O significado de "situação imaginada" foi registrado pela primeira vez em 1960, em referência a hipotéticas guerras nucleares.

Definição

- Um método de operação no qual o simulador é programado para estar em um estado e responder a uma entrada e transição para outro estado com base em um script ou algoritmo.
- Um cenário em que um script atribui valores iniciais (como frequência cardíaca, pressão arterial, estado emocional ou preocupação) no início do cenário que exigirá ações específicas do participante ou determinados intervalos de tempo, para que o cenário faça a transição para

<p>transition to the next state (Palaganas, Maxworthy, Epps, and Mancini, 2015).</p> <p>Compare: MANUAL INPUT, PHYSIOLOGIC MODELING, "RUNNING ON THE FLY"</p>	<p>o próximo estado (Palaganas, Maxworthy, Epps e Mancini, 2015).</p> <p>Compare: INPUT MANUAL, MODELAGEM FISIOLÓGICA, "CONCERTANDO O AVIÃO DURANTE O VOO/ DE IMPROVISO"</p>
<p>Procedural Simulation \ pruh-see-jer-uh l \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i></p> <p>Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare "imitate," from stem of similis "like". Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • The use of a simulation modality (for example . task trainer, manikin, computer) to assist in the process of learning to complete a technical skill(s), or a procedure, which is a series of steps taken to accomplish an end (INACSL). • A simulation that incorporates cognitive knowledge and technical skill into a precise sequence of actions that are safe and efficient, targeting any level of learner (Palaganas, Maxworthy, Epps, & Mancini, 2015). <p>Compare: PROCESS-ORIENTED SIMULATION</p>	<p>Simulação Procedimental <i>substantivo</i></p> <p>Etim. simulação (s.) substantivo de ação do radical participio passado de simulare "imitar", do radical de similis "como". Significa "um modelo ou maquete para fins de experimento ou treinamento" é de 1954.</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • O uso de uma modalidade de simulação (por exemplo, treinador de tarefas, manequim, computador) para auxiliar no processo de aprendizagem para completar uma habilidade técnica, ou um procedimento, que é uma série de etapas realizadas para atingir um fim (INACSL) • Simulação que incorpora conhecimento cognitivo e habilidade técnica em uma sequência precisa de ações seguras e eficientes, visando qualquer nível de aluno (Palaganas, Maxworthy, Epps, & Mancini, 2015). <p>Compare: SIMULAÇÃO ORIENTADA AO PROCESSO</p>
<p>Process-Oriented Simulation \ pros-es \ awr-ee-uh nt-id \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i></p> <p>Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare "imitate," from stem of similis "like". Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • A simulation in which the process is considered more important than the outcome; for example, a model of a radar system in which the objective is to replicate exactly the radar's operation, and duplication of its results is a lesser concern (M&S Glossary). • In healthcare, the use of simulation to examine the process of care rather than the outcome of care. For example, using simulation to re-create an 	<p>Simulação Orientada a Processos <i>substantivo</i> \si.mu.la.s 'ãw\ o.ri.ẽ.t 'a.də\ pro.s 'e.sv\ <i>substantivo</i></p> <p>Etim. simulação (s.) substantivo de ação do radical participio passado de simulare "imitar", do radical de similis "como". Significa "um modelo ou maquete para fins de experimento ou treinamento" é de 1954.</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uma simulação em que o processo é considerado mais importante do que o resultado; por exemplo, um modelo de sistema de radar em que o objetivo é replicar exatamente a operação do radar, e a duplicação de seus resultados é uma preocupação menor (Glossário M&S). • Na área da saúde, o uso de simulação para examinar o processo de atendimento ao invés do resultado do atendimento. Por exemplo, usar simulação para recriar uma emergência em uma área de paciente para ver quais ameaças de

<p>emergency in a patient area to see what latent safety threats exist, such as poor availability of patient equipment, inadequate emergency call buttons or unsafe obstacles.</p> <p>Compare: PROCEDURAL SIMULATION</p>	<p>segurança latentes existem, como pouca disponibilidade de equipamento do paciente, botões de chamada de emergência inadequados ou obstáculos inseguros.</p> <p>Compare: SIMULAÇÃO DE PROCEDIMENTO</p>
<p>Prompt \ präm(p)t \ <i>noun</i></p> <p>Etym: (n.) mid-14c., <i>prompten</i>, from Latin <i>promptus</i>, past participle of <i>promere</i> "to bring forth," from <i>pro</i>"forward" (from PIE root *per- (1) "forward") + <i>emere</i> "to take" (from PIE root *em- "to take, distribute"). Theatrical sense of "to assist a speaker with lines" is first recorded early 15c. Related: <i>Prompted</i>; <i>prompting</i>.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • (<i>noun</i>) A cue given to a participant in a scenario (Meakim et al 2013). • (<i>noun</i>) A word or phrase spoken as a reminder to an actor of a forgotten word or line. (Dictionary.com) • (<i>verb</i>) (of an event or fact) cause or bring about (an action or feeling). (Dictionary.com) • (<i>verb</i>) Assist or encourage (a hesitating speaker) to say something (Dictionary.com) <p>See also: CUE/CUEING</p>	<p>Prompt <i>substantivo</i></p> <p>Etim: (s.) meados de 1400, indique, de <i>promptus</i> latino, participio passado de <i>promere</i> "para trazer," de <i>pro</i> "adiante" (* <i>per-</i> (1) "frente") + <i>emere</i> "para levar" (* <i>em-</i> "levar, distribuir"). O sentido teatral de "ajudar um locutor com falas" é registrado pela primeira vez no início dos anos 1500. Relacionado: Solicitado; solicitando.</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • (substantivo) Uma dica dada a um participante em um cenário (Meakim et al 2013). • (substantivo) Uma palavra ou frase dita como um lembrete a um ator de uma palavra ou frase esquecida. (Dictionary.com) • (verbo) (de um evento ou fato) causar ou provocar (uma ação ou sentimento). (Dictionary.com) • (verbo) Auxiliar ou encorajar (um orador hesitante) a dizer algo (Dictionary.com) <p>Veja também: DICA/PISTA</p>
<p>Prop \ prop \ <i>noun</i></p> <p>Etym. prop (n.) "object used in a play," 1898, from <i>props</i> (1841), shortened form of <i>properties</i> (which was in theatrical use from early 15c.).</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • In simulation, an element or accessory used in a given scenario to enhance realism, or to provide a cue to learners. • A physical object used as an interface to a virtual world; a prop may be embodied by a virtual object and might have physical controllers mounted on it (Australian Dept. of Defense). 	<p>Adereço <i>substantivo</i></p> <p>Etim. prop (s.) "objeto usado em uma peça", 1898, de <i>adereços</i> (1841), forma abreviada de <i>propriedades</i> (que estava em uso teatral desde o início dos anos 1500).</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • Na simulação, um elemento ou acessório usado em um determinado cenário para aumentar o realismo ou fornecer uma dica para os alunos. • Um objeto físico usado como uma interface para um mundo virtual; um adereço pode ser incorporado por um objeto virtual e pode ter controladores físicos montados nele (Departamento de Defesa da Austrália).
<p>Psychological Fidelity \ sahy-kuh-loj-i-kuh l \ fə-'de-lə-tē \ <i>noun</i></p>	<p>Fidelidade Psicológica \fi.de.li.d'a.dzi\ \psi.si.ko.l'ɔ.zi.ku\ <i>substantivo</i></p>

Etym. psychology (n.) 1650s, "study of the soul," from Modern Latin *psychologia*, probably coined mid-16c. in Germany by Melanchthon from Latinized form of Greek *psykhe*- "breath, spirit, soul" + *logia* "study of". Meaning "study of the mind" first recorded 1748, from Christian Wolff's "Psychologia empirica" (1732); main modern behavioral sense is from early 1890s.

Etym. fidelity (n.) early 15c., "faithfulness, devotion," from Middle French *fidélité* (15c.), from Latin *fidelitatem* (nominative *fidelitas*) "faithfulness, adherence, trustiness," from *fidelis* "faithful, true, trusty, sincere," from *fides* "faith". From 1530s as "faithful adherence to truth or reality;" specifically of sound reproduction from 1878.

Definition

- A level of realism associated with a particular simulation activity.
- The extent to which the simulated environment evokes the underlying psychological processes necessary in the real-world setting (Dieckmann et al., 2008).
- The degree of perceived realism, including psychological factors such as emotions, beliefs, and self-awareness of participants in simulation scenarios (Dieckmann et al., 2008).

See also: FIDELITY, REALISM

Etim. psicologia (s.) 1650s, "estudo da alma", do latim moderno *psychologia*, provavelmente cunhado em meados de 1600 na Alemanha, por Melanchthon, da forma latinizada do grego *psykhe*- "respiração, espírito, alma" + *logia* "estudo de". Significando "estudo da mente" registrado pela primeira vez em 1748, da "Psychologia empirica" de Christian Wolff (1732); o principal sentido comportamental moderno é do início da década de 1890.

Etim. fidelidade (s.) início do 1500, "fidelidade, devoção", do francês antigo *fidélité* (1500), do latim *fidelitatem* (nominativo *fidelitas*) "fidelidade, adesão, confiança", de *fidelis* "fiel, verdadeiro, confiável, sincero," de *fides* "fé " A partir de 1530 como "adesão fiel à verdade ou realidade"; especificamente da reprodução de som de 1878.

Definição

- Um nível de realismo associado a uma determinada atividade de simulação.
- Até que ponto o ambiente simulado evoca os processos psicológicos subjacentes necessários no ambiente do mundo real (Dieckmann et al., 2008).
- O grau de realismo percebido, incluindo fatores psicológicos, como emoções, crenças e autoconsciência dos participantes em cenários de simulação (Dieckmann et al., 2008).

Veja também: FIDELIDADE, REALISMO

Psychological Risk \ sahy-kuh-loj-i-kuh l \
'risk \ noun

Etym. psychological (adj.) "1680s; see **psychology** + **-ical**.

Related: *Psychologically*. *Psychological warfare* recorded from 1940. *Psychological moment* was in vogue from 1871, from French *moment psychologique* "moment of immediate expectation of something about to happen."

"The original German phrase, misinterpreted by the French & imported together with its false sense into English, meant the psychic factor, the mental effect, the influence exerted by a state of mind, & not a point of time at all, *das*

Risco Psicológico

\x 'is.kv\ \psi.ko.l 'ɔ.zi.kv\ substantivo

Etim. psicológico (adj.) "1680; veja *psicologia* + *-ico*. Relacionado: *psicologicamente*. Guerra psicológica registrada a partir de 1940. O momento psicológico estava em voga a partir de 1871, a partir do momento psicológico francês "momento de expectativa imediata de algo para acontecer".

"A frase original em alemão, mal interpretada pelos franceses e importada junto com seu falso sentido para o inglês, significava o fator psíquico, o efeito mental, a influência exercida por um estado de espírito, e nem um ponto no tempo, *das Moment* in Alemão correspondendo ao nosso *momentum*, não ao nosso *momento*. [Fowler]"

Moment in German corresponding to our *momentum*, not our *moment*. [Fowler]"

Etym. risk (n.) "1660s, *risque*, from French *risque* (16c.), from Italian *risco*, *riscio* (modern *rischio*), from *riscare* "run into danger," of uncertain origin. The Englished spelling first recorded 1728. Spanish *riesgo* and German *Risiko* are Italian loan-words. With *run* (v.) from 1660s. *Risk aversion* is recorded from 1942; *risk factor* from 1906; *risk management* from 1963; *risk taker* from 1892."

Definition

- A perceived or actual feeling of mental threat as a result of participation in a simulation which can mean feeling unsafe. Examples include feelings of shame or humiliation (Rudolph et al., 2014).

Compare: PSYCHOLOGICAL SAFETY

Etim. risco (s.) "Década de 1660, *risque*, do francês *risque* (1600), do italiano *risco*, *riscio* (*rischio* moderno), de *riscare* "incorrer em risco", de origem incerta. A grafia inglesa registrou pela primeira vez em 1728. O espanhol *riesgo* e o alemão *Risiko* são palavras emprestadas do italiano. Com execução (v.) De 1660s. A aversão ao risco é registrada a partir de 1942; fator de risco de 1906; gestão de risco desde 1963; tomador de risco de 1892. "

Definição

- Um sentimento percebido ou real de ameaça mental como resultado da participação em uma simulação que pode significar sentir-se inseguro. Os exemplos incluem sentimentos de vergonha ou humilhação (Rudolph et al., 2014).

Compare: SEGURANÇA PSICOLÓGICA

Psychological Safety \ sahy-kuh-loj-i-kuh l \ seyf-tee \ noun

Etym. psychology (n.) 1650s, "study of the soul," from Modern Latin *psychologia*, probably coined mid-16c. in Germany by Melanchthon from Latinized form of Greek *psykhe*- "breath, spirit, soul" + *logia* "study of". Meaning "study of the mind" first recorded 1748, from Christian Wolff's "Psychologia empirica" (1732); main modern behavioral sense is from early 1890s.

Etym. safety (n.) early 14c., from Old French *sauvete* "safety, safeguard; salvation; security, surety," earlier *salvetet* (11c., Modern French *sauveté*), from Medieval Latin *salvitatem* (nominative *salvitas*) "safety," from Latin *salvus*.

Definition

- A feeling (explicit or implicit) within a simulation-based activity that participants are comfortable participating, speaking up, sharing thoughts, and asking for help as needed without concern for retribution or embarrassment.
- The perception of members of the team that the team is safe for risk taking, and mistakes will be considered learning

Segurança Psicológica

\se.gu.r'ã.sə\ |psi.ko.l'õ.zi.'a\ substantivo

Etim. psicologia (s.) 1650, "estudo da alma", do latim moderno *psychologia*, provavelmente cunhado em meados de 1600 na Alemanha, por Melanchthon, da forma latinizada do grego *psykhe*- "respiração, espírito, alma" + *logia* "estudo de". Significando "estudo da mente" registrado pela primeira vez em 1748, da "Psychologia empirica" de Christian Wolff (1732); o principal sentido comportamental moderno é do início da década de 1890.

Etim. segurança (s.) início de 1400, do francês antigo *sauvete* "segurança, salvaguarda; salvação; segurança, garantia", *salvetet* anterior (1100, *sauveté* francês moderno), do latim medieval *salvitatem* (nominativo *salvitas*) "segurança", do latim *salvus*.

Definição

- Um sentimento (explícito ou implícito) dentro de uma atividade baseada em simulação de que os participantes se sentem confortáveis em participar, falar, compartilhar pensamentos e pedir ajuda quando necessário, sem preocupação com retribuição ou constrangimento.
- A percepção dos membros da equipe de que a equipe está segura para assumir riscos e erros serão considerados oportunidades de aprendizagem, ao invés de embaraços ou

opportunities rather than there being embarrassment or punitive consequences (Edmondson, 1999; Higgins et al, 2012).

See also: SAFE LEARNING ENVIRONMENT, SIMULATION ENVIRONMENT

Compare: PSYCHOLOGICAL RISK

consequências punitivas (Edmondson, 1999; Higgins et al, 2012).

Veja também: AMBIENTE DE APRENDIZAGEM SEGURO, AMBIENTE DE SIMULAÇÃO
Compare: RISCO PSICOLÓGICO

R

Realism \ rēəˌlɪzəm \ *noun*

[Note: this term often used synonymously with fidelity but not all agree these are the same]

Realismo

\xi.a.l'iz.mə\ *substantivo*

Etym. realism (n.) 1794, from real (adj.) + -ism; after French réalisme or German Realismus; from Late Latin realis "real." Meaning "close resemblance to the scene" (in art, literature, etc., often with reference to unpleasant details) is attested from 1856.

Definition

- The ability to impart the suspension of disbelief to the learner by creating an environment that mimics that of the learner's work environment; realism includes
- the environment, simulated patient, and activities of the educators, assessors, and/or facilitators (SSH).
- A statement about the similarity of something (a 'copy') to something else (the 'original') (Dieckmann, Gabe, et al, 2007).
- The quality or fact of representing a person, thing, or situation accurately in a way true to life; this enables participants to act "as if" the situation or problem was real.
- Refers to the physical characteristics of the activity, semantical aspects of the activity (theories and conceptual relations – if A happens then B occurs), and/or the phenomenal aspects of the activity (emotions, beliefs and thoughts experienced).

See also: FIDELITY, FUNCTIONAL FIDELITY, HIGH FIDELITY SIMULATION, HIGH FIDELITY SIMULATOR, IMMERSIVE SIMULATION, PHYSICAL FIDELITY, PSYCHOLOGICAL FIDELITY, SIMULATION FIDELITY

[Observação: este termo costuma ser usado como sinônimo de fidelidade, mas nem todos concordam que são iguais]

Etim. realismo (s.) 1794, de real (adj.) + -ismo; depois do réalisme francês ou do realismo alemão; do latim tardio realis "real". O significado de "semelhança próxima com a cena" (na arte, literatura, etc., muitas vezes com referência a detalhes desagradáveis) é atestado a partir de 1856.

Definição

- A capacidade de transmitir a suspensão da descrença ao aluno, criando um ambiente que imita o ambiente de trabalho do aluno; realismo inclui
- o ambiente, o paciente simulado e as atividades dos educadores, avaliadores e / ou facilitadores (SSH).
- Uma declaração sobre a semelhança de algo (uma "cópia") com outra coisa (o "original") (Dieckmann, Gabe, et al, 2007).
- A qualidade ou fato de representar uma pessoa, coisa ou situação com precisão de uma forma real; isso permite que os participantes ajam "como se" a situação ou problema fosse real.
- Refere-se às características físicas da atividade, aos aspectos semânticos da atividade (teorias e relações conceituais - se A acontece então B ocorre), e/ou aspectos fenomenais da atividade (emoções, crenças e pensamentos vivenciados).

Veja também: FIDELIDADE, FIDELIDADE FUNCIONAL, SIMULAÇÃO DE ALTA FIDELIDADE, SIMULADOR DE ALTA FIDELIDADE, SIMULAÇÃO IMERSIVA, FIDELIDADE FÍSICA, FIDELIDADE PSICOLÓGICA, FIDELIDADE DE SIMULAÇÃO

Reflective Thinking \ ri-flek-tiv \ thing-king \ noun

Etym. reflection (n.) Of the mind, from 1670s. Meaning "remark made after turning back one's thought on some subject" is from 1640s.

Definition

Pensamento reflexivo

\pẽ.sa.m'ẽj.tõ\ \xe.fle.ki.s'i.võ\ substantivo

Etim. reflexão (s.) Da mente, de 1670. O significado de "observação feita após voltar o pensamento sobre algum assunto" data de 1640.

Definição

<ul style="list-style-type: none"> • The engagement of self-monitoring that occurs during or after a simulation experience; • this self-monitoring is performed by participants during or after a simulation experience. • A process to assist learners in identifying their knowledge gaps and demonstrating the areas in which they may need further improvement; it requires active involvement in the simulation and facilitator guidance to aid in this process (Rodgers, 2002; Decker et al., 2013 Kuiper and Pesut, 2004). • The conscious consideration of the meanings and implications of the events of the simulation; this process allows participants to make meaning out of the experience, to identify questions generated by the experience, and ultimately, to assimilate the knowledge, skills, and attitudes uncovered through the experience with pre-existing knowledge. • A process to assist learners in identifying their knowledge gaps and demonstrating the areas in which they may need further improvement; this reflection requires conscious self-evaluation to deal with unique patient situations (INACSL, 2013). <p>See also: GUIDED REFLECTION</p>	<ul style="list-style-type: none"> • O engajamento de automonitoramento que ocorre durante ou após uma experiência de simulação; • este automonitoramento é realizado pelos participantes durante ou após uma experiência de simulação. • Um processo para ajudar os alunos a identificar suas lacunas de conhecimento e demonstrar as áreas nas quais eles podem precisar de aprimoramento adicional; requer envolvimento ativo na simulação e orientação do facilitador para auxiliar neste processo (Rodgers, 2002; Decker et al., 2013 Kuiper e Pesut, 2004). • A consideração consciente dos significados e implicações dos eventos da simulação; esse processo permite que os participantes entendam a experiência, identifiquem as questões geradas pela experiência e, por fim, assimilem o conhecimento, as habilidades e as atitudes reveladas por meio da experiência com conhecimentos pré-existentes. • Um processo para ajudar os alunos a identificar suas lacunas de conhecimento e demonstrar as áreas nas quais eles podem precisar de aprimoramento adicional; esta reflexão requer uma autoavaliação consciente para lidar com situações únicas do paciente (INACSL, 2013). <p>Veja também: REFLEXÃO GUIADA</p>
<p>Reliability \ ri-lahy-uh-bil-i-tee \ <i>noun</i> See: SIMULATION RELIABILITY</p>	<p>Confiabilidade <i>substantivo</i> Veja: CONFIABILIDADE DE SIMULAÇÃO</p>
<p>Remote Simulation \ ri-moht \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i></p> <p>Etym. remote (<i>adj.</i>) mid-15c., from Middle French <i>remot</i> or directly from Latin <i>remotus</i> "afar off, remote, distant in place," past participle of <i>remove</i> "move back or away, take away, put out of view, subtract," from <i>re-</i> "back, away" (see <i>re-</i>) + <i>movere</i> "to move" (from PIE root *<i>meue-</i> "to push away")</p> <p>Etym. simulation (<i>n.</i>) noun of action from past participle stem of <i>simulare</i> "imitate," from stem of <i>similis</i> "like". Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954.</p>	<p>Simulação Remota si.mu.la.s 'ãw xe.m 'ɔ.t'a <i>substantivo</i></p> <p>Etim. remoto (<i>adj.</i>) meados de 1500, do francês antigo <i>remot</i> ou diretamente do latim <i>remotus</i> "longe, remoto, distante no lugar," <i>particípio passado de remove</i> "mover para trás ou para longe, tirar, colocar fora de vista, subtrair," <i>re-</i> "para trás, para longe" (ver <i>re-</i>) + <i>movere</i> "para mover" (da raiz de <i>TORTA</i> *<i>meue-</i> "para afastar")</p> <p>Etim. simulação (<i>s.</i>) substantivo de ação do radical <i>particípio passado de simulare</i> "imitar", do radical de <i>similis</i> "como". Significa "um modelo ou maquete para fins de experimento ou treinamento" é de 1954.</p>

<p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> Simulation performed with either the facilitator, learners or both in an offsite location separate from other members to complete educational or assessment activities (Laurent et al., 2014; Shao et al., 2018). Facilitation and assessment can be performed either synchronously or asynchronously using video or web conferencing tools. <p>Compare: DISTANCE SIMULATION, TELESIMULATION</p>	<p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> Simulação realizada com o facilitador, alunos ou ambos em um local externo separado de outros membros para concluir atividades educacionais ou de avaliação (Laurent et al., 2014; Shao et al., 2018). A facilitação e a avaliação podem ser realizadas de forma síncrona ou assíncrona usando ferramentas de videoconferência ou webconferência. <p>Compare: SIMULAÇÃO DE DISTÂNCIA, TELE SIMULAÇÃO</p>
<p>Remote-controlled Simulation (also Remote-facilitated simulation) \ ri-moht \ kuh n-trohld \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i></p> <p>Etym. remote (<i>adj.</i>) mid-15c., from Middle French <i>remot</i> or directly from Latin <i>remotus</i> "afar off, remote, distant in place," past participle of <i>remove</i> "move back or away, take away, put out of view, subtract," from <i>re-</i> "back, away" (see <i>re-</i>) + <i>movere</i> "to move" (from PIE root <i>*meue-</i> "to push away")</p> <p>Etym. controlled (<i>adj.</i>) "held in check, restrained," 1580s, past-participle adjective from control (v.). Of rent, from 1930.</p> <p>Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of <i>simulare</i> "imitate," from stem of <i>similis</i> "like". Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> Simulation sessions conducted by an instructor who is in a location separate from the learners for a given session. The remote facilitator introduces the simulation environment and session, runs scenarios and debriefs with (Ohta et al., 2017) or without an onsite facilitator (Ikeyama et al., 2012; Shao et al., 2018). A simulation-based session where mannequins are operated by remote control and instructors facilitate in real time via Web or videoconferencing, as an alternative method to face to face simulation-based training (Christensen et al., 2015). 	<p>Simulação controlada remotamente (também simulação facilitada remotamente) \si.mu.la.s 'ẽw\ kõ.tro.l'a.dõ\ xe.mõ.ta.m 'ẽj.tfi\ <i>substantivo</i></p> <p>Etim. remoto (<i>adj.</i>) meados de 1500, do francês antigo <i>remot</i> ou diretamente do latim <i>remotus</i> "longe, remoto, distante no lugar," <i>participio passado de remove</i> "mover para trás ou para longe, tirar, colocar fora de vista, subtrair," <i>re-</i> "para trás, para longe" (ver <i>re-</i>) + <i>movere</i> "para mover" (* <i>meue-</i> "para afastar")</p> <p>Etim. controlada (<i>adj.</i>) "contido, contido", adjetivo de <i>participio passado</i> de 1580, de <i>controlar</i> (v.). De aluguel, a partir de 1930.</p> <p>Etim. simulação (s.) substantivo de ação do radical <i>participio passado</i> de <i>simulare</i> "imitar", do radical <i>similis</i> "como". Significa "um modelo ou maquete para fins de experimento ou treinamento" é de 1954.</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> Sessões de simulação conduzidas por um instrutor que está em um local separado dos alunos para uma determinada sessão. O facilitador remoto apresenta o ambiente de simulação e a sessão, executa cenários e analisa com (Ohta et al., 2017) ou sem um facilitador local (Ikeyama et al., 2012; Shao et al., 2018). Uma sessão baseada em simulação onde manequins são operados por controle remoto e os instrutores facilitam em tempo real via Web ou videoconferência, como um método alternativo para treinamento

<p>Risk Management \ 'risk \ 'ma-nij-mənt \ <i>noun</i></p> <p>Etym. risk (n.) 1660s, <i>risque</i>, from French <i>risque</i> (16c.), from Italian <i>risco</i>, <i>riscio</i> (modern <i>rischio</i>), from <i>riscare</i> "run into danger," of uncertain origin. The Englished spelling first recorded 1728. Spanish <i>riesgo</i> and German <i>Risiko</i> are Italian loan-words. With <i>run</i> (v.) from 1660s. <i>Risk aversion</i> is recorded from 1942; <i>risk factor</i> from 1906; <i>risk management</i> from 1963; <i>risk taker</i> from 1892.</p> <p>Etym. management (n.) 1590s, "act of managing by direction or manipulation," from manage + -ment. Sense of "act of man aging by physical manipulation" is from 1670s. Meaning "governing body, directors of an undertaking collectively" (originally of a theater) is from 1739.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> ● “Proactive management of risk” which increases the rate of successful implementation. (Zakari, et al, 2017) ● Managing factors that can result in success or loss within a project. (Sonchan, & Ramingwong, 2015) 	<p>baseado em simulação presencial (Christensen et al., 2015).</p> <p>Gerenciamento de risco lx 'is.kv\ <i>substantivo</i></p> <p>Etim. risco (s.) “Década de 1660, <i>risque</i>, do francês <i>risque</i> (16c.), do italiano <i>risco</i>, <i>riscio</i> (<i>rischio</i> moderno), de <i>riscare</i> "incorrer em risco", de origem incerta. A grafia inglesa registrou pela primeira vez em 1728. O espanhol <i>riesgo</i> e o alemão <i>Risiko</i> são palavras emprestadas do italiano. Com execução (v.) De 1660s. A aversão ao risco é registrada a partir de 1942; fator de risco de 1906; gestão de risco desde 1963; tomador de risco de 1892. ”</p> <p>Etim. gerenciamento (s.) 1590s, "ato de administrar por direção ou manipulação", de administrar + -ment. O sentido de "envelhecimento do homem por manipulação física" data de 1670. Significa "órgão governamental, diretores de uma empresa coletivamente" (originalmente de um teatro), data de 1739.</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> ● “Gerenciamento proativo de risco” que aumenta a taxa de implementação bem-sucedida. (Zakari, et al, 2017) ● Gerenciar fatores que podem resultar em sucesso ou perda dentro de um projeto. (Sonchan, & Ramingwong, 2015)
<p>Role Player \ rohl-pley- r \ <i>noun</i></p> <p>Etym. role (n.) "part or character one takes," c. 1600, from French <i>rôle</i> "part played by a person in life," literally "roll (of paper) on which an actor's part is written," from Old French <i>rolle</i>.</p> <p>Etym. player (n.) Old English <i>plegere</i>, agent noun from <i>play</i> (v.). Stage sense is from mid-15c.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> ● One who assumes the attitudes, actions, and discourse of (another), especially in a make-believe situation, in an effort to understand a differing point of view or social interaction. For example: Nursing students were given a chance to role play a patient or a surgeon. This term is sometimes used interchangeably with the terms ‘simulated’ and ‘standardized patient’ and may include medical, nursing or 	<p>Role Player \ rohl-pley- r \ <i>substantivo</i></p> <p>Etim. função, papel (s.) "parte ou personagem que se pega," de 1600, do papel francês "papel desempenhado por uma pessoa na vida", literalmente "rolo (de papel) no qual está escrito o papel de um ator", do francês antigo <i>rolle</i>.</p> <p>Etim. jogador (s.) <i>Inglês antigo plegere, substantivo agente do jogo (v.). O sentido do palco é de meados dos 15c.</i></p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Aquele que assume as atitudes, ações e discurso de (outro), especialmente em uma situação de faz de conta, em um esforço para compreender um ponto de vista diferente ou interação social. Por exemplo: estudantes de enfermagem tiveram a chance de fazer o papel de um

<p>other health professionals. (Victorian Simulated Patient Network).</p> <p>See also: ACTOR, CONFEDERATE, EMBEDDED PARTICIPANT, SIMULATED PATIENT, SIMULATED PERSON, STANDARDIZED PATIENT</p>	<p>paciente ou cirurgião. Este termo é às vezes usado indistintamente com os termos ‘simulado’ e ‘paciente padronizado’ e pode incluir médicos, enfermagem ou outros profissionais de saúde. (Rede de Pacientes Simulados de Victoria).</p> <p>Ver também: ATOR, CONFEDERADO, PARTICIPANTE INCORPORADO, PACIENTE SIMULADO, PESSOA SIMULADA, PACIENTE</p>
<p>“Running on the Fly” \ ruh-n-ing \ on \ th uh \ flahy \ <i>noun</i></p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • The method of operation for running a simulation whereby the operator changes the parameters of the scene, the SP, or the simulator as the scenario unfolds; the changes • are dependent on the observations and knowledge of the instructor or the operator, which is based on the actions of the participant. • Running a simulation with minimal planning and preparation; a more impromptu • type of simulation experience. <p>Compare to: MANUAL INPUT, PHYSIOLOGIC MODELING, PREPACKAGED SCENARIO</p>	<p>“Running on the Fly” ruh-n-ing \ on \ th uh \ flahy \ <i>substantivo</i></p> <p><i>Expressão idiomática</i></p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • O método de operação para executar uma simulação em que o operador altera os parâmetros da cena, o SP ou o simulador conforme o cenário se desenrola; as mudanças • dependem das observações e conhecimentos do instrutor ou do operador, que se baseiam nas ações do participante. • Executar uma simulação com planejamento e preparação mínimos; um mais improvisado • tipo de experiência de simulação. <p>Compare com: ENTRADA MANUAL, MODELAGEM FISIOLÓGICA, CENÁRIO PRÉ-ESTABELECIDO</p>

S

Safe Learning Environment \ 'sāf \ \ 'lɔrn \ ng \
en·vi·ron·ment \ in- 'vī-rə(n)-mənt \ *noun*

Etym. safe (adj.) not able or likely to be hurt or harmed in any way; not in danger.

Etym. environment (n.) the conditions that surround someone or something; the conditions and influences that affect the growth, health, progress, etc., of someone or something.

Definition

- A learning environment where it is clarified that learners feel physically and psychologically safe to make decisions, take actions and interact in the simulation.
- A learning environment of mutual respect, support, and respectful communication among leaders and learners; open communication and mutual respect for thought and action encouraged and practiced.

See also: PSYCHOLOGICAL SAFETY

Scenario \si-nair-ee-oh \ *noun*

Etym. (n.) 1868, "sketch of the plot of a play," from Italian scenario, from Late Latin scenarius "of stage scenes," from Latin scena "scene". Meaning "imagined situation" is first recorded 1960, in reference to hypothetical nuclear wars.

Definition

- In healthcare simulation, a description of a simulation that includes the goals, objectives, debriefing points, narrative description of the clinical simulation, staff requirements, simulation room set up, simulators, props, simulator operation, and instructions for SPs (Alinier, 2011).
- The scripts, stories, or algorithms created for instructing the participants, including the

Ambiente de Aprendizagem Seguro

\ã.bi.'êj.tʃĩ \ \a.prê.dzi.z'a.ʒep \ se.g'u.rũ \ *substantivo*

Etim. seguro (adj.) incapaz ou improvável de ser ferido ou prejudicado de qualquer forma; não está em perigo.

Etim. ambiente (s.) as condições que cercam alguém ou algo; as condições e influências que afetam o crescimento, saúde, progresso, etc., de alguém ou algo.

Definição

- Um ambiente de aprendizagem onde é esclarecido que os alunos se sentem física e psicologicamente seguros para tomar decisões, realizar ações e interagir na simulação.
- Um ambiente de aprendizagem de respeito mútuo, apoio e comunicação respeitosa entre líderes e alunos; comunicação aberta e respeito mútuo pelo pensamento e pela ação incentivados e praticados.

Veja também: SEGURANÇA PSICOLÓGICA

Cenário \se.n'a.rjũ \ *substantivo*

Etim. (s.) 1868, "esboço do enredo de uma peça", do cenário italiano, do cenário do latim tardio "das cenas do palco", do latim scena "cena". O significado de "situação imaginada" é registrado pela primeira vez em 1960, em referência a hipotéticas guerras nucleares.

Definição

- Na simulação de saúde, uma descrição de uma simulação que inclui as metas, objetivos, pontos de debriefing, descrição narrativa da simulação clínica, requisitos de equipe, configuração da sala de simulação, simuladores, adereços, operação do simulador e instruções para PPs (Alinier, 2011).

simulators (human or robotic), on how to interact with the students.

- The description of an exercise (including initial conditions), of events for a simulation that includes details for everyone taking part.
- An initial set of conditions and timeline of significant events imposed on trainees or systems to achieve exercise objectives (M&S Glossary).

See also: CLINICAL SCENARIO, SCRIPT, SIMULATED-BASED LEARNING EXPERIENCE, SIMULATION ACTIVITY

- Os roteiros, histórias ou algoritmos criados para instruir os participantes, inclusive os simuladores (humanos ou robóticos), sobre como interagir com os alunos.
- A descrição de um exercício (incluindo condições iniciais), de eventos para uma simulação que incluem detalhes para todos os participantes.
- Um conjunto inicial de condições e cronograma de eventos significativos impostos aos treinandos ou sistemas para atingir os objetivos do exercício (Glossário M&S).

Veja também: CENÁRIO CLÍNICO, SCRIPT, EXPERIÊNCIA DE APRENDIZAGEM COM BASE EM SIMULAÇÃO, ATIVIDADE DE SIMULAÇÃO

Screen - based Simulation / Screen - based Simulator

\ skreen \ bāst \ sim-yuh-ley-shuh n \ noun

Etym. screen (n.) Meaning "flat vertical surface for reception of projected images" is from 1810, originally in reference to magic lantern shows; later of movies. Related **screenshot** (n.) by 1991, from (computer) screen (n.) + shot (n.) in the photograph sense.

Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare "imitate," from stem of similis "like". Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954.

Etym. simulator (n.) 1835, of persons, from Latin simulator "a copier, feigner," agent noun from simulare "imitate," from stem of similis "like". In reference to training devices for complex systems, from 1947 (flight simulator); simulated (adj.) 1620s, "feigned," past participle adjective from simulate (v.). Meaning "imitative for purposes of experiment or training" is from 1966 (agent noun simulator in the related sense dates from 1947). In commercial jargon, "artificial, imitation" by 1942.

Definition

- A simulation presented on a computer screen using graphical images and text, similar to popular gaming format, where the operator

Simulação baseada em tela / Simulador baseado em tela

\si.mu.la.s 'ðw\ |ba.zi. 'a.d'a\ |t'e.lə\ |si.mu.la.d'or\ substantivo

Etim. tela (s) que significa "superfície plana vertical para recepção de imagens projetadas" é de 1810, originalmente em referência a shows de lanternas mágicas; depois dos filmes. Capturas de tela relacionadas (s.) De 1991, da (s.) Tela (s) + foto (s.) (S.) No sentido de fotografia.

Etim. simulação (s.) substantivo de ação do radical particípio passado de simulare "imitar", do radical de similis "como". Significa "um modelo ou maquete para fins de experimento ou treinamento" é de 1954.

Etim. simulador (s.) 1835, de pessoas, do latim simulador "um copião, fingidor", substantivo agente de simulare "imitar", do radical de similis "semelhante". Referente a dispositivos de treinamento para sistemas complexos, a partir de 1947 (simulador de vôo); simulado (adj.) 1620s, adjetivo "fingido", particípio passado de simular (v.). O significado de "imitativo para fins de experimento ou treinamento" é de 1966 (simulador de substantivo de agente no sentido relacionado tem data de 1947). No jargão comercial, "artificial, imitação" em 1942.

Definição

- Simulação apresentada em uma tela de computador usando imagens gráficas e

<p>interacts with the interface using keyboard, mouse, joystick or other input device.</p> <ul style="list-style-type: none"> • The programs can provide feedback to, and track actions of learners for assessment, eliminating the need for an instructor (Ventre & Schwid, in Levine Chapter 14). • A computer-generated video-game simulator which can create scenarios that require real-time decision-making (Bonnetain; Biese, et al, 2009). <p>See also: COMPUTER-BASED SIMULATION, SIMULATOR</p>	<p>texto, semelhante ao formato de jogo popular, onde o operador interage com a interface usando teclado, mouse, controle de videogame ou outro dispositivo de entrada.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Os programas podem fornecer feedback e rastrear ações dos alunos para avaliação, eliminando a necessidade de um instrutor (Ventre & Schwid, no Capítulo 14 de Levine). • Um simulador de videogame gerado por computador que pode criar cenários que requerem tomadas de decisão em tempo real (Bonnetain; Biese, et al, 2009). <p>Veja também: SIMULAÇÃO BASEADA EM COMPUTADOR, SIMULADOR</p>
<p>Scribe / Scribing \ˈskrīb\ <i>noun / verb</i> \ˈskribiNG\</p> <p>Etym. special use of Latin scribe "keeper of accounts, secretary, writer," from past participle stem of scribere "to write". Sense "one who writes, official or public writer" in English is from late 14c.</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • The act of making notes about a scenario and documenting the actions taken or not taken. 	<p>Escriba / Transcrever \is.krˈi.bə\ trãs.kre.vˈe . <i>substantivo / verbo</i></p> <p>Etim. uso especial do latim scribe "guardião de contas, secretário, escritor", do radical participio passado de scribere "escrever". Sense "aquele que escreve, escritor oficial ou público" em inglês é do final do século 1400.</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • O ato de fazer anotações sobre um cenário e documentar as ações realizadas ou não realizadas.
<p>Script \skript\ <i>noun</i></p> <p>Etym. (n.) late 14c., "something written". Meaning "handwriting" is recorded from 1860. Theatrical use, short for manuscript, is attested from 1884.</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • The written plan for a simulation event that includes various sets of topics, subtopics, skills, and triggers that will create the situation to induce the desired observable behaviors by the participant(s). • A preordained series of actions based on the time and sequence of specific events. • A written set of instructions providing a detailed plan of action for a simulation case; similar to a theatrical play. • The lines to be spoken by operators, embedded actors or simulated patients during a simulation event. • A computer script is a list of commands that are executed by a certain program or scripting 	<p>Script/Roteiro \so.tˈej.rv\ <i>substantivo</i></p> <p>Etim. (s.) final de 1400, "algo escrito". O significado de "caligrafia" é registrado em 1860. O uso teatral, abreviação de manuscrito, é atestado em 1884.</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • O plano escrito para um evento de simulação que inclui vários conjuntos de tópicos, subtópicos, habilidades e gatilhos que criarão a situação para induzir os comportamentos observáveis desejados pelo (s) participante (s). • Uma série predeterminada de ações com base no tempo e na sequência de eventos específicos. • Um conjunto de instruções por escrito que fornece um plano de ação detalhado para um caso de simulação; semelhante a uma peça teatral.

engine. Scripts may be used to automate processes on a local computer or to generate Web pages on the Web.
(<https://techterms.com/definition/script>)

See also: CLINICAL SCENARIO, SCENARIO, SIMULATED-BASED LEARNING EXPERIENCE, SIMULATION ACTIVITY

- As falas a serem faladas por operadores, atores incorporados ou pacientes simulados durante um evento de simulação.
- Um script de computador é uma lista de comandos executados por um determinado programa ou mecanismo de script. Os scripts podem ser usados para automatizar processos em um computador local ou para gerar páginas da Web na Internet.
(<https://techterms.com/Definição/script>)

Veja também: CENÁRIO CLÍNICO, CENÁRIO, EXPERIÊNCIA DE APRENDIZAGEM BASEADA EM SIMULAÇÃO, ATIVIDADE DE SIMULAÇÃO

Sequential Simulation \ si- 'kwen(t)-shəl \ sim-yuh-ley-shuh n \ *noun*

Etym. sequential (*adj.*) “1816, from Late Latin *sequentia* (see sequence) + -al (1). Related: *Sequentially*.”

Etym. simulation (*n.*) noun of action from past participle stem of *simulare* "imitate," from stem of *similis* "like". Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954.

Definition

- A concept defined as “physically simulated trajectories of care” (Weldon, Kneebone, & Bello, 2016, p. 78); in this type of simulation, “elements of a patient’s care pathway” are incorporated “into a scenario based simulation using real clinicians and simulated patients in order to create a simulated experience from a patient’s perspective” (Weldon, Kneebone, & Bello, 2016, p. 78-79).
- Where the different components of care are re-created; may include transitions of time and different scenes (Weil et al., 2018). The focus is on the patient’s journey and the effect of the care on the patient (Weil et al., 2018).

Compare: DISCRETE SIMULATION, DURATIONAL SIMULATION

Simulação Sequencial

\ si.mu.la.s 'ãw \ se.kwẽ.sj 'aw \ *substantivo*

Etim. sequencial (*adj.*) “1816, da sequência latina tardia (ver sequência) + -al (1). Relacionado: Sequencialmente.”

Etim. simulação (*s.*) substantivo de ação do radical participio passado de *simulare* "imitar", do radical de *similis* "como". Significa "um modelo ou maquete para fins de experimento ou treinamento" é de 1954.

Definição

- Um conceito definido como “trajetórias de cuidado fisicamente simuladas” (Weldon, Kneebone, & Bello, 2016, p. 78); neste tipo de simulação, "elementos da via de atendimento de um paciente" são incorporados "em uma simulação baseada em cenário usando médicos reais e pacientes simulados, a fim de criar uma experiência simulada da perspectiva de um paciente" (Weldon, Kneebone, & Bello, 2016, p. 78-79).
- Onde os diferentes componentes do cuidado são recriados; pode incluir transições de tempo e diferentes cenas (Weil et al., 2018). O foco está na jornada do paciente e no efeito do cuidado no paciente (Weil et al., 2018).

	<p>Compare: SIMULAÇÃO DISCRETA, SIMULAÇÃO DURACIONAL</p>
<p>Serious Games \ seer-ee-uh s \ geymz \ <i>noun</i></p> <p>Etym. serious (adj.) mid-15c., "expressing earnest purpose or thought" (of persons), from Middle French sérieux "grave, earnest" (14c.), from Late Latin seriusus, from Latin serius "weighty, important, grave". Gothic.... "honored, esteemed," literally "weighty". Meaning "attended with danger" is from 1800.</p> <p>Etym. games (n.) 1200, from Old English gamen "joy, fun; game, amusement," "participation, communion." "contest for success or superiority played according to rules" is first attested c. 1200 (of athletic contests, chess, backgammon).</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • A mental contest played with a computer in accordance with specific rules, that uses entertainment to further training, education, health, public policy, and strategic communication objectives (Zyda, 2005). • A game designed for a primary purpose other than pure entertainment. Serious games have an explicit and carefully thought out educational purpose, and are not intended to be played primarily for amusement (Michael and Chen, 2006). Serious games are simulations of real-world events, or processes designed for the purpose of solving a problem. • In the defense context, serious games are used to rehearse, train, or explore military options in a simulation of real-world events or processes (Australian Dept. of Defense); • The "serious" adjective is generally appended to refer to products used by industries like defense, education, scientific exploration, healthcare, emergency management, city planning, engineering, religion, and politics. <p>See also: GAMIFICATION, SIMULATOR</p>	<p>Jogos Sérios ʒ'ɔ.gɔ s'ɛ.rjɔs <i>substantivo</i></p> <p>Etim. sério (adj.) meados de 1500, "expressando propósito ou pensamento sério" (de pessoas), do francês antigo sérieux "grave, sério" (1400), do latim tardio seriusus, do latim serius "pesado, importante, grave". Gótico... .. "honrado, estimado," literalmente "pesado". O significado de "assistido com perigo" é de 1800.</p> <p>Etim. jogos (s.) Do lat. jocus,i 'gracejo, mofa, zombaria', que desbancou, no vulg., o lat.cl. ludus,i 'jogo, recreação'. 1200, do inglês antigo gamen "alegria, diversão; jogo, diversão", "participação, comunhão". "competição pelo sucesso ou superioridade jogada de acordo com as regras" é primeiro atestada c. 1200 (de competições atléticas, xadrez, gamão).</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • Um concurso mental realizado com um computador de acordo com regras específicas, que utiliza o entretenimento para fins de formação, educação, saúde, políticas públicas e comunicação estratégica (Zyda, 2005). • Um jogo projetado para uma finalidade primária diferente de puro entretenimento. Os jogos sérios têm um propósito educacional explícito e cuidadosamente pensado e não se destinam a ser jogados principalmente para diversão (Michael e Chen, 2006). Os jogos sérios são simulações de eventos do mundo real ou processos concebidos com o propósito de resolver um problema. • No contexto de defesa, jogos sérios são usados para ensaiar, treinar ou explorar opções militares em uma simulação de eventos ou processos do mundo real (Departamento de Defesa da Austrália); • O adjetivo "sério" geralmente é anexado para se referir a produtos usados por setores como defesa, educação, exploração científica, saúde, gerenciamento de emergência, planejamento urbano, engenharia, religião e política. <p>Veja também: GAMIFICAÇÃO, SIMULADOR</p>

Shared Mental Model \ shaird \ men-tl] \ mod-
l] \ noun

Etym. share (n.) (v.) 1580s, "to apportion to someone as his share; to apportion out to others; to enjoy or suffer (something) with others," from share. Meaning "to divide one's own and give part to others" is recorded from 1590s.

Related: Shared, sharer, sharing

Etym. mental (adj.) early 15c., "pertaining to the mind," from Middle French mental, from Late Latin mentalis "of the mind," from Latin mens (genitive mentis) "mind,"; cognates: Sanskrit matih "thought, mind"; Old English gemynd "memory, remembrance".

Etym. model. Sense of "thing or person to be imitated" is 1630s.

Definition

- A means of describing that each participant in a simulation has a shared understanding of the purpose and process of the simulation activity and participant's roles.
- The knowledge framework of the relationships between the task the team is engaged in and how the team members will interact, for example, facilitates team's ability to predict what team members will do when faced with a task, and what they will need to do it.
- A framework whereby an individual team member develops a perception of the situation, it is shared, allowing the team to reflect on the information and revise their situational awareness and their own mental model based on new information; for example, sharing can be done by vocalizing observations, calling out information, using a structured time-out to communicate new information and thinking out loud to allow others to relate and appreciate the associations, assessments, and plans. Shared mental models facilitates collaboration, and is crucial when team communication in a situation is difficult (due to time pressure, etc.).

Compare: SITUATIONAL AWARENESS

Modelo Mental Compartilhado

\mo.d'e.lv\ |mẽ.t'aw\ substantivo

Etim. compartilhar (s.) (v.) Década de 1580, "repartir com alguém como sua parte; repartir com outros; desfrutar ou sofrer (algo) com os outros", de compartilhar. O significado de "dividir o próprio e dar parte aos outros" é registrado desde 1590.

Relacionado: Compartilhado, compartilhador, compartilhamento

Etim. mental (adj.) início do século 1500, "pertencente à mente", do francês antigo mental, do latim tardio mentalis "da mente", do latim mens (genitivo mentis) "mente"; cognatos: Sânscrito matih "pensamento, mente"; Antigo inglês gemynd "memória, lembrança".

Etim. modelo Sentido de "coisa ou pessoa a ser imitada" é 1630.

Definição

- Um meio de descrever que cada participante em uma simulação tem uma compreensão compartilhada do propósito e do processo da atividade de simulação e dos papéis dos participantes.
- A estrutura de conhecimento das relações entre a tarefa na qual a equipe está envolvida e como os membros da equipe irão interagir, por exemplo, facilita a capacidade da equipe de prever o que os membros da equipe farão quando confrontados com uma tarefa, e o que eles precisarão fazer.
- Um quadro em que cada membro da equipe desenvolve uma percepção da situação, é partilhado, permitindo à equipe refletir sobre a informação e rever a sua consciência situacional e o seu próprio modelo mental a partir de novas informações; por exemplo, o compartilhamento pode ser feito por meio da vocalização de observações, divulgando informações, usando um intervalo estruturado para comunicar novas informações e pensando em voz alta para permitir que outros se relacionem e apreciem as associações, avaliações e planos. Modelos mentais compartilhados facilitam a colaboração e são cruciais quando a comunicação da

	<p>equipe em uma situação é difícil (devido à pressão de tempo, etc.).</p>
<p>Simulated-Based Learning Experience \ sim-yuh-leyt -id \ bāst \ lur-ning \ ik-speer-ee-uh ns <i>noun</i></p> <p>Etym. simulated (adj.) 1620s, "feigned," past participle adjective from simulate (v.). Meaning "imitative for purposes of experiment or training" is from 1966; commercial jargon, "artificial, imitation" by 1942.</p> <p>Etym. learning (n.) Old English leornung "learning, study," from leornian. Learning curve attested by 1907.</p> <p>Etym. experience (v.) 1530s, "to test, try, learn by practical trial or proof;" (n.). Sense of "feel, undergo" first recorded 1580s. Related: Experienced; experiences; experiencing.</p> <p>Experience (n.) late 14c., "observation as the source of knowledge; actual observation; an event which has affected one," from Old French esperience "experiment, proof, experience" (13c.), from Latin experientia "a trial, proof, experiment; knowledge gained by repeated trials"; Meaning "state of having done something and gotten handy at it" is from late 15c.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • An array of structured activities that represent actual or potential situations in education and practice. These activities allow participants to develop or enhance their knowledge, skills, and attitudes, or to analyze and respond to realistic situations in a simulated environment. (Pilcher, Goodall, Jensen, Huwe, Jewell, Reynolds, and Karlson, 2012). <p>See also: CLINICAL SCENARIO, SCENARIO, SIMULATION ACTIVITY</p>	<p>Compare: CONSCIÊNCIA SITUACIONAL</p> <p>Experiência de aprendizagem baseada em simulação \es.pe.ri. 'ěj.sjə\ a.pr.ẽ.dʒi.z 'a.ʒɛn\ si.mu.la.s 'əw\ <i>substantivo</i></p> <p>Etim. simulada (adj.) 1620s, "fingido", adjetivo de participio passado de simular (v.). O significado de "imitativo para fins de experimento ou treinamento" é de 1966; jargão comercial, "artificial, imitação" em 1942.</p> <p>Etim. aprendizagem (s.) Inglês antigo leornung "aprendizagem, estudo", de leornian. Curva de aprendizado atestada em 1907. Do latim apprehendere. O que significa "conhecimento adquirido por estudo sistemático, extensa cultura literária e científica" é de meados do século XV. Curva de aprendizado atestada em 1907.</p> <p>Etim. experiência (v.) Década de 1530, "para testar, experimentar, aprender por meio de provas práticas ou provas;" (s.). Sentido de "sentir, sofrer" registrado pela primeira vez na década de 1580. Relacionado: Experiente; experiências; experimentando. Experiência (s.) Final de 1400, "Observação como fonte de conhecimento; observação real; um evento que afetou alguém", da antiga experiência do francês "experimento, prova, experiência" (1300), Do latim experientia "uma tentativa, prova, experimento; conhecimento obtido por tentativas repetidas"; Significando "estado de ter feito algo e ser prático nisso" é do final dos 1500.</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uma série de atividades estruturadas que representam situações reais ou potenciais na educação e na prática. Essas atividades permitem que os participantes desenvolvam ou aprimorem seus conhecimentos, habilidades e atitudes, ou analisem e respondam a situações realistas em um ambiente simulado. (Pilcher, Goodall, Jensen, Huwe, Jewell, Reynolds, e Karlson, 2012). <p>Veja também: CENÁRIO CLÍNICO, CENÁRIO, ATIVIDADE DE SIMULAÇÃO</p>

Simulated Patient (SP) \ sim-yuh-leyt -id \ pey-shuh nt \ *noun*

[Ed Note: this term is often synonymous with Standardized Patient]

Etym. simulated (adj.) 1620s, "feigned," past participle adjective from simulate (v.). Meaning "imitative for purposes of experiment or training" is from 1966; commercial jargon, "artificial, imitation" by 1942.

Etym. patient (n.) "suffering or sick person under medical treatment," late 14c., from Old French *pacient* (n.), from the adjective, from Latin *patientem*.

Definition

- A person who has been carefully coached to simulate an actual patient so accurately that the simulation cannot be detected by a skilled clinician. In performing the simulation, the SP presents the gestalt of the patient being simulated; not just the history, but the body language, the physical findings, and the emotional and personality characteristics as well (Barrows 1987). Often used interchangeably with standardized patients in the USA and Canada, but in other countries simulated patient is considered a broader term than standardized patient because the simulated patient scenario can be designed to vary the SP role in order to meet the needs of the learner.
- An individual who is trained to portray a real patient in order to simulate a set of symptoms or problems used for healthcare education, evaluation, and research (SSH).
- SPs can be used for teaching and assessment of learners including but not limited to history/consultation, physical examination, and other clinical skills in simulated clinical environments. SPs can also be used to give feedback and evaluate learner performance (Lewis et al, 2017).

See also: ACTOR, EMBEDDED PARTICIPANT, ROLE PLAYER, SIMULATED PERSON, STANDARDIZED PATIENT.

Paciente Simulado (PS)

\pa.si.'ẽj.tfi\ \si.mu.l'a.do\ *substantivo*

[Nota Ed: este termo é frequentemente sinônimo de Paciente Padronizado]

Etim. simulado (adj.) Década de 1620, adjetivo "fingido", participio passado de simular (v.). O significado de "imitativo para fins de experimento ou treinamento" é de 1966; jargão comercial, "artificial, imitação" em 1942.

Etim. paciente (s.) "sofredor ou doente sob tratamento médico", final de 1400, do francês antigo *pacient* (s.), do adjetivo, do latim *patientem*.

Definição

- Uma pessoa que foi cuidadosamente treinada para simular um paciente real com tanta precisão que a simulação não pode ser detectada por um clínico habilidoso. Ao realizar a simulação, o PS apresenta a gestalt do paciente que está sendo simulado; não apenas a história, mas também a linguagem corporal, as descobertas físicas e também as características emocionais e de personalidade (Barrows, 1987). Frequentemente usado de forma intercambiável com pacientes padronizados nos EUA e Canadá, mas em outros países, paciente simulado é considerado um termo mais amplo do que paciente padronizado porque o cenário do paciente simulado pode ser projetado para variar a função do PS a fim de atender às necessidades do aluno.
- Indivíduo treinado para retratar um paciente real, a fim de simular um conjunto de sintomas ou problemas, usado para educação, avaliação e pesquisa em saúde (SSH).
- Os PSs podem ser usados para ensino e avaliação dos alunos, incluindo, mas não se limitando a, história / consulta, exame físico e outras habilidades clínicas em ambientes clínicos simulados. Os PSs também podem ser usados para fornecer feedback e avaliar o desempenho do aluno (Lewis et al, 2017).

<p>Simulated Person \ sim-yuh-leyt -id \ pur-suh n \ noun</p> <p>Etym. simulated (adj.) 1620s, "feigned," past participle adjective from simulate (v.). Meaning "imitative for purposes of experiment or training" is from 1966; commercial jargon, "artificial, imitation" by 1942.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • A person who portrays a patient (simulated patient), family member, or healthcare provider in order to meet the objectives of the simulation; a simulated person may also be referred to as a standardized patient/family/healthcare provider if they have been formally trained to act as real patients in order to simulate a set of symptoms or problems used for healthcare education, evaluation, and research. Simulated persons often engage in assessment by providing feedback to the learner (Palaganas, 2012) Annex A). <p>See also: EMBEDDED PARTICIPANT, ROLE PLAYER, SIMULATED PATIENT, STANDARDIZED PATIENT, STANDARDIZED/SIMULATED PARTICIPANT</p>	<p>Veja também: ATOR, PARTICIPANTE INCORPORADO, PAPEL, PESSOA SIMULADA, PACIENTE PADRONIZADO.</p> <p>Pessoa Simulada /pe.s'o.ə\ si.mu.l'a.d'a\ substantivo</p> <p>Etim. simulada (adj.) Década de 1620, adjetivo "fingido", particípio passado de simular (v.). O significado de "imitativo para fins de experimento ou treinamento" é de 1966; jargão comercial, "artificial, imitação" em 1942.</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uma pessoa que retrata um paciente (paciente simulado), familiar ou profissional de saúde para cumprir os objetivos da simulação; uma pessoa simulada também pode ser referida como um paciente / família / provedor de saúde padronizado se tiver sido formalmente treinado para agir como pacientes reais, a fim de simular um conjunto de sintomas ou problemas usados para educação, avaliação e pesquisa em saúde. Pessoas simuladas frequentemente se envolvem na avaliação, fornecendo feedback ao aluno (Palaganas, 2012) Anexo A). <p>Veja também: PARTICIPANTE INCORPORADO, PAPEL, PACIENTE SIMULADO, PACIENTE PADRONIZADO, PARTICIPANTE PADRONIZADO / SIMULADO</p>
<p>Simulated/Synthetic Learning Methods \ sim-yuh-leyt -id \ sin-thet-ik \ lur-ning \ meth-uh dz noun</p> <p>Etym. simulated (adj.) 1620s, "feigned," past participle adjective from simulate (v.). Meaning "imitative for purposes of experiment or training" is from 1966; commercial jargon, "artificial, imitation" by 1942.</p> <p>Etym. synthetic (adj.) 1690s, as a term in logic, "deductive," from French synthétique (17c.) and directly from Modern Latin syntheticus, from Greek synthetikos "skilled in putting together, constructive," from synthetos "put together, constructed, compounded," past participle of syntithenai "to put together" (see synthesis). Related: Synthetical (1620s in logic).</p>	<p>Métodos Simulados / Sintéticos de Aprendizagem /m'ε.to.dos\ si.mu.l'a.dos\ sĩ.t'e.tfi.ko\ a.prẽ.dzi.z'a.zɛn\ substantivo</p> <p>Etim. simulado (adj.) 1620s, "fingido", adjetivo de particípio passado de simular (v.). O significado de "imitativo para fins de experimento ou treinamento" é de 1966; jargão comercial, "artificial, imitação" em 1942.</p> <p>Etim. sintético (adj.) Década de 1690, como um termo lógico, "dedutivo", do francês synthétique (1700) E diretamente do latim moderno synthetikos, do grego synthetikos "hábil na montagem, construtivo", de synthetos "colocado junto, construído, composto," passado particípio de syntithenai "reunir" (ver síntese). Relacionado: Sintético (1620s em lógica).</p>

Etym. learning (n.) Old English leornung "learning, study," from leornian.

Etym. method (n.) from Latin methodus "way of teaching or going," from Greek methodos "scientific inquiry, method of inquiry, investigation," originally "pursuit, a following after," from meta- "after" + hodos "a traveling, way". Meaning "way of doing anything" is from 1580s; that of "orderliness, regularity" is from 1610s.

Definition

- The principles, pedagogies, and educational strategies used in healthcare simulation. They include:
- **Case-based learning** - written and oral presentations used to present and review clinical scenarios but do not involve hands-on learning. e.g., table-top simulation.
- **Computer simulation** – see Computer Simulation.
- **Procedural or Partial Task Training** - see Part-task Trainer or Task Trainer.
- **Hybrid Simulation**- see Hybrid Simulation.
- **Integrated procedural training (psychomotor focus)** - Combines a series of discrete tasks that are conducted simultaneously or in sequence to form a complex clinical task (e.g. endotracheal intubation and cervical spine immobilization in a trauma patient).
- **Integrated procedural training (whole procedure)** - Integrates task training with role play (actors) to enable procedural and communication tasks to be practiced simultaneously.
- **Mixed simulation**- see Mixed Simulation.
- **Simulation / Scenario-based learning** - Learners interact with people, simulators, computers or task trainers to accomplish learning goals that are representative of the learner's real-world responsibilities. The environment may resemble the workplace. Depending on the learning objectives, realism can be built into the equipment or the environment.
- **Standardized/Simulated Patient** - see Standardized/Simulated Patient. **Role play** - see Role Play.
- **Debriefing** – see Debriefing.
- **Multimodal formats** – see Multiple Modality.

See also: MODALITY, TYPOLOGY

Etim. aprendizagem (s.) Leornung inglês antigo "aprender, estudar" de leornian. Do latim apprehendere. O que significa "conhecimento adquirido por estudo sistemático, extensa cultura literária e científica" é de meados do século XV. Curva de aprendizado atestada em 1907.

Etim. método (s.) do latim methodus "modo de ensinar ou ir", do grego metodos "investigação científica, método de investigação, investigação," originalmente "busca, seguir depois," de meta- "depois de" + hodos "uma viagem, caminho". Significa "maneira de fazer qualquer coisa" data de 1580; o de "ordem, regularidade" é de 1610.

Definição

- Os princípios, pedagogias e estratégias educacionais usadas na simulação de saúde. Eles incluem:
- **Aprendizagem baseada em casos** - apresentações escritas e orais usadas para apresentar e revisar cenários clínicos, mas não envolvem aprendizagem prática. por exemplo, simulação de mesa.
- **Simulação de computador** - consulte Simulação de computador.
- **Treinamento de tarefas parciais ou procedurais** - consulte Treinador de tarefas parciais ou Treinador de tarefas.
- **Simulação híbrida** - consulte Simulação híbrida.
- **Treinamento de procedimento integrado (foco psicomotor)** - Combina uma série de tarefas discretas que são conduzidas simultaneamente ou em sequência para formar uma tarefa clínica complexa (por exemplo, intubação endotraqueal e imobilização da coluna cervical em um paciente com trauma).
- **Treinamento processual integrado (procedimento completo)** - Integra o treinamento de tarefa com dramatização (atores) para permitir que tarefas processuais e de comunicação sejam praticadas simultaneamente.
- **Simulação mista** - consulte Simulação mista.
- **Aprendizagem baseada em simulação / cenário** - Os alunos interagem com pessoas, simuladores, computadores ou instrutores de tarefas para cumprir as metas de aprendizagem que representam as responsabilidades do aluno no mundo

	<p>real. O ambiente pode se parecer com o local de trabalho. Dependendo dos objetivos de aprendizagem, o realismo pode ser embutido no equipamento ou no ambiente.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Paciente padronizado / simulado - consulte Paciente padronizado / simulado. Dramatização - veja Dramatização. ● Debriefing - consulte Debriefing. ● Formatos multimodais - consulte Modalidade múltipla. <p>Veja também: MODALIDADE, TIPOLOGIA</p>
<p>Simulation \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i></p> <p><i>Etym. simulation</i> (n.) noun of action from past participle stem of simulare "imitate," from stem of similis "like". Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> ● A technique that creates a situation or environment to allow persons to experience a representation of a real event for the purpose of practice, learning, evaluation, testing, or to gain understanding of systems or human actions. ● An educational technique that replaces or amplifies real experiences with guided experiences that evoke or replicate substantial aspects of the real world in a fully interactive manner (Gaba Future Vision Qual Saf Health Care 2004). ● A pedagogy using one or more typologies to promote, improve, or validate a participant's progression from novice to expert (INACSL, 2013). ● The application of a simulator to training and/or assessment (SSH). ● A method for implementing a model over time. <p>See also: HEALTHCARE SIMULATION</p>	<p>Simulação \ si.mu.la.s'õw\ <i>substantivo</i></p> <p><i>Etim. simulação</i> (s.) substantivo de ação do radical <i>particípio passado de simulare "imitar", do radical de similis "como". Significa "um modelo ou maquete para fins de experimento ou treinamento" é de 1954.</i></p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Uma técnica que cria uma situação ou ambiente para permitir que as pessoas experimentem a representação de um evento real com o propósito de prática, aprendizagem, avaliação, teste ou para obter compreensão de sistemas ou ações humanas. ● Uma técnica educacional que substitui ou amplifica experiências reais por experiências guiadas que evocam ou replicam aspectos substanciais do mundo real de uma maneira totalmente interativa (Gaba Visão de Futuro Qual Saf Health Care 2004). ● Uma pedagogia que usa uma ou mais tipologias para promover, melhorar ou validar a progressão de um participante de iniciante a especialista (INACSL, 2013). ● A aplicação de um simulador para treinamento e / ou avaliação (SSH). ● Um método para implementar um modelo ao longo do tempo. <p>Veja também: SIMULAÇÃO EM SAÚDE</p>
<p>Simulation Activity \ sim-yuh-ley-shuh n \ ak-tiv-i-tee \ <i>noun</i></p> <p><i>Etym. simulation</i> (n.) noun of action from past participle stem of simulare "imitate," from stem of similis "like". Meaning "a model or mock-up</p>	<p>Atividade de Simulação \ a.tfi.vi.d'a.dzi ou a.tfi.vi.d'a.dzi\ \ si.mu.la.s'õw\ <i>substantivo</i></p> <p><i>Etim. simulação</i> (s.) substantivo de ação do radical do <i>particípio passado ou simulare</i></p>

for purposes of experiment or training" is from 1954.

Definition

- The entire set of actions and events from initiation to termination of an individual simulation event; in the learning setting, this is often considered to begin with the briefing (prebriefing) and end with the debriefing.
- All the elements in a simulation session including the design and setup required.

See also: CLINICAL SCENARIO, SCENARIO, SIMULATED-BASED LEARNING EXPERIENCE

Simulation-Enhanced Interprofessional Education / (Sim-IPE)

sim-yuh-ley-shuh n \ in- 'han(t)st \ in- 'tər\ prə- 'fesh-nəl b\ e-jə- 'kā-shən\ *noun*

Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare "imitate," from stem of similis "like". Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954.

Etym. education (n.) the action or process of teaching someone especially in a school, college, or university; the knowledge, skill, and understanding that you get from attending a school, college, or university; a field of study that deals with the methods and problems of teaching

Definition

- The education of health care professionals with different but complementary knowledge and skills in a simulation environment that promotes a collaborative team approach. Simulation-enhanced interprofessional education (Sim-IPE) occurs when participants and facilitators from two or more professions are engaged in a simulated health care experience to achieve shared or linked objectives and outcomes (Decker, S. et al., 2015); It is designed for the individuals involved to...*“learn about, from and with each other to enable effective collaboration and improve health outcomes”* (WHO, 2010, p.13).
- A collaborative educational approach that brings together health care professionals of varying specialties in a simulation environment, engaging learners in an interprofessional teamwork model (Decker et al).

"imitar", do radical de similis "como". Significa "um modelo ou maquete para fins de experimento ou treinamento" é de 1954.

Definição

- Todo o conjunto de ações e eventos, desde o início até o término de um evento de simulação individual; no ambiente de aprendizagem, costuma-se considerar que isso começa com o briefing (prebriefing) e termina com o debriefing.
- Todos os elementos em uma sessão de simulação, incluindo o projeto e a configuração necessária.

Veja também: CENÁRIO CLÍNICO, CENÁRIO, EXPERIÊNCIA DE APRENDIZAGEM COM BASE EM SIMULAÇÃO

Educação interprofissional aprimorada por simulação

substantivo

Etim. simulação (s.) substantivo de ação do radical do particípio passado ou simulare "imitar", do radical de similis "como". Significa "um modelo ou maquete para fins de experimento ou treinamento" é de 1954.

Etim. educação (s.) a ação ou processo de ensinar alguém, especialmente em uma escola, faculdade ou universidade; o conhecimento, habilidade e compreensão que você obtém ao frequentar uma escola, faculdade ou universidade; um campo de estudo que trata dos métodos e problemas de ensino

Definição

- A formação de profissionais de saúde com conhecimentos e habilidades diferentes, mas complementares, em um ambiente de simulação que promove uma abordagem de equipe colaborativa. A educação interprofissional aprimorada por simulação ocorre quando os participantes e facilitadores de duas ou mais profissões estão envolvidos em uma experiência de saúde simulada para atingir objetivos e resultados compartilhados ou vinculados (Decker, S. et al., 2015); É projetado para que os indivíduos envolvidos ... *“aprendam sobre, uns com os outros e uns*

<ul style="list-style-type: none"> • A simulation environment of equal and mutual respect and recognition of each team member's knowledge and skills. 	<p>com os outros para permitir uma colaboração eficaz e melhorar os resultados de saúde” (OMS, 2010, p.13).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uma abordagem educacional colaborativa que reúne profissionais de saúde de diversas especialidades em um ambiente de simulação, envolvendo os alunos em um modelo de trabalho em equipe interprofissional (Decker et. Al). • Um ambiente de simulação de respeito igual e mútuo e reconhecimento dos conhecimentos e habilidades de cada membro da equipe.
<p>Simulation Environment / Simulation Learning Environment / Synthetic Learning Environment (SLE) \ sim-yuh-ley-shuh n \ lur-ning \ en-vahy-ruh n-muh nt \ \ sin-'the-tik\ 'lɔrn-ing \ in-'vī-rə(n)-mənt \ <i>noun</i></p> <p>Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare "imitate," from stem of similis "like". Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954.</p> <p>Etym. synthetic (adj.) 1690s, as a term in logic, "deductive," from French synthétique (17c.) and directly from Modern Latin syntheticus, from Greek synthetikos "skilled in putting together, constructive," from synthetos "put together, constructed, compounded," past participle of syntithenai "to put together" (see synthesis). Related: Synthetical (1620s in logic).</p> <p>Etym. learning (n.) Old English leornung "learning, study," from leornian.</p> <p>Etym. environment (n.) 1887, "environing, surrounding," Ecological sense by 1967.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • The physical setting where simulation activities may take place, inclusive of the people and equipment that forms part of the simulation experience. • A location where a simulation-based learning experience takes place, and where a safe atmosphere is created by the facilitator to foster sharing and discussion of participant experiences without negative consequences. 	<p>Ambiente de simulação / Ambiente de aprendizagem de simulação / Ambiente de aprendizagem sintético \ã.bi.'ɛj.tʃi\ \si.mu.la.s'ãw\ \a.prẽ.dʒi.z'a.ʒɛn\ \sĩ.t'ɛ.tʃi.kõ\ <i>substantivo</i></p> <p>Etim. simulação (s.) substantivo de ação do radical do particípio passado ou simulare "imitar", do radical de similis "como". Significa "um modelo ou maquete para fins de experimento ou treinamento" é de 1954.</p> <p>Etim. sintético (adj.) Década de 1690, como um termo lógico, "dedutivo", do francês synthétique (1700) E diretamente do latim moderno synthetikos, do grego synthetikos "hábil na montagem, construtivo", de synthetos "colocado junto, construído, composto," passado particípio de syntithenai "reunir" (ver síntese). Relacionado: Sintético (1620s em lógica).</p> <p>Etim. aprendizagem (s.) Leornung do inglês antigo "aprender, estudar" de leornian.</p> <p>Etim. ambiente (s.) Do lat. ambiens,ēntis part.pres. de ambīre 'andar ao redor'. No inglês, 1887, "Envolvente, circundante", Senso ecológico em 1967.</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • O ambiente físico onde as atividades de simulação podem ocorrer, incluindo as pessoas e equipamentos que fazem parte da experiência de simulação. • Um local onde ocorre uma experiência de aprendizagem baseada em simulação e onde uma atmosfera segura é criada pelo facilitador para promover o compartilhamento e a discussão das

- A context for learning that consists of a controlled and shielded representation of real-world situations, and a set of educational methods and procedures in which trainees feel simultaneously challenged and psychologically safe to practice and reflect on their performance (Rudolph et al).
- An atmosphere that is created by the facilitator to allow for sharing and discussion of participant experiences without fear of humiliation or punitive action.
- A setting, surrounding, or conditions that reproduce components or aspects of the real-world environment, for the purpose of learning and related activities, and/or research (ASSH).

See also: PSYCHOLOGICAL SAFETY

- experiências dos participantes sem consequências negativas.
- Um contexto de aprendizagem que consiste em uma representação controlada e blindada de situações do mundo real e um conjunto de métodos e procedimentos educacionais nos quais os trainees se sentem simultaneamente desafiados e psicologicamente seguros para praticar e refletir sobre seu desempenho (Rudolph et al).
- Uma atmosfera que é criada pelo facilitador para permitir o compartilhamento e discussão das experiências dos participantes sem medo de humilhação ou ação punitiva.
- Um ambiente, ambiente ou condições que reproduzem componentes ou aspectos do ambiente do mundo real, com a finalidade de aprendizagem e atividades relacionadas e / ou pesquisa (ASSH).

Veja também: Segurança Psicológica

Simulation Ethics \ sim-yuh-ley-shuh n \ 'e-thiks \ noun

Ety. simulation (n.). noun of action from past participle stem of simulare "imitate," from stem of similis "like". Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954.

Ety. ethic (n.) character or pertaining to the character, from Latin (ethica), and is from the Ancient Greek (êthicos). "late 14c., *ethik* "study of morals," from Old French *etique* "ethics, moral philosophy" (13c.), from Late Latin *ethica*, from Greek *êthike philosophia* "moral philosophy," fem. of *êthikos* "ethical, pertaining to character," from *êthos* "moral character," related to *êthos* "custom" (see **ethos**). Meaning "moral principles of a person or group" is attested from 1650s." **ethics** (n.) ""the science of morals," c. 1600, plural of Middle English *ethik* "study of morals" (see **ethic**). The word also traces to *Ta Ethika*, title of Aristotle's work. Related: *Ethicist*."

Definition

- A self-imposed formalized code for all simulationists that includes the following values: "Integrity, Transparency, Mutual Respect, Professionalism, Accountability, and Results Orientation" (Park, Murphy, & Code of Ethics Working Group, 2018).

Simulação Ética

\si.mu.la.s 'ẽw\ \ 'e.tfi.kẽ\ substantivo

Etim. simulação (s.). substantivo de ação do radical do particípio passado ou simulare "imitar", do radical de similis "como". Significa "um modelo ou maquete para fins de experimento ou treinamento" é de 1954.

Etim. ética (s.) personagem ou pertencente ao personagem, do latim (ética), e é do grego antigo (êthicos). "Final do século 14, *ethik*" estudo da moral ", do francês antigo *etique*" ética, filosofia moral "(1300), Do latim final *ethica*, do grego *êthike philosophia* "filosofia moral ", fem. ou *êthikos* "ético, relativo ao caráter", de *êthos* "caráter moral", relacionado a *êthos* "costume" (ver *ethos*). O significado de "princípios morais de uma pessoa ou grupo" é atestado desde 1650 ". **ética** (s.) "" a ciência da moral ", c. 1600, plural do *ethik* "estudo da moral" (ver *ética*). A palavra também remete a *Ta Ethika*, título da obra de Aristóteles. Relacionado: **Ético**."

Definição

- Um código formalizado autoimposto para todos os simuladores que inclui os seguintes valores: "Integridade, Transparência, Respeito Mútuo,

<ul style="list-style-type: none"> • Is applicable for both simulation facilitators and the participants (learners); based on frameworks and values; includes one's behaviors and conduct during a simulation-based experience (Lioce, Graham, & Young, 2018). • A basis for simulations which is to promote patient safety and engage learners/participants (Pinar & Peksoy, 2016). 	<p>Profissionalismo, Responsabilidade e Orientação para Resultados” (Park, Murphy e Grupo de Trabalho do Código de Ética, 2018).</p> <ul style="list-style-type: none"> • É aplicável tanto para facilitadores de simulação quanto para participantes (alunos); baseado em estruturas e valores; inclui o comportamento e a conduta de uma pessoa durante uma experiência baseada em simulação (Lioce, Graham, & Young, 2018). • Uma base para simulações que visa promover a segurança do paciente e envolver os alunos / participantes (Pinar & Peksoy, 2016).
<p>Simulation Fidelity \ sim-yuh-ley-shuh n \ fə-'de-lə-tē \ <i>noun</i> [Note: the term fidelity is often used synonymously with realism but not all agree these are the same]</p> <p>Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare "imitate," from stem of similis "like". Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954.</p> <p>Etym. fidelity (n.) early 15c., "faithfulness, devotion," from Middle French fidélité (15c.), from Latin fidelitatem (nominative fidelitas) "faithfulness, adherence, trustiness," from fidelis "faithful, true, trusty, sincere," from fides "faith". From 1530s as "faithful adherence to truth or reality;" specifically of sound reproduction from 1878.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • The level of realism associated with a particular simulation activity. • The physical, semantic, emotional and experiential accuracy that allows persons to experience a simulation as if they were operating in an actual activity (SSH). • The believability, or the degree to which a simulated experience approaches reality. Fidelity can involve a variety of dimensions, including (a) physical factors such as environment, equipment, and related tools; (b) psychological factors such as emotions, beliefs, and self-awareness of participants; (c) social factors such as participant and instructor motivation and goals; (d) culture of the group; and (e) degree of openness and 	<p>Fidelidade na Simulação \fi.de.li.d'a.dzi\ si.mu.la.s'ãw\ <i>substantivo</i> [Observação: o termo fidelidade é frequentemente usado como sinônimo de realismo, mas nem todos concordam que são iguais]</p> <p>Etim. simulação (s.) substantivo de ação do radical do particípio passado ou simulare "imitar", do radical de similis "como". Significa "um modelo ou maquete para fins de experimento ou treinamento" é de 1954.</p> <p>Etim. fidelidade (s.) início do 15c., "fidelidade, devoção", do francês antigo fidélité (1500), do latim fidelitatem (nominativo fidelitas) "fidelidade, adesão, confiança", de fidelis "fiel, verdadeiro, confiável, sincero," de fides "fé " A partir de 1530 como "adesão fiel à verdade ou realidade"; especificamente da reprodução de som de 1878.</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • O nível de realismo associado a uma determinada atividade de simulação. • A precisão física, semântica, emocional e experiential que permite às pessoas vivenciar uma simulação como se estivessem operando em uma atividade real (SSH). • A credibilidade, ou o grau em que uma experiência simulada se aproxima da realidade. A fidelidade pode envolver uma variedade de dimensões, incluindo (a) fatores físicos como ambiente, equipamento e ferramentas relacionadas; (b) fatores psicológicos, como emoções, crenças e autoconsciência dos participantes; (c) fatores sociais, como

<p>trust, as well as participants' modes of thinking (Rudolph et al, 2007).</p> <p>See also: FIDELITY</p>	<p>motivação e objetivos dos participantes e instrutores; (d) cultura do grupo; e (e) grau de abertura e confiança, bem como modos de pensamento dos participantes (Rudolph et al, 2007).</p> <p>Veja também: FIDELIDADE</p>
<p>Simulation Guideline \ sim-yuh-ley-shuh n \ gahyd-lahyn \ <i>noun</i></p> <p>Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare "imitate," from stem of similis "like". Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954.</p> <p>Etym. guideline (n.) 1785, "line marked on a surface before cutting," from guide + line (n.). Meaning "rope for steering a hot-air balloon" is from 1846. In figurative use by 1948.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • A recommendation of the qualities for simulation fidelity, simulation validity, simulation program, or for formative or summative evaluation (SSH). • A set of procedures or principles that are recommended to assist in meeting standards. Guidelines are not necessarily comprehensive; they provide a framework for developing policies and procedures based on best practice. • A set of recommendations, incorporating currently known best practice, based on research and/or expert opinion. <p>Compare: SIMULATION STANDARD</p>	<p>Diretriz de simulação \dzi.re.tr'is\ si.mu.la.s'õw\ <i>substantivo</i></p> <p>Etim. simulação (s.) substantivo de ação do radical do particípio passado ou simulare "imitar", do radical de similis "como". Significa "um modelo ou maquete para fins de experimento ou treinamento" é de 1954.</p> <p>Etim. diretriz (s.) 1 Do lat.tar. directrix,icis 'linha diretriz, conjunto de princípios e normas'. No Inglês 1785, "linha marcada em uma superfície antes de cortar," da guia + linha (s.). O significado de "corda para dirigir um balão de ar quente" é de 1846. Em uso figurativo em 1948.</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uma recomendação das qualidades para fidelidade da simulação, validade da simulação, programa de simulação ou para avaliação formativa ou somativa (SSH). • Um conjunto de procedimentos ou princípios recomendados para auxiliar no cumprimento de padrões. As diretrizes não são necessariamente abrangentes; elas fornecem uma estrutura para o desenvolvimento de políticas e procedimentos baseados nas melhores práticas. • Um conjunto de recomendações, incorporando as melhores práticas atualmente conhecidas, com base em pesquisas e / ou opinião de especialistas. <p>Compare: PADRÃO DE SIMULAÇÃO</p>
<p>Simulationist \ sim-yuh-ley-shuh n - ist \ <i>noun</i></p> <p>Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare "imitate," from stem of similis "like". Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954.</p>	<p>Simulacionista \si.mu.l'a.si.o.n'is.ta\ <i>substantivo</i></p> <p>Etim. simulação (s.) substantivo de ação do radical do particípio passado ou simulare "imitar", do radical de similis "como". Significa</p>

Definition

- A modeling and simulation professional (Tucker, 2010).
- A person “who is involved, full-time or part-time, in modeling or simulation activities” for example, develops models to be used for simulation purposes; performs simulation studies; develops simulation software; manages simulation projects; advertises and/or markets simulation products and/or services; maintains simulation products and/or services; promotes simulation-based solutions to important problems; advances simulation technology; and advances simulation methodology and/or theory (Ören, 2000).
- A term used to describe “professionals involved in providing simulation activities, products, and services” (Kardong-Edgren, 2013, p. e561). This can include Simulated Patient educators, trainers, and Standardized or Simulated Patients (SPs).
- A term for “professionals involved in modelling and simulation activities and/or with providing modelling and simulation products and/or services” (Ören, Elzas, Smit, & Birta, 2002)

Compare: DEBRIEFER, EDUCATOR, FACILITATOR, OPERATIONS SPECIALIST, SIMULATION TECHNOLOGY SPECIALIST

"um modelo ou maquete para fins de experimento ou treinamento" é de 1954.

Definição

- Profissional de modelagem e simulação (Tucker, 2010).
- Uma pessoa “que está envolvida, em tempo integral ou parcial, em atividades de modelagem ou simulação”, por exemplo, desenvolve modelos a serem usados para fins de simulação; realizar estudos de simulação; software de simulação de desenvolvimento; gerenciar projetos de simulação; anuncia e / ou comercializa produtos e / ou serviços de simulação; mantém produtos e / ou serviços de simulação; promove soluções baseadas em simulação para problemas importantes; tecnologia de simulação avançada; e avanços na metodologia e / ou teoria de simulação (Ören, 2000).
- Termo usado para descrever “profissionais envolvidos no fornecimento de atividades, produtos e serviços de simulação” (Kardong-Edgren, 2013, p. E561). Isso pode incluir educadores de Pacientes Simulados, treinadores e Pacientes Padronizados ou Simulados.
- Um termo para "profissionais envolvidos em atividades de modelagem e simulação e / ou no fornecimento de produtos e / ou serviços de modelagem e simulação" (Ören, Elzas, Smit, & Birta, 2002)

Compare: DEBRIEFER, EDUCADOR, FACILITADOR, ESPECIALISTA EM OPERAÇÕES, ESPECIALISTA EM TECNOLOGIA DE SIMULAÇÃO

Simulation Operations \ sim-yuh-ley-shuh n \ op-uh-rey-shuh nz \ *noun*

Etym. simulation (*n.*) noun of action from past participle stem of simulare "imitate," from stem of similis "like". Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954.

Etym. operations (*n.*) only singular form (operation) - "late 14c., "action, performance, work," also "the performance of some science or art," from Old French *operacion* "operation, working, proceedings," from Latin *operationem* (nominative operatio) "a working, operation," noun of action from past-participle stem of *operari* "to work, labor" (in Late Latin "to have effect,

Operações de Simulação \si.mu.l'a.si.o.n'is.ta\ *substantivo*

Etim. simulação (*s.*) substantivo de ação do radical do particípio passado ou simulare "imitar", do radical de similis "como". Significa "um modelo ou maquete para fins de experimento ou treinamento" é de 1954.

Etim. operações (*s.*) apenas forma singular (operação) - "final de 1400," ação, performance, obra ", também "a performance de alguma ciência ou arte ", do francês antigo operacion" operação, trabalho, procedimentos ", do latim operationem

be active, cause"), from *opera* "work, effort," related to *opus* (genitive *operis*) "a work" (from PIE root *op- "to work, produce in abundance")."

Definition

- “The infrastructure, people, and processes necessary for implementation of an effective and efficient simulation-based education (SBE) program” (The INACSL Standards Committee, 2017, p. 681).
- A term which encompasses “the job duties related to the overall management, delivery, and function of simulation-based education” (Crawford, Bailey, & Steer, 2019, p. 148).

(nominativo operatio) "um trabalho, operação", substantivo de ação do radical participio passado de operari "trabalhar, trabalhar" (em latim tardio "ter efeito, ser ativo, causar"), da ópera "trabalhar, esforço", relacionado à opus (genitivo operis) "um trabalho" (da raiz de TORTA *op- "trabalhar, produzir em abundância"). "

Definição

- “A infraestrutura, as pessoas e os processos necessários para a implementação de um programa de educação baseada em simulação (EBS) eficaz e eficiente” (The INACSL Standards Committee, 2017, p. 681).
- Um termo que abrange “os deveres do trabalho relacionados ao gerenciamento geral, entrega e função da educação baseada em simulação” (Crawford, Bailey, & Steer, 2019, p. 148).

Simulation Reliability \ sim-yuh-ley-shuh n \ ri-lahy-uh-bil-i-tee \ *noun*

Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare "imitate," from stem of similis "like". Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954.

Etym. reliable (adj.) 1560s, raliabill, Scottish; see rely + -able.

Definition

- The consistency of a simulation activity, or the degree to which a simulation activity measures in the same way each time it is used under the same conditions with the same participants.
- “Consistency of performance” under the same conditions with similar participants. (Scalese & Hatala, 2014)
- The consistency is “tested by interrater, test-retest, and intra-instrument” (Adamson, 2014,p.155).

Compare: SIMULATION VALIDITY

Simulação confiável substantivo

Etim. simulação (s.) substantivo de ação do radical do participio passado ou simulare "imitar", do radical de similis "como". Significa "um modelo ou maquete para fins de experimento ou treinamento" é de 1954.

Etim. confiável (adj.) 1560s, raliabill, escocês; consulte confiar + -able. Do Latim CONFIDENTIA, “confiança”, de CONFIDERE, “acreditar plenamente, com firmeza”, formada por COM, intensificativo, mais FIDERE, “acreditar, crer”, que deriva de FIDES, “fê”.

Definição

- A consistência de uma atividade de simulação, ou o grau em que uma atividade de simulação mede da mesma maneira cada vez que é usada nas mesmas condições com os mesmos participantes.
- “Consistência de desempenho” nas mesmas condições com participantes semelhantes. (Scalese & Hatala, 2014)
- A consistência é “testada por interavaliadores, teste-reteste e intra-instrumento” (Adamson, 2014, p.155).

Compare: VALIDADE DE SIMULAÇÃO

Simulation Standard \ sim-yuh-ley-shuh n \ stan-derd \ *noun*

Simulação Padrão \si.mu.la.s 'ãw\ |pa.dr 'ãw\ *substantivo*

Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare "imitate," from stem of similis "like". Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954.

Definition

- A statement of the minimum requirements for simulation fidelity, validity, formative or summative evaluation, or any other element related to a simulation activity or program (SSH).

Compare: SIMULATION GUIDELINE

Simulation Technology Specialist \ sim-yuh-ley-shuh n \ tek-'nä-lə-jē \ spesh-uh-list \ *noun*

Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare "imitate," from stem of similis "like". Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954.

Etym. technology (n.) "1610s, "a discourse or treatise on an art or the arts," from

Greek *tekhnologia* "systematic treatment of an art, craft, or technique," originally referring to grammar, from *tekhnō-*, combining form of *tekhnē* "art, skill, craft in work; method, system, an art, a system or method of making or doing," from PIE **teks-na-* "craft" (of weaving or fabricating), from suffixed form of root **teks-* "to weave," also "to fabricate." For ending, see **-logy**". "The meaning "study of mechanical and industrial arts" (Century Dictionary, 1895, gives as example "spinning, metal-working, or brewing") is recorded by 1859. *High technology* attested from 1964; short form *high-tech* is from 1972."

Etym. specialist (n.) "1852 (originally in the medical sense and much scorned by the GPs); see **special** (adj.) + **-ist**. Perhaps immediately from French *spécialiste* (1842). In general use in English by 1862. Related: *Specialism*."

Definition

- A person, defined as someone "with a diverse set of skills and expertise both technical and administrative related to the operation, support, and delivery of healthcare simulation" (Crawford, Bailey, & Steer, 2019, p. 148).
- A person, also known as a "Sim Tech" or Simulation Technician who functions as a technician for healthcare simulation technology (Baily, 2014; Crawford, Bailey, &

Etim. simulação (s.) substantivo de ação do radical do particípio passado ou simulare "imitar", do radical de similis "como". Significa "um modelo ou maquete para fins de experimento ou treinamento" é de 1954.

Definição

- Uma declaração dos requisitos mínimos de fidelidade, validade, avaliação formativa ou somativa da simulação ou qualquer outro elemento relacionado a uma atividade ou programa de simulação (SSH).

Compare: DIRETRIZES DE SIMULAÇÃO

Especialista em tecnologia de simulação \is.pe.sja.l'is.tə\ |te.kə.no.lo.ʒ'i.jə\ ||si.mu.la.s'ãw|| *substantivo*

Etim. simulação (s.) substantivo de ação do radical do particípio passado ou simulare "imitar", do radical de similis "como". Significa "um modelo ou maquete para fins de experimento ou treinamento" é de 1954.

Etim. tecnologia (s.) "1610s," um discurso ou tratado sobre uma arte ou as artes ", do grego *tekhnologia* "tratamento sistemático de uma arte, ofício ou técnica ", originalmente referindo-se à gramática, de *tekhnō-*, forma combinando de *tekhnē* "arte, habilidade, artesanato em trabalho; método, sistema, uma arte, um sistema ou método de fazer ou fazer, "de TORTA * *teks-na-* "artesanato "(de tecer ou fabricar), de forma com sufixo de raiz * *teks-* "tecer, "também" para fabricar ". Para finalizar, consulte-logy ". "O significado" estudo das artes mecânicas e industriais "(Century Dictionary, 1895, dá como exemplo" fiação, metalurgia ou fabricação de cerveja ") é registrado em 1859. Alta tecnologia atestada a partir de 1964; a forma abreviada de alta tecnologia é de 1972. "

Etim. especialista (s.) "1852 (originalmente no sentido médico e muito desprezado pelos GPs); veja especial (adj.) + **-ist**. Talvez imediatamente de especialista francês (1842). Em uso geral em inglês em 1862. Relacionado: Especialismo. "

Definição

- Uma pessoa, definida como alguém "com um conjunto diversificado de habilidades e conhecimentos técnicos e

<p>Steer, 2019); in addition to technical support, job duties may vary and include such duties as preparing for simulations (mannequin programming, set-up), running of equipment during simulations (simulator, audiovisual), equipment maintenance/repair, and education of others concerning simulation technologies (UW Health, 2017).</p> <ul style="list-style-type: none"> • An individual who provides technological expertise, instructional support and advocacy in healthcare simulation. <p>See also: OPERATIONS SPECIALIST, SIMULATIONIST</p>	<p>administrativos relacionados à operação, suporte e entrega de simulação de saúde” (Crawford, Bailey, & Steer, 2019, p. 148).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uma pessoa, também conhecida como “Sim Tech” ou Técnico de Simulação, que atua como técnico em tecnologia de simulação de saúde (Baily, 2014; Crawford, Bailey, & Steer, 2019); além do suporte técnico, as funções do trabalho podem variar e incluir funções como preparação para simulações (programação de manequim, configuração), execução de equipamento durante as simulações (simulador, audiovisual), manutenção / reparo de equipamento e educação de terceiros sobre tecnologias de simulação (UW Health, 2017). • Um indivíduo que fornece conhecimento tecnológico, suporte instrucional e defesa em simulação de saúde. <p>Veja também: ESPECIALISTA EM OPERAÇÕES, SIMULACIONISTA</p>
<p>Simulation Testing Environment \sim-yuh-ley-shuh n \ tee-ching \ en-vahy-ruh -muh nt <i>noun</i></p> <p>Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare "imitate," from stem of similis "like". Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • A context for formative or summative evaluation of an individual's or team's performance. The goals of the simulation testing environment are to create an equivalent activity for all participants in order to test their knowledge, skills, and abilities in a simulated setting (INACSL, 2013). 	<p>Ambiente de teste de simulação ã.bi.'ěj.tfi t'es.tfi si.mu.la.s'ãw <i>substantivo</i></p> <p>Etim. simulação (s.) substantivo de ação do radical do particípio passado ou simulare "imitar", do radical de similis "como". Significa "um modelo ou maquete para fins de experimento ou treinamento" é de 1954.</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • Um contexto para avaliação formativa ou sumativa do desempenho de um indivíduo ou equipe. Os objetivos do ambiente de teste de simulação são criar uma atividade equivalente para todos os participantes, a fim de testar seus conhecimentos, habilidades e habilidades em um ambiente simulado (INACSL, 2013).
<p>Simulation Time \ sim-yuh-ley-shuh n \ tahym \ <i>noun</i></p> <p>Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare "imitate," from stem of similis "like". Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954.</p> <p>Definition</p>	<p>Tempo de Simulação t'ěj.pv si.mu.la.s'ãw <i>substantivo</i></p> <p>Etim. simulação (s.) substantivo de ação do radical do particípio passado ou simulare "imitar", do radical de similis "como". Significa "um modelo ou maquete para fins de experimento ou treinamento" é de 1954.</p> <p>Definição</p>

<ul style="list-style-type: none"> • A simulation's internal representation of time; simulation time may accumulate faster, slower, or at the same pace as real-time. • A time established by the simulation educator before the start of the simulation exercise irrespective of the actual real time (Hancock et al, 2008). 	<ul style="list-style-type: none"> • Uma representação interna do tempo na simulação; o tempo de simulação pode se acumular mais rápido, mais devagar ou no mesmo ritmo do tempo real. • Um tempo estabelecido pelo educador de simulação antes do início do exercício de simulação, independentemente do tempo real real (Hancock et al, 2008).
<p>Simulation Tool sim-yuh-ley-shuh n \ 'tül \ <i>noun</i></p> <p>Etym. simulation (n.) mid-14c., "a false show, false profession," from Old French <i>simulation</i> "pretence" and directly from Latin <i>simulationem</i> (nominative <i>simulatio</i>) "an imitating, feigning, false show, hypocrisy," noun of action from past participle stem of <i>simulare</i> "imitate," from stem of <i>similis</i> "like, resembling, of the same kind" (see similar). Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954."</p> <p>Etym. tool (n.) "Old English <i>tol</i> "instrument, implement used by a craftsman or laborer, weapon," from Proto-Germanic <i>*tōwalan</i> "implement" (source also of Old Norse <i>tol</i>), from a verb stem represented by Old English <i>tawian</i> "prepare" (see <i>taw</i>). The ending is the instrumental suffix -el (1). Figurative sense of "person used by another for his own ends" is recorded from 1660s."</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • A model or mock-up for purposes of experiment or training. • A device, including lower and higher simulation technologies, that can be used to promote participant learning (Yale University, n.d.). Examples include task trainers, mannequins (manikins) and immersive environments (i.e. virtual reality). The specific simulation tool should be chosen based on the predetermined objectives and outcomes (INACSL Standards Committee, 2016b; Yale University, n.d.). • The modality or "the platform for the experience" (INACSL Standards Committee, 2016b, S7). • A description of what healthcare simulation is; known as "an effective tool, technique, or method" (Barjis, 2011, p. 2). • An instrument used to assess/evaluate in a simulation. <p>See also: MODALITY</p>	<p>Ferramenta de Simulação <i>fɛ.xa.m 'ɛj.tə \ si.mu.la.s 'ɔw\ substantivo</i></p> <p>Etim. simulation (s.) meados de 14c., "um show falso, falsa profissão", do francês antigo simulação "fingimento" e diretamente do latim simulação em (nominativo <i>simulatio</i>) "uma imitação, fingimento, falso show, hipocrisia", substantivo de ação do participio passado derivado de <i>simulare</i> "imitar", do radical de <i>similis</i> "semelhante, semelhante, do mesmo tipo" (ver semelhante). Significa "um modelo ou maquete para fins de experimento ou treinamento" é de 1954. "</p> <p>Etim. ferramenta (s.) lat. <i>ferramēnta</i> 'conjunto de instrumentos ou utensílios de ferro', pl. do neutro <i>ferramēntum,ī</i> 'instrumento ou utensílio de ferro'. No inglês "Inglês Antigo <i>tol</i>" instrumento, instrumento usado por um artesão ou trabalhador, arma, "do proto-germânico <i>*tōwalan</i>" implemento "(fonte também do antigo nórdico <i>tol</i>), de um radical verbal representado pelo inglês antigo <i>tawian</i>" preparar "(ver <i>taw</i>). A terminação é o sufixo instrumental -el (1). O sentido figurado de "pessoa usada por outra para seus próprios fins" é registrado a partir de 1660 ”.</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • Um modelo ou maquete para fins de experimento ou treinamento. • Um dispositivo, incluindo tecnologias de simulação inferior e superior, que pode ser usado para promover a aprendizagem do participante (Yale University, n.d.). Os exemplos incluem treinadores de tarefas, manequins (manequins) e ambientes imersivos (ou seja, realidade virtual). A ferramenta de simulação específica deve ser escolhida com base nos objetivos e resultados predeterminados (INACSL Standards Committee, 2016b; Yale University, n.d.).

	<ul style="list-style-type: none"> • A modalidade ou “a plataforma para a experiência” (INACSL Standards Committee, 2016b, S7). • Uma descrição do que é simulação de saúde; conhecido como “uma ferramenta, técnica ou método eficaz” (Barjis, 2011, p. 2). • Um instrumento usado para avaliar / avaliar em uma simulação. <p>Veja também: MODALIDADE</p>
<p>Simulation Validity \sim-yuh-ley-shuh n \ vuh-lid-i-tee\ <i>noun</i></p> <p>Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare "imitate," from stem of similis "like". Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • The degree to which a model or simulation accurately represents or measures what it intends to measure. (Scalese and Hatala, 2014) • In healthcare simulation, the quality of a simulation or simulation program that demonstrates that the relationship between the process and its intended purpose is specific, sensitive, reliable, and reproducible (Dieckmann, 2009; SSH). • “The degree to which a test or evaluation tool accurately measures the intended concept of interest”. (INACSL Standards Committee, 2016). • “How well the data measures the construct it is intended to measure” (Adamson, 2014,p.155). <p>Compare: SIMULATION RELIABILITY</p>	<p>Validade de simulação va.li.d'a.dzi si.mu.la.s'õw <i>substantivo</i></p> <p>Etim. simulação (s.) substantivo de ação do radical do particípio passado ou simulare "imitar", do radical de similis "como". Significa "um modelo ou maquete para fins de experimento ou treinamento" é de 1954.</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • O grau em que um modelo ou simulação representa ou mede com precisão o que pretende medir. (Scalese e Hatala, 2014) • Na simulação em saúde, a qualidade de uma simulação ou programa de simulação que demonstra que a relação entre o processo e sua finalidade é específica, sensível, confiável e reproduzível (Dieckmann, 2009; SSH). • “O grau em que um teste ou ferramenta de avaliação mede com precisão o conceito de interesse pretendido”. (Comitê de Padrões INACSL, 2016). • “Quão bem os dados medem o construto que pretendem medir” (Adamson, 2014, p.155). <p>Compare: CONFIABILIDADE DE SIMULAÇÃO</p>
<p>Simulator \ sim-yuh-ley-ter \ <i>noun</i></p> <p>Etym. simulator (n.) 1835, of persons, from Latin simulator "a copier, feigner," agent noun from simulare "imitate," from stem of similis "like". In reference to training devices for complex systems, from 1947 (flight simulator). simulated (adj.) 1620s, "feigned," past participle adjective from simulate (v.). Meaning "imitative for purposes of experiment or training" is from 1966 (agent noun simulator in the related sense dates</p>	<p>Simulador /si.mu.la.d'or <i>substantivo</i></p> <p>Etim. simulador (s.) 1835, de pessoas, do latim simulador "um copião, fingidor", substantivo agente de simulare "imitar", do radical de similis "como". Referente a dispositivos de treinamento para sistemas complexos, desde 1947 (simulador de vôo). simulado (adj.) 1620s, adjetivo "fingido", particípio passado de simular (v.). O significado de "imitativo para fins de experimento</p>

from 1947. In commercial jargon, "artificial, imitation" by 1942.

Definition

- A setting, device, computer program or system that performs simulation (Hancock et al, 2008).
- Any object or representation used during training or assessment that behaves or operates like a given system and responds to the user's actions (SSH).
- A device that duplicates the essential features of a task situation. A simulator generally has three elements – a modelled process which represents, emulates, or otherwise simulates a real world system, a control system, and a human machine interface which is representative of the inputs found in the real world system (Australian Dept. of Defense); examples include manikins and part-task trainers.

See also: COMPUTER-BASED SIMULATION, MANIKIN, SERIOUS GAMES, SCREEN-BASED SIMULATION, SIMULATED PATIENT, STANDARDIZED PATIENT, TASK TRAINER, VIRTUAL REALITY

ou treinamento" é de 1966 (simulador de substantivo de agente no sentido relacionado data de 1947. No jargão comercial, "artificial, imitação" em 1942.

Definição

- Um ambiente, dispositivo, programa de computador ou sistema que executa simulação (Hancock et al, 2008).
- Qualquer objeto ou representação usado durante o treinamento ou avaliação que se comporta ou opera como um determinado sistema e responde às ações do usuário (SSH).
- Um dispositivo que duplica os recursos essenciais de uma situação de tarefa. Um simulador geralmente tem três elementos - um processo modelado que representa, emula ou simula um sistema do mundo real, um sistema de controle e uma interface homem-máquina que é representativa das entradas encontradas no sistema do mundo real (Departamento de Defesa da Austrália); exemplos incluem manequins e treinadores de tarefas parciais.

Veja também: SIMULAÇÃO BASEADA EM COMPUTADOR, MANEQUIM, JOGOS SÉRIOS, SIMULAÇÃO BASEADA EM TELA, PACIENTE SIMULADO, PACIENTE PADRONIZADO, TREINADOR DE TAREFA, REALIDADE VIRTUAL

Situated Learning \sich-oo-ey-tid \ lur-ning \
noun

Etym. situate (v.) early 15c., "to place in a particular state or condition," from Medieval Latin *situatus*, past participle of *situare* "to place, locate," from Latin *situs* "a place, position" (see *site*). Related: *Situated*; *situating*, *situation* (n.).

Etym. learning (n.) Old English *leornung* "learning, study," from *leornian* (see *learn*). *Learning curve* attested by 1907.

Definition

- A theory that posits that learning occurs within authentic activity, context, and culture. Social interaction and collaboration are considered essential components (Lave and Wenger, 2008). This is opposed to a

Aprendizagem situada

\a.prẽ.dzi.z 'a.ʒɛn\ |si.twa.da\ *substantivo*

Etim. situar (v.) início do 1500, "colocar em um estado ou condição particular", do latim medieval *situatus*, particípio passado de *situare* "colocar, localizar", do latim *situs* "um lugar, posição" (ver *site*). Relacionado: *Situado*; *situação*, *situação* (s.).

Etim. aprendizagem (s.) Inglês antigo *leornung* "aprender, estudar" de *leornian* (ver *aprender*). *Curva de aprendizado* atestada em 1907.

Definição

- Uma teoria que postula que a aprendizagem ocorre dentro de uma atividade, contexto e cultura autênticos. A interação social e a colaboração são

<p>classroom learning activity that is abstract and out of context.</p>	<p>consideradas componentes essenciais (Lave e Wenger, 2008). Isso se opõe a uma atividade de aprendizagem em sala de aula que é abstrata e fora de contexto.</p>
<p>Situational Awareness \sich-oo-ey-shuh n-ul \ ə- 'wer-nis\ <i>noun</i></p> <p>Etym. situate (v.) early 15c., "to place in a particular state or condition," from Medieval Latin <i>situatus</i>, past participle of <i>situare</i> "to place, locate," from Latin <i>situs</i> "a place, position" (see <i>site</i>). Related: <i>Situated</i>; <i>situating</i>, <i>situation</i> (n.).</p> <p>Etym. awareness (n.) 1828, from <i>aware</i> + <i>-ness</i>. Late Old English <i>gewær</i>, "wary, cautious".</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • Situation awareness (SA) is the perception of environmental elements within time and space, and a perception of their meaning; it involves being aware of what is happening around you to understand how information, events, and your own actions impact the outcomes and objectives. • A field of study concerned with understanding of the environment critical to decision-makers in complex, dynamic areas; situational awareness refers to the degree to which one's perception of a situation matches reality. • The awareness of fatigue and stress among team members (including oneself), environmental threats to safety, immediate goals, information sharing, and the deteriorating status of the crisis or patient. Most commonly used in the context of crisis resource management training (Hancock et al, 2008). <p>Compare: FIXATION ERROR, SHARED MENTAL MODEL</p>	<p>Consciência situacional \kõ.si. 'ẽj.sjə \ si.twa.si.o.n 'aw\ <i>substantivo</i></p> <p>Etim. situar (v.) início do 1500, "colocar em um estado ou condição particular", do latim medieval <i>situatus</i>, participio passado de <i>situare</i> "colocar, localizar", do latim <i>situs</i> "um lugar, posição" (ver <i>site</i>). Relacionado: <i>Situado</i>; <i>situação</i>, <i>situação</i> (s.).</p> <p>Etim. consciência (s.) Do lat. <i>conscientia</i>, ae 'conhecimento, consciência, senso íntimo'. No inglês 1828, de <i>conhecimento</i> + <i>-ness</i>. Late Old English <i>gewær</i>, "cauteloso, cauteloso".</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consciência situacional é a percepção de elementos ambientais dentro do tempo e espaço, e uma percepção de seu significado; envolve estar ciente do que está acontecendo ao seu redor para entender como as informações, eventos e suas próprias ações impactam os resultados e objetivos. • Um campo de estudo preocupado com a compreensão do ambiente crítico para os tomadores de decisão em áreas complexas e dinâmicas; consciência situacional se refere ao grau em que a percepção de uma pessoa de uma situação corresponde à realidade. • A consciência de fadiga e estresse entre os membros da equipe (incluindo você mesmo), ameaças ambientais à segurança, objetivos imediatos, compartilhamento de informações e o estado de deterioração da crise ou do paciente. Mais comumente usado no contexto de treinamento de gerenciamento de recursos de crise (Hancock et al, 2008). <p>Compare: ERRO DE FIXAÇÃO, MODELO MENTAL COMPARTILHADO</p>
<p>Standardized Patient (SP) \stan-dər- ,dīz-d \ pā-shənt \ <i>noun</i> <i>[Note: this term is often synonymous with Simulated Patient]</i></p>	<p>Paciente Padronizado (PP) \pa.si. 'ẽj.tfi \ pa.dro.ni.z 'a.dv\ <i>substantivo</i> <i>[Nota: este termo é frequentemente sinônimo de paciente simulado]</i></p>

Etym. standard - "authoritative or recognized exemplar of quality or correctness" (late 15c.). Meaning "rule, principal or means of judgment" is from 1560s. That of "definite level of attainment" is attested from 1711 (as in standard of living, 1903).

Etym. patient – (n.) "suffering or sick person under medical treatment," late 14c.

Definition

- A person who has been carefully coached to simulate an actual patient so accurately that the simulation cannot be detected by a skilled clinician. In performing the simulation, the SP presents the gestalt of the patient being simulated; not just the history, but the body language, the physical findings, and the emotional and personality characteristics as well (Barrows 1987).
- An individual trained to portray a patient with a specific condition in a realistic, standardized, and repeatable way and where portrayal/presentation varies based only on learner performance; this strict standardization of performance in a simulated session is what can distinguish standardized patients from simulated patients.
- SPs can be used for teaching and assessment of learners including but not limited to history/consultation, physical examination, and other clinical skills in simulated clinical environments (ASPE). SPs can also be used to give feedback and evaluate learner performance (ASPE).
- An individual who is trained to portray a real patient in order to simulate a set of symptoms or problems used for healthcare education, evaluation, and research (SSH).
- More commonly used in the USA and Canada in large part because SPs participate in high stakes assessments in which SP responses to the learner were standardized; in recent years as SPs have been included in more formative teaching scenarios, its meaning has become interchangeable with the term simulated patient.

See also: ACTOR, EMBEDDED PARTICIPANT, ROLE PLAYER, SIMULATED OR STANDARDIZED PATIENT OR PARTICIPANT, SIMULATED PERSON

Etim. padrão - "exemplar autorizado ou reconhecido de qualidade ou correção" (final dos anos 15c.). O significado de "regra, princípio ou meio de julgamento" data de 1560. O "nível definido de realização" é atestado em 1711 (como no padrão de vida, 1903).

Etim. paciente – (s.) "doente ou doente sob tratamento médico", final do 1400.

Definição

- Uma pessoa que foi cuidadosamente treinada para simular um paciente real com tanta precisão que a simulação não pode ser detectada por um clínico habilidoso. Ao realizar a simulação, o PP apresenta a gestalt o paciente que está sendo simulado; não apenas a história, mas também a linguagem corporal, as descobertas físicas e também as características emocionais e de personalidade (Barrows, 1987).
- Um indivíduo treinado para retratar um paciente com uma condição específica de forma realista, padronizada e repetível e onde a representação / apresentação varia com base apenas no desempenho do aluno; esta padronização estrita de desempenho em uma sessão simulada é o que pode distinguir pacientes padronizados de pacientes simulados.
- Os PPs podem ser usados para ensino e avaliação dos alunos, incluindo, mas não se limitando a, história / consulta, exame físico e outras habilidades clínicas em ambientes clínicos simulados (ASPE). Os PPs também podem ser usados para fornecer feedback e avaliar o desempenho do aluno (ASPE).
- Indivíduo treinado para retratar um paciente real, a fim de simular um conjunto de sintomas ou problemas, usado para educação, avaliação e pesquisa em saúde (SSH).
- Mais comumente usado nos EUA e no Canadá, em grande parte porque os PPs participam de avaliações de alto risco, nas quais as respostas do PP ao aluno são padronizadas; nos últimos anos, à medida que os PPs foram incluídos em cenários de ensino mais formativos, seu significado

	<p>tornou-se intercambiável com o termo paciente simulado.</p> <p>Veja também: ATOR, PARTICIPANTE INCORPORADO, PAPEL, PACIENTE OU PARTICIPANTE SIMULADO OU PADRONIZADO, PESSOA SIMULADA</p>
<p>Standardized Patient Simulation \ stan-dər-ˌdīz-d \ pā-shənt \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i> <i>[Note: the term Standardized Patient is often synonymous with Simulated Patient]</i></p> <p>Etym. standard (n.) "authoritative or recognized exemplar of quality or correctness" (late 15c.). Meaning "rule, principal or means of judgment" is from 1560s. That of "definite level of attainment" is attested from 1711 (as in standard of living, 1903).</p> <p>Etym. patient (n.) "suffering or sick person under medical treatment," late 14c.</p> <p>Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare "imitate," from stem of similis "like". Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • A simulation using a person or persons trained to portray a patient scenario or actual patient(s) for healthcare education. (SSH). • A modality used for the purpose of practice, learning, assessment, or to gain an understanding of systems or human actions in which standardized (or simulated) patients play a central role. 	<p>Simulação com Paciente Padronizado <i>substantivo</i> \pa.si.ˈɛj.tʃi\ si.mu.lˈa.dɔ\ pa.dr.ˈɛw\ <i>substantivo</i> <i>[Nota: o termo Paciente Padronizado é frequentemente sinônimo de Paciente Simulado]</i></p> <p>Etim. padrão (s.) "exemplar autorizado ou reconhecido de qualidade ou correção" (final dos anos 15c.). O significado de "regra, princípio ou meio de julgamento" data de 1560. O "nível definido de realização" é atestado em 1711 (como no padrão de vida, 1903).</p> <p>Etim. paciente (s.) "doente ou doente sob tratamento médico", final do 1400.</p> <p>Etim. simulação (s.) substantivo de ação do radical do particípio passado ou simulare "imitar", do radical de similis "como". Significa "um modelo ou maquete para fins de experimento ou treinamento" é de 1954.</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uma simulação usando uma pessoa ou pessoas treinadas para retratar o cenário de um paciente ou paciente (s) real (is) para educação em saúde. (SSH). • Uma modalidade usada com o propósito de prática, aprendizado, avaliação ou para obter uma compreensão de sistemas ou ações humanas em que pacientes padronizados (ou simulados) desempenham um papel central.
<p>Standardized/Simulated Participant \ stan-dər-ˌdīz-d \ sim-yə-,lāt-id \ pər-ˈti-sə-pənt \ <i>noun</i> See: SIMULATED PATIENT, STANDARDIZED PATIENT</p>	<p>Participante padronizado / simulado <i>substantivo</i> \pa.si.ˈɛj.tʃi\ pa.dro.ni.zˈa.dɔ\ <i>substantivo</i></p> <p>Veja: PACIENTE SIMULADO, PACIENTE PADRONIZADO</p>
<p>State/states \ stāt\ <i>noun</i> Etym. Meaning "physical condition as regards form or structure" is attested from late 13c. Meaning "mental or emotional condition" is attested from 1530s (phrase state of mind first attested 1749).</p>	<p>Estado/estados is.tˈa.dɔ\ <i>substantivo</i></p> <p>Etim. O significado de "condição física no que diz respeito à forma ou estrutura" é atestado a partir do final do século 1300. O significado de "condição mental ou emocional" é atestado desde</p>

<p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • A term used when programming manikins; state variables may include vital signs, monitor readings, body sounds, and verbalizations made by the simulator. • [plural] A sequence of events that change over time (Sokolowski and Banks, 2009). This may include psychosocial behaviors in the simulation activities. <p>Compare: EVENT See also: TRIGGER</p>	<p>1530 (frase estado de espírito primeiro atestado em 1749).</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • Um termo usado ao programar manequins; as variáveis de estado podem incluir sinais vitais, leituras do monitor, sons corporais e verbalizações feitas pelo simulador. • [plural] Uma sequência de eventos que mudam com o tempo (Sokolowski e Banks, 2009). Isso pode incluir comportamentos psicossociais nas atividades de simulação. <p>Compare: EVENTO Veja também: GATILHO</p>
<p>Stochastic \ stə-'kas-tik \ <i>adj</i></p> <p>Etym. (adj.) 1660s, "pertaining to conjecture," from Greek stokhastikos "able to guess, conjecturing," from stokhos "a guess, aim, target, mark," literally "pointed stick set up for archers to shoot at"; the sense of "randomly determined" is from 1934, from German stochastik (1917).</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pertaining to a process, model, or variable whose outcome, result, or value depends on chance (M&S Glossary). <p>Compare: DETERMINISTIC</p>	<p>Estocástico is.to.k'as.tfi.ko <i>adj</i></p> <p>Etim. (adj.) Década de 1660, "referente à conjectura", do grego stokhastikos "capaz de adivinhar, conjecturar," de stokhos "uma suposição, mira, alvo, marca", literalmente "vara pontiaguda preparada para os arqueiros atirarem"; o sentido de "determinado aleatoriamente" é de 1934, de German stochastik (1917).</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pertencente a um processo, modelo ou variável cujo resultado, resultado ou valor depende do acaso (Glossário M&S). <p>Compare: DETERMINÍSTICO</p>
<p>Synthetic Learning Technologies \ sin-'the-tik \ 'lɜrn-ɪŋ \ tek-'nä-lə-jē-z \ <i>noun</i></p> <p>Etym. synthetic (adj.) 1690s, as a term in logic, "deductive," from French synthétique (17c.) and directly from Modern Latin syntheticus, from Greek synthetikos "skilled in putting together, constructive," from synthetos "put together, constructed, compounded," past participle of syntithenai "to put together" (see synthesis). Related: Synthetical (1620s in logic).</p> <p>Etym. learning (n.) Old English leornung "learning, study," from leornian.</p> <p>Etym. techno - word-forming element meaning "art, craft, skill," later "technical, technology," from Latinized form of Greek tekhnō-, combining</p>	<p>Tecnologias de Aprendizagem Sintética te.kə.no.lo.ʒ'i.jə a.prẽ.dʒi.z'a.ʒɛp \ sĩ.t'ɛ.tfi.k'a <i>substantivo</i></p> <p>Etim. sintético (adj.) Década de 1690, como um termo lógico, "dedutivo", do francês synthétique (1700) E diretamente do latim moderno synthetikos, do grego synthetikos "hábil na montagem, construtivo", de synthetos "colocado junto, construído, composto," passado participio de syntithenai "reunir" (ver síntese). Relacionado: Sintético (1620s em lógica).</p> <p>Etim. aprendizagem (s.) Leornung inglês antigo "aprender, estudar" de leornian.</p> <p>Etim. tecno - elemento formador de palavras que significa "arte, habilidade, habilidade", mais tarde</p>

form of tekhnē "art, skill, craft in work; method, system, an art, a system or method of making or doing".

Definition

- The technologies used in synthetic or simulated learning environments including manikin; computer-based virtual reality; haptics; actors; simulated patients; part-task / task trainers; hybrid; video (ASSH).

"técnica, tecnologia", da forma latinizada de tekhnō- grego, forma combinando de tekhnē "arte, habilidade, habilidade no trabalho; método, sistema, uma arte, um sistema ou método de fazer ou fazer".

Definição

- As tecnologias usadas em ambientes de aprendizagem sintéticos ou simulados, incluindo manequim; realidade virtual baseada em computador; háptica; atores; pacientes simulados; formadores de tarefas / tarefas parciais; híbrido; vídeo (ASSH).

Systems Integration \ 'sis-təmz \ ,in-tə-'grā-shən\ *noun*

Etym. system - (n.) 1610s, "the whole creation, the universe," from Late Latin systema "an arrangement, system," from Greek systema "organized whole, a whole compounded of parts," from stem of synistanai "to place together, organize, form in order," from syn- "together". Meaning "set of correlated principles, facts, ideas, etc." first recorded 1630s.

Etym integration (n.) 1610s, from French intégration and directly from Latin integrationem (nominative integratio) "renewal, restoration".

Integrate - Meaning "to put together parts or elements and combine them into a whole" is from 1802.

Related: Integrated; integrating

Definition

- An engineering term meaning to bring together the component subsystems into one system that functions together. In healthcare, the ability to improve the quality of care and patient outcomes through re-engineering of care delivery processes.
- A category of simulation program accreditation that recognizes programs that demonstrate consistent, planned, collaborative, integrated, and iterative application of simulation-based assessment, research, and teaching activities with systems engineering, and risk management principles to achieve excellent bedside clinical care, enhanced patient safety, and improved outcome metrics across the healthcare system(s) (SSH).

Integração de Sistemas

ĩ.te.gra.s'ãw\ |sis.t'ẽ.mã\ *substantivo*

Etim. sistema - (s.) Década de 1610, "toda a criação, o universo", do latim tardio systema "um arranjo, sistema," do sistema grego "todo organizado, um todo composto de partes," do radical de synistanai "para colocar junto, organizar, formar em ordem", "de syn-" juntos ". Significando "conjunto de princípios, fatos, ideias, etc. correlacionados" registrado pela primeira vez na década de 1630.

Etim integração (s.) Década de 1610, da francesa intégration e diretamente do latim integrationem (nominative integratio) "renovação, restauração". Integrar - O significado "juntar partes ou elementos e combiná-los em um todo" é de 1802. Relacionado: Integrado; integrando

Definição

- Um termo de engenharia que significa reunir os subsistemas de componentes em um sistema que funciona em conjunto. [Na saúde, a capacidade de melhorar a qualidade do cuidado e os resultados do paciente por meio da reengenharia dos processos de prestação de atendimento.
- Uma categoria de credenciamento de programa de simulação que reconhece programas que demonstram aplicação consistente, planejada, colaborativa, integrada e iterativa de avaliação baseada em simulação, pesquisa e atividades de ensino com engenharia de sistemas e princípios de gerenciamento de risco para obter excelente atendimento clínico à beira do leito, paciente aprimorado

	segurança e métricas de resultado aprimoradas em todo o sistema (s) de saúde (SSH).
--	---

T

Tabletop Simulation (TTX) \ 'tā-bəl- ,tāp \ sim-yuh-ley-shuh n \ *noun*

Etim. tabletop (adj.) table- late 12c., "board, slab, plate," from Old French table "board, square panel, plank; writing table; picture; food, fare" (11c.), and late Old English tabelle "writing tablet, gaming table," from Germanic *tabal
top (adj.) "being at the top, 1590s. or (n.) highest point," Old English top "summit, crest, tuft,"

Etim. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare "imitate," from stem of similis "like". Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954.

Definition

- An educational tool intended to provide students/learners an opportunity to apply knowledge through formal discussion of a described scenario (Lehtola, 2007).
- In the context of tabletop exercise, involves key personnel discussing simulated scenarios in an informal setting. Can be used to assess plans, policies, and procedures (California Hospital Association, 2017).

Take-home Simulators \ teyk \ hohm \ sim-yuh-ley-ters \ *noun*

Etim. take (v.) late Old English *tacan* "to take, seize," from a Scandinavian source (such as Old Norse *taka* "take, grasp, lay hold," past tense *tok*, past participle *tekinn*; Swedish *ta*, past participle *tagit*), from Proto-Germanic **takan-* (source also of Middle Low German *tacken*, Middle Dutch *taken*, Gothic *tekan* "to touch"), from Germanic

Simulação de mesa \si.mu.la.s 'əw\ |m 'e.zə\ *substantivo*

Etim. mesa (adj.) mesa - tarde 1200, "tábua, laje, prato," mesa do francês antigo "tábua, painel quadrado, prancha; mesa de escrever; imagem; comida, tarifa" (1100) e tábua de escrever "da velha mesa do inglês antigo", jogos mesa, "do germânico * tabal
top (adj.) "estando no topo, 1590s. ou (s.) ponto mais alto, "topo do inglês antigo" cume, cristã, tufo, "

Etim. simulação (s.) substantivo de ação do radical participio passado de simulare "imitar", do radical de similis "como". Significa "um modelo ou maquete para fins de experimento ou treinamento" é de 1954.

Definição

- Uma ferramenta educacional destinada a fornecer aos alunos / alunos uma oportunidade de aplicar o conhecimento por meio da discussão formal de um cenário descrito (Lehtola, 2007).
- No contexto do exercício de mesa, envolve o pessoal-chave discutindo cenários simulados em um ambiente informal. Pode ser usado para avaliar planos, políticas e procedimentos (California Hospital Association, 2017).

Take-home Simulators/ Simulador Take-home \ teyk \ hohm \ sim-yuh-ley-ters \ *substantivo*

Etim. take (v.) do antigo inglês antigo *tacan* "tomar, apreender" de uma fonte escandinava (como o antigo nórdico *taka* "pegar, agarrar, prender", *tok* do pretérito, participio *tekinn*; sueco *ta*, participio passado *tagit*), do proto-germânico * *takan-* (fonte também do baixo alemão médio *tacken*, holandês médio tomado, *tekan* gótico "tocar"), da raiz

root **tak-* "to take," of uncertain origin, perhaps originally meaning "to touch."

Etym. home (n.) Old English *ham* "dwelling place, house, abode, fixed residence; estate; village; region, country," from Proto-Germanic **haimaz* "home" (source also of Old Frisian *hem* "home, village," Old Norse *heimr* "residence, world," *heima* "home," Danish *hjem*, Middle Dutch *heem*, German *heim* "home," Gothic *haims* "village")

Etym. simulator (n.) 1835, of persons, from Latin *simulator* "a copier, feigner," agent noun from *simulare* "imitate," from stem of *similis* "like". In reference to training devices for complex systems, from 1947 (flight simulator). *simulated* (adj.) 1620s, "feigned," past participle adjective from *simulate* (v.). Meaning "imitative for purposes of experiment or training" is from 1966 (agent noun *simulator* in the related sense dates from 1947. In commercial jargon, "artificial, imitation" by 1942.

Definition

- Simulators that can be taken home or used in other locations (e.g. call room). (Bokhari et al., 2010).

germânica ** tak-* "tomar", de origem incerta, talvez originalmente significando "tocar".

Etim. casa (s.) Do inglês antigo "local de moradia, casa, residência, residência fixa; propriedade; região, país," do proto-germânico ** haimaz* "casa" (fonte também de Old Frisian *hem* "casa, aldeia, residência" Old Norse *heimr* " , world, "heima" home, "Danish *hjem*, Middle Dutch *heem*, German *heim*" home, "Gothic *haims*" village ")

Etim. simulador (s.) De 1835, de pessoas, do latim *simulador* "um copiadador, fingidor", substantivo agente de *simulare* "imitar", do radical de *similis* "como". Referente a dispositivos de treinamento para sistemas complexos, desde 1947 (*simulador de vôo*). *simulado* (adj.) 1620s, adjetivo "fingido", *participio passado* de *simular* (v.). O significado de "imitativo para fins de experimento ou treinamento" é de 1966 (*simulador de substantivo de agente* no sentido relacionado tem data de 1947. No jargão comercial, "artificial, imitação" em 1942.

Definição

- Simuladores que podem ser levados para casa ou usados em outros locais (por exemplo, sala de chamada). (Bokhari et al., 2010).

Take-home Simulation \ teyk \ hohm \ sim-yuh-ley-shuh n \ noun

Etym. take (v.) late Old English *tacan* "to take, seize," from a Scandinavian source (such as Old Norse *taka* "take, grasp, lay hold," past tense *tok*, past participle *tekinn*; Swedish *ta*, past participle *tagit*), from Proto-Germanic **takan-* (source also of Middle Low German *tacken*, Middle Dutch *taken*, Gothic *tekan* "to touch"), from Germanic root **tak-* "to take," of uncertain origin, perhaps originally meaning "to touch."

Etym. home (n.) Old English *ham* "dwelling place, house, abode, fixed residence; estate; village; region, country," from Proto-Germanic **haimaz* "home" (source also of Old Frisian *hem* "home, village," Old Norse *heimr* "residence, world," *heima* "home," Danish *hjem*, Middle

Take-home Simulation/ Simulação Take-home \ teyk \ hohm \ sim-yuh-ley-shuh n \ substantivo

Etim. take (v.) do antigo inglês antigo *tacan* "tomar, apreender" de uma fonte escandinava (como o antigo nórdico *taka* "pegar, agarrar, prender", *tok* do pretérito, *participio tekinn*; sueco *ta*, *participio passado tagit*), do proto-germânico ** takan-* (fonte também do baixo alemão médio *tacken*, holandês médio tomado, *tekan* gótico "tocar"), da raiz germânica ** tak-* "tomar", de origem incerta, talvez originalmente significando "tocar".

Etim. casa (s.) Do inglês antigo "local de moradia, casa, residência, residência fixa; propriedade; região, país," do proto-germânico ** haimaz* "casa" (fonte também de Old Frisian *hem* "casa, aldeia, residência"

Dutch *heem*, German *heim*"home," Gothic *haims* "village")

Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of *simulare* "imitate," from stem of *similis* "like". Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954.

Definition

- A combination of devices (e.g. laparoscopic box trainer), software, tasks, instructional videos, target performance levels, log sheets, and program overview materials that are provided to participants for use at in-home or other similar locations for completing simulation activities (Wilson et al., 2019).

Old Norse *heimr* ", world, "heima" home, "Danish *hjem*, Middle Dutch *heem*, German *heim*" home, "Gothic *haims*" village ")

Etim. simulador (s.) De 1835, de pessoas, do latim *simulador* "um copião, fingido", substantivo agente de *simulare* "imitar", do radical de *similis* "como". Referente a dispositivos de treinamento para sistemas complexos, desde 1947 (*simulador de voo*). *simulado* (adj.) 1620s, adjetivo "fingido", participio passado de *simular* (v.). O significado de "imitativo para fins de experimento ou treinamento" é de 1966 (*simulador de substantivo de agente no sentido relacionado* tem data de 1947. No jargão comercial, "artificial, imitação" em 1942.

Definição

- Uma combinação de dispositivos (por exemplo, treinador de caixa laparoscópica), software, tarefas, vídeos instrucionais, níveis de desempenho de destino, folhas de registro e materiais de visão geral do programa que são fornecidos aos participantes para uso em casa ou outros locais semelhantes para completar atividades de simulação (Wilson et al., 2019).

Task Trainer / Part-Task Trainer / Partial Task Trainer

\ tahsk \ trey-ner \ noun

Etym. task (n.) early 14c., "a quantity of labor imposed as a duty," from Old North French *tasque* (12c., Old French *tasche*, Modern French *tâche*). General sense of "any piece of work that has to be done" is first recorded 1590s.

Etym. trainer (n.) c. 1600, "one who educates or instructs," agent noun from *train* (v.). Meaning "one who prepares another for feats requiring physical fitness" is from 1823, originally of horse trainers.

Definition

- A device designed to train in just the key elements of the procedure or skill being learned, such as lumbar puncture, chest tube

Treinador de tarefas / Treinador de tarefas parciais / Treinador de tarefas parciais

\ tahsk \ trey-ner \ substantivo

Etim. tarefa (s.) no início de 1400, "uma quantidade de trabalho imposta como um dever", do Francês Antigo *tasque* (1200, Old French *tasche*, Modern French *tâche*). O sentido geral de "qualquer trabalho que tenha de ser feito" é registrado pela primeira vez na década de 1590.

Etim. treinador (es) c. 1600, "aquele que educa ou instrui", substantivo agente de *trem* (v.). O significado de "aquele que prepara outro para feitos que exigem preparação física" é de 1823, originalmente de treinadores de cavalos.

Definição

- Um dispositivo projetado para treinar apenas os elementos-chave do

insertion, central line insertion or part of a total system, *for example, ECG simulator* (Center for Immersive and Simulation Based Learning [CISL] & Levine et al).

- A model that represents a part or region of the human body such as an arm, or an abdomen. Such devices may use mechanical or electronic interfaces to teach and give feedback on manual skills such as IV insertion, ultrasound scanning, suturing, etc.... Generally used to support procedural skills training; however they can be used in conjunction with other learning technologies to create integrated clinical situations (ASSH).

See also: PROCEDURAL SIMULATION, SIMULATOR

procedimento ou habilidade sendo aprendida, como punção lombar, inserção de dreno torácico, inserção de cateter central ou parte de um sistema total, por exemplo, simulador de ECG (Centro de Aprendizagem Baseada em Simulação e Imersão [CISL] e Levine et al).

- Um modelo que representa uma parte ou região do corpo humano, como um braço ou abdômen. Esses dispositivos podem usar interfaces mecânicas ou eletrônicas para ensinar e dar feedback sobre habilidades manuais, como inserção intravenosa, varredura de ultrassom, sutura, etc.... Geralmente usado para apoiar o treinamento de habilidades procedimentais; no entanto, eles podem ser usados em conjunto com outras tecnologias de aprendizagem para criar situações clínicas integradas (ASSH).

Veja também: SIMULAÇÃO DE PROCEDIMENTO, SIMULADOR

Team-based Learning \ 'tēm \ 'bāst \ 'lørn-ing \ noun

Etym. team (n.) applied in Old English to groups of persons working together for some purpose, especially "group of people acting together to bring suit;" modern sense of "persons associated in some joint action" is from 1520s. Team spirit is recorded from 1928. Team player attested from 1886, originally in baseball.

Etym. learning (n.) Old English leornung "learning, study," from leornian.

Definition

- A learning method which makes use of small group discussion and collaborative, self-directed study to foster new learning as opposed to imparting information. After a period of preliminary individual accountability, teams of learners complete with each other to learn information and solve problems, This is in distinction to traditional learning in which information is imparted from teacher to learner.

A learning method with many similarities to Problem Based Learning (PBL). Unlike PBL, where a complex, open ended, case is given without the information to solve it, team-based learning capitalizes on the use of

Aprendizagem baseada em equipe

\ a.prẽ.dzi.z 'a.zep \ \ ba.zi. 'a.d'a \ |e.k 'i.pi \ substantivo

Etim. equipe (s.) aplicada em inglês antigo a grupos de pessoas trabalhando juntas para algum propósito, especialmente "grupo de pessoas agindo juntas para trazer um terno;" O sentido moderno de "pessoas associadas a alguma ação conjunta" data de 1520. O espírito de equipe é registrado a partir de 1928. Jogador de equipe atestado desde 1886, originalmente no beisebol.

Etim. aprendizagem (s.) Inglês antigo leornung "aprender, estudar," de leornian.

Definição

- Um método de aprendizagem que faz uso de discussão em pequenos grupos e estudo colaborativo e autodirigido para promover uma nova aprendizagem em vez de transmitir informações. Após um período de responsabilidade individual preliminar, as equipes de alunos se completam para obter informações e resolver problemas. Isso é diferente da aprendizagem tradicional, em que as informações

<p>carefully chosen learning activities based on reading assignments (Michaelson & Parmelee).</p>	<p>são transmitidas de professor para aluno.</p> <ul style="list-style-type: none"> Um método de aprendizagem com muitas semelhanças com a Aprendizagem Baseada em Problemas (PBL). Ao contrário do PBL, onde um caso complexo e aberto é fornecido sem a informação para resolvê-lo, a aprendizagem baseada em equipe capitaliza o uso de atividades de aprendizagem cuidadosamente escolhidas com base em atribuições de leitura (Michaelson & Parmelee).
<p>Technical skills \ 'tek-ni-kəl\ 'skil\ <i>noun</i></p> <p>Etym. technical (adj.) 1610s, "skilled in a particular art or subject," formed in English from <i>technic</i> + <i>al</i> (1), or in part from Greek <i>tekhnikos</i> "of art; systematic," in reference to persons "skillful, artistic," from <i>tekhne</i> "art, skill, craft". The sense narrowed to "having to do with the mechanical arts" (1727).</p> <p>Etym. skills (n.) late 12c., "power of discernment," from Old Norse <i>skil</i> "distinction, ability to make out, discernment, adjustment," related to <i>skilja</i> (v.) "to separate; discern, understand," from Proto-Germanic *<i>skaljo-</i> "divide, separate" (cognates: Swedish <i>skäl</i> "reason," Danish <i>skjel</i> "a separation, boundary, limit," Middle Low German <i>schillen</i> "to differ," Middle Low German, Middle Dutch <i>schele</i> "separation, discrimination;". Sense of "ability, cleverness" first recorded early 13c.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> A skill that is required for the accomplishment of a specific task. In healthcare, the knowledge, skill and ability to accomplish a specific medical task; for example, inserting a chest tube or performing a physical examination. 	<p>Habilidades técnicas \ a.bi.li.d 'a.dʒi\ \ t 'e.ki.ni.kəs\ <i>substantivo</i></p> <p>Etim. técnico (adj.) 1610s, "hável em uma determinada arte ou assunto", formado em inglês a partir de <i>technic</i> + <i>al</i> (1), ou em parte do grego <i>tekhnikos</i> "da arte; sistemático," em referência a pessoas "habilitadas, artísticas, "de <i>tekhne</i>" arte, habilidade, artesanato ". O sentido estreitou-se para "relacionado com as artes mecânicas" (1727).</p> <p>Etim. habilidades (s.) Do lat. <i>habilitas, ātis</i> 'aptidão, destreza, habilidade, disposição'. No Inglês, do final do 1200, "poder de discernimento", do antigo nórdico <i>skil</i> "distinção, capacidade de entender, discernimento, ajuste", "relacionado com <i>skilja</i> (v.)" separar; discernir, compreender ", do proto-germânico * <i>skaljo-</i> "dividir, separar" (cognatos: sueco <i>skäl</i> "razão," <i>skjel</i> dinamarquês "uma separação, fronteira, limite," médio baixo alemão <i>schillen</i> "para diferir," médio baixo alemão, médio holandês <i>schele</i> "separação, discriminação;". Sentido de "habilidade, inteligência" foi registrada pela primeira vez no início do século 1300.</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> Uma habilidade necessária para a realização de uma tarefa específica. Na área da saúde, o conhecimento, habilidade e aptidão para cumprir uma tarefa médica específica; por exemplo, inserir um dreno torácico ou realizar um exame físico.
<p>Technology Enhanced Healthcare Simulation (encompasses high and low technology healthcare simulation)</p>	<p>Simulação na área de saúde tecnologicamente melhorada (engloba simulação de saúde de alta e baixa tecnologia)</p>

\ tek-'nä-lə-jē\ in-'han(t)s \ 'helth \ 'ker \ sim-
yuh-ley-shuh n \ *noun*

Etym. techno - word-forming element meaning "art, craft, skill," later "technical, technology," from Latinized form of Greek tekhnō-, combining form of tekhnē "art, skill, craft in work; method, system, an art, a system or method of making or doing".

Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare "imitate," from stem of similis "like". Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954.

Definition

- A group of materials and devices created or adapted to train healthcare professionals in a simulated environment. Examples include such diverse products as computer-based virtual reality simulators, high-fidelity and static mannequins, plastic models, live animals, inert animal products, and human cadavers (Cook et al.).
- An educational tool or device with which the learner physically interacts to mimic an aspect of clinical care for the purpose of teaching or assessment.

\ si.mu.la.s 'əw\ | 'a.rjə\ | te.kə.no.lɔ.ʒi.ka.m 'ēj.tfi\ |
me.ʎo.r 'a.dv\ *substantivo*

Etim. tecno - elemento formador de palavras que significa "arte, ofício, habilidade", mais tarde "técnica, tecnologia", da forma latinizada de tekhnō- grego, forma combinando de tekhnē "arte, habilidade, habilidade no trabalho; método, sistema, uma arte, um sistema ou método de fazer ou fazer".

Etim. simulação (s.) substantivo de ação do radical partícipio passado de simulare "imitar", do radical similis "como". Significa "um modelo ou maquete para fins de experimento ou treinamento" é de 1954.

Definição

- Um conjunto de materiais e dispositivos criados ou adaptados para treinar profissionais de saúde em um ambiente simulado. Os exemplos incluem produtos diversos, como simuladores de realidade virtual baseados em computador, manequins estáticos e de alta fidelidade, modelos de plástico, animais vivos, produtos animais inertes e cadáveres humanos (Cook et al.).
- Uma ferramenta ou dispositivo educacional com o qual o aluno interage fisicamente para imitar um aspecto do atendimento clínico com o propósito de ensino ou avaliação.

Telepresence \ 'teli,prezəns \ *noun*

Etym. tele (adj.) before vowels tel-, word-forming element meaning "far, far off, operating over distance" (also, since c. 1940, "television"), from Greek tele "far off, afar, at or to a distance," related to teleos (genitive telos) "end, goal, completion, result," from PIE root *kwel- (2) "far" in space or time."

Etym. presence (n.): mid-14c., "fact of being present," from Old French presence (12c., Modern French présence), from Latin praesentia "a being present," from praesentem (see present (n.)). Present c. 1300, "existing at the time," from Old French present "evident, at hand, within reach;" as a noun, "the present time" (11c., Modern French présent) and directly from Latin praesentem (nominative praesens) "present, at hand, in sight;

Telepresença | te.le.pre.z 'ēj.sə\ *substantivo*

Etim. tele (adj.) (adj.) antes das vogais tel-, elemento formador de palavras que significa "longe, longe, operando na distância" (também, desde c. 1940, "televisão"), do grego tele "longe, longe, em ou para um distância, "relacionado a teleos (telos genitivo)" fim, objetivo, conclusão, resultado, "da raiz de TORTA * kwel- (2)" longe "no espaço ou tempo."

Etim. presença (s.): meados de 1400, "fato de estar presente", da presença do francês antigo (12c., presença do francês moderno), do latim praesentia "um ser presente", de praesentem (ver presente (s.)). Presente c. 1300, "existente na época", do francês antigo presente "evidente, à mão, ao alcance"; como um substantivo, "o tempo presente" (11c., francês moderno présent) e diretamente do latim praesentem (praesens nominativo) "presente, à

immediate; prompt, instant; contemporary," from present participle of *præesse* "be before (someone or something), Meaning "being there" is from mid-14c. in English.

Definition

- Telepresence is the bridging of geographical separation using technology that enables interaction and communication approximate to being actually present. Work-from-home meeting software, like Cisco WebEx, Zoom, etc., is telepresence. The environment you see in a through the webcam of your colleague is a real, non-computer generated environment (e.g. their office or home). Manikin-based simulations with a debriefer who is geographically separated but uses a telepresence robot would be telepresence, but not virtual presence (Shaw et al., 2018).

Compare: VIRTUAL PRESENCE

mão, à vista; imediato; pronto, instantâneo; contemporâneo," do particípio presente de *præesse* " estar antes de (alguém ou algo), significando "estar lá" é de meados do século 14 em inglês.

Definição

- A telepresença é a ponte da separação geográfica usando tecnologia que permite a interação e a comunicação próximas de estarem realmente presentes. O software de reunião Work-from-Home, como Cisco WebEx, Zoom, etc., é telepresença. O ambiente que você vê através da webcam de seu colega é um ambiente real, não gerado por computador (por exemplo, no escritório ou em casa). Simulações baseadas em manequim com um debriefer que está geograficamente separado, mas usa um robô de telepresença, seriam telepresença, mas não presença virtual (Shaw et al., 2018).

Compare: PRESENÇA VIRTUAL

Telesimulation (Tele-OSCE) \ 'tɛlɪ, \ sim-yuh-ley-shuh n \ noun

Etym. tele (adj.) before vowels *tel-*, word-forming element meaning "far, far off, operating over distance" (also, since c. 1940, "television"), from Greek *tele* "far off, afar, at or to a distance," related to *teleos* (genitive *telos*) "end, goal, completion, result," from PIE root *kwel- (2) "far" in space or time."

Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of *simulare* "imitate," from stem of *similis* "like". Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954.

Defintion

- "A telesimulation platform utilizes communications technology to provide mannequin-based simulation education between learners and instructors located remotely from one another. Specifically, the instructor controls the mannequin and moderates the debriefing remotely. During these sessions, the instructor observes the

Telessimulação (Tele-OSCE) \\te.le.si.mu.la.s'ãw\ substantivo

Etim. tele (adj.) antes das vogais *tel-*, elemento formador de palavras que significa "longe, longe, operando na distância" (também, desde c. 1940, "televisão"), do grego *tele* "longe, longe, em ou para um distância, "relacionado a *teleos* (telos genitivo)" fim, objetivo, conclusão, resultado, "da raiz de TORTA * kwel- (2)" longe "no espaço ou tempo."

Etim. simulação (s.) (s.) substantivo de ação do radical particípio passado de *simulare* "imitar", do radical de *similis* "como". Significa "um modelo ou maquete para fins de experimento ou treinamento" é de 1954.

Definição

- "Uma plataforma de telessimulação utiliza tecnologia de comunicação para fornecer educação de simulação baseada em manequim entre alunos e instrutores localizados remotamente um do outro. Especificamente, o

learners in real time and provides immediate feedback during the debriefing. This platform obviates the need to have instructors, learners, and mannequins in the same place at the same time, potentially allowing simulation-based educational sessions to occur with greater frequency for institutions not located proximate to formal simulation centers. Additionally, the telesimulation platform enables an experienced simulation instructor to observe and directly help new simulation instructors at remote simulation locations. Readily available Web-conferencing, screen-sharing software, microphones, and webcams makes telesimulation possible. Mannequin-based telesimulation is relatively new and not well represented in the literature, but could facilitate systems changes, providing educational experiences to health care professionals in locations not currently benefiting from mannequin-based simulation opportunities. Several research questions need to be addressed in future studies to better develop this educational approach, including technical feasibility, logistic issues, a comparison of telesimulation to other simulation approaches, and assessing limitations of the telesimulation platform” (Hayden et al., 2018, p. 144).

- “Telesimulation (TS) is a novel concept that uses the internet to link simulators between an instructor and a trainee in different locations” (Okraïneç et al., 2010, p. 417). “Telesimulation uses the Internet to link simulators between an instructor and trainee in different locations” (Okraïneç et al., 2010, p. 417). “Using two simulators, multiple computers, a series of webcams, and basic video conferencing software, the instructor and trainee can see within each other’s simulators as well as see and speak to each other” (Okraïneç et al., 2010, p. 418). Telesimulation differs from “telementoring or teleconferencing because it actually connects two simulators in different physical locations,” allowing teacher and student to see, but not control, what the other is doing in real time (Okraïneç et al., 2010, p. 418). “Telesimulation is a novel, practical, inexpensive, effective, and well-received method for teaching appropriate

instrutor controla o manequim e modera o debriefing remotamente. Durante essas sessões, o instrutor observa os alunos em tempo real e fornece feedback imediato durante o debriefing. Esta plataforma evita a necessidade de ter instrutores, alunos e manequins no mesmo lugar ao mesmo tempo, potencialmente permitindo que sessões educacionais baseadas em simulação ocorram com maior frequência para instituições não localizadas próximas a centros de simulação formais. Além disso, a plataforma de telessimulação permite que um instrutor de simulação experiente observe e ajude diretamente novos instrutores de simulação em locais de simulação remotos. A conferência via Web, o software de compartilhamento de tela, os microfones e as webcams prontamente disponíveis tornam a telessimulação possível. A telessimulação baseada em manequim é relativamente nova e não está bem representada na literatura, mas pode facilitar mudanças nos sistemas, proporcionando experiências educacionais para profissionais de saúde em locais que atualmente não se beneficiam de oportunidades de simulação baseada em manequim. Várias questões de pesquisa precisam ser abordadas em estudos futuros para melhor desenvolver esta abordagem educacional, incluindo viabilidade técnica, questões logísticas, uma comparação da telessimulação com outras abordagens de simulação e avaliação das limitações da plataforma de telessimulação” (Hayden et al., 2018, p. 144).

- “Telessimulação (TS) é um conceito inovador que usa a internet para conectar simuladores entre um instrutor e um estagiário em diferentes locais” (Okraïneç et al., 2010, p. 417). “A telesimulação usa a Internet para conectar simuladores entre instrutor e estagiário em locais diferentes” (Okraïneç et al., 2010, p. 417). “Usando dois simuladores, vários computadores, uma série de webcams

procedural skills” (Mikrogianakis et al., 2011, p. 427).

Compare: DISTANCE SIMULATION,
REMOTE SIMULATION

e software básico de videoconferência, o instrutor e o trainee podem ver dentro dos simuladores um do outro, bem como ver e falar um com o outro” (Okraïneç et al., 2010, p. 418) A telesimulação difere de “telementoraço ou teleconferencia porque, na verdade, conecta dois simuladores em locais fisicos diferentes”, permitindo que professor e aluno vejam, mas no controlem, o que o outro esta fazendo em tempo real (Okraïneç et al., 2010, p. 418). ...“A telesimulaço e um metodo novo, pratico, barato, eficaz e bem recebido para o ensino de habilidades procedimentais apropriadas” (Mikrogianakis et al., 2011, p. 427).

Compare: SIMULAÇO A DISTANCIA,
SIMULAÇO REMOTA

Training Scars \ 'tra-niŋ \ 'skar \ *noun*

Etym. training (adj.) mid-15c., "protraction, delay," verbal noun from **train** (v.). From 1540s as "discipline and instruction to develop powers or skills;" 1786 as "exercise to improve bodily vigor." *Training wheels* as an attachment to a bicycle is from 1953.

Etym. scar (n.) late 14c., from Old French *escare* "scab" (Modern French *escarre*), from Late Latin *eschara*, from Greek *eskhara* "scab formed after a burn," literally "hearth, fireplace," of unknown origin. English sense probably influenced by Middle English *skar* (late 14c.) "crack, cut, incision," from Old Norse *skarð*, related to **score** (n.). Figurative sense attested from 1580s.

Definition

- A bad habit, practice, or procedure that is taught, can result from errors of commission or errors of omission in teaching
- The unintentional bad habits acquired during the course of training
- The creation of obvious or latent errors in behaviors that typically appear under certain conditions, especially when under stress or in stressful situations.
- Methods in which learners have been trained that do not directly apply to practice or operations and are not based in reality (Ellefriz, 2019, Grossman, 2008)

Marcas/Cicatriz de treinamento

\m 'ar.ka\ |s'i.ka.tr 'is\ |trej.na.m 'ej.tv\ . *substantivo*

Etim. treinamento (adj.) 1500, "prolongamento, atraso", *substantivo verbal de trem* (v.). A partir de 1540 como "disciplina e instruo para desenvolver poderes ou habilidades"; 1786 como "exercio para melhorar o vigor corporal". As rodinhas auxiliares como acessorio de bicicleta sao de 1953.

Etim. cicatriz (s.) final de 1400, do frances antigo *escare* "crosta" (*escarre* do frances moderno), do latim tardio *eschara*, do grego *eskhara* "crosta formada apos uma queimadura", literalmente "lareira, lareira", de origem desconhecida. Sentido em ingles provavelmente influenciado pelo *skar* do (final de 1400) "Crack, cut, incision", do antigo *skarð* nordico, relacionado com *partitura* (s.). Sentido figurativo atestado desde 1580.

Definio

- Um mau habito, pratica ou procedimento ensinado pode resultar de erros de comisso ou erros de omisso no ensino
- Os maus habitos no intencionais adquiridos durante o curso de treinamento
- A criao de erros bvios ou latentes em comportamentos que normalmente aparecem sob certas condioes,

<p>Compare: NEGATIVE LEARNING Consider also: STRESS INNOCULATION</p>	<p>especialmente quando sob estresse ou em situações estressantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> Métodos em que os alunos foram treinados que não se aplicam diretamente à prática ou operações e não são baseados na realidade (Ellefritz, 2019, Grossman, 2008) <p>Compare: APRENDIZAGEM NEGATIVA Consider also: INOCULAÇÃO DE ESTRESSE</p>
<p>Trigger(s) \ˈtri-gər\ <i>noun</i></p> <p>Etym. trigger (n.) "device by means of which a catch or spring is released and a mechanism set in action".</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> An event or events that move the simulation from one state to another. Anything, as an act or event, that serves as a stimulus and initiates or precipitates a reaction (dictionary.com). <p>See also: STATE/STATES</p>	<p>Gatilho(s) \ga.tʃi.ʎv\ <i>substantivo</i></p> <p>Etim. gatilho (s.) "dispositivo por meio do qual uma lingueta ou mola é liberada e um mecanismo acionado".</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> Um evento ou eventos que movem a simulação de um estado para outro. Qualquer coisa, como um ato ou evento, que serve como um estímulo e inicia ou precipita uma reação (dictionary.com). <p>Veja também: ESTADO/ESTADOS</p>
<p>Typology \tī-ˈpä-lə-jē\ <i>noun</i></p> <p>Etym. typology (n.) "doctrine of symbols," 1845, from Greek typos.</p> <p>Related: Typological; typologically.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> The classification of different educational methods or equipment; for example, 3-dimensional models, computer software, standardized patients, partial-task trainers, or high-fidelity patient simulators (INACSL, 2013). <p>See also: MODALITY, SIMULATED/SYNTHETIC LEARNING METHOD</p>	<p>Tipologia \tʃi.po.lo.ʒ'i.jə\ <i>substantivo</i></p> <p>Etim. tipologia (s.) "doutrina de símbolos", 1845, de erros de digitação gregos. <i>Relacionado: Tipológico; tipologicamente.</i></p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> A classificação dos diferentes métodos ou equipamentos educacionais; por exemplo, modelos tridimensionais, software de computador, pacientes padronizados, treinadores de tarefas parciais ou simuladores de paciente de alta fidelidade (INACSL, 2013). <p>Veja também: MODALIDADE, MÉTODO DE APRENDIZAGEM SIMULADO / SINTÉTICO</p>

V

<p>Validity \ vuh-lid-i-tee\ <i>noun</i> See: SIMULATION VALIDITY</p>	<p>Validade <i>substantivo</i> Veja: VALIDADE DE SIMULAÇÃO</p>
<p>Virtual Environment \ 'vər-chə-wəl \ in-'vī-rə(n)-mənt \ <i>noun</i> [C]</p> <p>Etym. virtual (adj.) The meaning "being something in essence or effect, though not actually or in fact" is from mid-15c., probably via sense of "capable of producing a certain effect" (early 15c.). Computer sense of "not physically existing but made to appear by software" is attested from 1959.</p> <p>Etym. environment (n.) <i>sense of "the aggregate of the conditions in which a person or thing lives" is by 1827 (used by Carlyle to render German Umgebung); specialized ecology sense first recorded 1956.</i></p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • A simulated environment rendered by a computer, mobile device, or virtual reality / augmented reality / mixed reality device. (Schwebel, Severson, & He, 2017). <p>Compare: VIRTUAL WORLD See also: VIRTUAL REALITY</p>	<p>Ambiente Virtual \ã.bi.'ěj.tfi\ vir.tw'aw\ <i>substantivo</i> [C]</p> <p>Etim. virtual (adj.) O significado "ser algo em essência ou efeito, embora não seja realmente ou de fato" é de meados dos anos 1500, Provavelmente por meio do sentido de "capaz de produzir um certo efeito" (início de 1500). O sentido do computador de "não existir fisicamente, mas feito para aparecer por software" é atestado a partir de 1959.</p> <p>Etim. ambiente (s.) <i>o sentido de "o agregado das condições em que uma pessoa ou coisa vive" é em 1827 (usado por Carlyle para traduzir umgebung alemão); senso de ecologia especializado registrado pela primeira vez em 1956.</i></p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • Um ambiente simulado renderizado por um computador, dispositivo móvel ou dispositivo de realidade virtual / realidade aumentada / realidade mista. (Schwebel, Severson, & He, 2017). <p>Compare: MUNDO VIRTUAL Veja também: REALIDADE VIRTUAL</p>
<p>Virtual Patient \ 'vər-chə-wəl \ pā-shənt \ <i>noun</i></p> <p>Etym. virtual (adj.) The meaning "being something in essence or effect, though not actually or in fact" is from mid-15c., probably via sense of "capable of producing a certain effect" (early 15c.). Computer sense of "not physically existing but made to appear by software" is attested from 1959.</p> <p>Etym. patient – (n.) "suffering or sick person under medical treatment," late 14c.</p>	<p>Paciente virtual pa.si.'ěj.tfi\ vir.tw'aw\ <i>substantivo</i></p> <p>Etim. virtual (adj.) O significado "ser algo em essência ou efeito, embora não seja realmente ou de fato" é de meados dos anos 1500, Provavelmente por meio do sentido de "capaz de produzir um certo efeito" (início de 1500). O sentido do computador de "não existir fisicamente, mas feito para aparecer por software" é atestado a partir de 1959.</p> <p>Etim. paciente – (s.) "doente ou doente sob tratamento médico", final do 1400.</p>

Definition

- A representation of an actual patient. Virtual patients can take many forms such as software-based physiological simulators, simulated patients, physical manikins and simulators, (Ellaway, Terry & Poulton).
- A computer program that simulates real-life clinical scenarios in which the learner acts as a healthcare provider obtaining a history and physical exam, and making diagnostic and therapeutic decisions (ASSH).

See also: ARTIFICIAL INTELLIGENCE
Compare: STANDARDIZED PATIENT,
SIMULATED PATIENT

Definição

- Uma representação de um paciente real. Os pacientes virtuais podem assumir muitas formas, como simuladores fisiológicos baseados em software, pacientes simulados, manequins físicos e simuladores (Ellaway, Terry & Poulton).
- Um programa de computador que simula cenários clínicos da vida real em que o aluno atua como um profissional de saúde, obtendo um histórico e um exame físico e tomando decisões diagnósticas e terapêuticas (ASSH).

Veja Também: INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL
Compare: PACIENTE PADRONIZADO,
PACIENTE SIMULADO

Virtual Presence \ vur-choo-uh l \ prezəns
\ noun

Etym. virtual (adj.) The meaning "being something in essence or effect, though not actually or in fact" is from mid-15c., probably via sense of "capable of producing a certain effect" (early 15c.). Computer sense of "not physically existing but made to appear by software" is attested from 1959.

Etym Presence (n.): mid-14c., "fact of being present," from Old French presence (12c., Modern French présence), from Latin praesentia "a being present," from praesentem (see present (n.)). Present c. 1300, "existing at the time," from Old French present "evident, at hand, within reach;" as a noun, "the present time" (11c., Modern French présent) and directly from Latin praesentem (nominative praesens) "present, at hand, in sight; immediate; prompt, instant; contemporary," from present participle of praesesse "be before (someone or something), Meaning "being there" is from mid-14c. in English.

Definitions

- The "sense of being physically present with visual, auditory, or force displays generated by a computer" and is similar but distinct from Telepresence, the "sense of being

Presença Virtual

\pre.z 'ěj.sə\ |vir.tw 'aw\ substantivo

Etim. virtual (adj.) O significado "ser algo em essência ou efeito, embora não seja realmente ou de fato" é de meados dos anos 1500, Provavelmente por meio do sentido de "capaz de produzir um certo efeito" (início de 1500). O sentido do computador de "não existir fisicamente, mas feito para aparecer por software" é atestado a partir de 1959.

Etim Presença (s.): meados de 1400, "fato de estar presente", da presença do francês antigo (1200, presença do francês moderno), do latim praesentia "um ser presente", de praesentem (ver presente (s.)).

Presente c. 1300, "existente na época", do francês antigo presente "evidente, à mão, ao alcance"; como um substantivo, "o tempo presente" (1100, francês moderno présent) e diretamente do latim praesentem (praesens nominativo) "presente, à mão, à vista; imediato; pronto, instantâneo; contemporâneo," do particípio presente de praesesse "estar antes de (alguém ou algo), significando "estar lá" é de meados do século 14 em inglês.

Definição

physically present with virtual object(s) at the remote teleoperator site” (Sheridan, 1992, p. #).

- Virtual presence refers to the degree to which individuals experience a computer-generated environment rather than the physical locale (Samosorn et al., 2019).

Compare: TELEPRESENCE

- A "sensação de estar fisicamente presente com exibições visuais, auditivas ou de força geradas por um computador" e é semelhante, mas distinta da Telepresença, a "sensação de estar fisicamente presente (s) com objeto (s) virtual (is) no local remoto do teleoperador" (Sheridan, 1992, p. #).
- A presença virtual se refere ao grau em que os indivíduos experimentam um ambiente gerado por computador em vez do local físico (Samosorn et al., 2019).

Compare: TELEPRESENÇA

Virtual Reality \ 'vər-çhə-wəl \mrē-'a-lə-tē\
noun

Etym. virtual (adj.) The meaning "being something in essence or effect, though not actually or in fact" is from mid-15c., probably via sense of "capable of producing a certain effect" (early 15c.). Computer sense of "not physically existing but made to appear by software" is attested from 1959.

Etym. reality (n.) 1540s, "quality of being real," from French *réalité* and directly Medieval Latin *realitatem* (nominative *realitas*), from Late Latin *realis*. Meaning "real existence, all that is real" is from 1640s; that of "the real state (of something)" is from 1680s. Sometimes 17c.-18c. also meaning "sincerity." Reality-based attested from 1960.

Definition

- The use of computer technology to create an interactive three-dimensional world in which the objects have a sense of spatial presence; virtual environment and virtual world are synonyms for virtual reality (M&S Glossary).
- A computer-generated three-dimensional environment that gives an immersion effect.
- Often refers to the three-dimensional (3D) Head-mounted Display VR (HMD VR) in which the Virtual World is projected using a head-mounted display (e.g. Oculus Rift, HTC Vive Pro). (Chang and Weiner, 2016)
- A shorthand of the HMD VR hardware, which always uses a Virtual World. In that way, it is not necessarily synonymous with Virtual

Realidade Virtual (RV)

\xi.a.li.d'a.dzi\ |vir.tw'aw| *substantivo*

Etim. virtual (adj.) O significado "ser algo em essência ou efeito, embora não seja realmente ou de fato" é de meados dos anos 1500, Provavelmente por meio do sentido de "capaz de produzir um certo efeito" (início de 1500). O sentido do computador de "não existir fisicamente, mas feito para aparecer por software" é atestado a partir de 1959.

Etim. realidade (s.) Década de 1540, "qualidade de ser real", do francês *réalité* e diretamente do latim medieval *realitatem* (nominativo *realitas*), do latim tardio *realis*. Significando "existência real, tudo o que é real" é de 1640; a do "estado real (de algo)" é de 1680. Às vezes 1700-1800 também significa "sinceridade". Baseado na realidade atestada de 1960.

Definição

- O uso de tecnologia de computador para criar um mundo tridimensional interativo no qual os objetos têm uma sensação de presença espacial; ambiente virtual e mundo virtual são sinônimos de realidade virtual (Glossário M&S).
- Um ambiente tridimensional gerado por computador que proporciona um efeito de imersão.
- Frequentemente se refere ao *head-mounted display tridimensional* (3D) RV (HMD RV) em que o mundo virtual é

<p>Environment and Virtual World, but a synecdoche / metonymy.</p> <p>See also: SIMULATOR</p>	<p>projetado usando um <i>head-mounted display</i> (por exemplo, Oculus Rift, HTC Vive Pro). (Chang e Weiner, 2016)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uma abreviatura do hardware HMD RV, que sempre usa um mundo virtual. Dessa forma, não é necessariamente sinônimo de Ambiente Virtual e Mundo Virtual, mas sim uma sinédoque / metonímia. <p>Veja também: SIMULADOR</p>
<p>Virtual Reality Environment \ 'vər-çhə-wəl \ rē-'a-lə-tē \ in-'vī-rə(n)-mənt \ <i>noun</i></p> <p>Etym. virtual (adj.) The meaning "being something in essence or effect, though not actually or in fact" is from mid-15c., probably via sense of "capable of producing a certain effect" (early 15c.). Computer sense of "not physically existing but made to appear by software" is attested from 1959.</p> <p>Etym. reality (n.) 1540s, "quality of being real," from French <i>réalité</i> and directly Medieval Latin <i>realitatem</i> (nominative <i>realitas</i>), from Late Latin <i>realis</i>. Meaning "real existence, all that is real" is from 1640s; that of "the real state (of something)" is from 1680s. Sometimes 17c.-18c. also meaning "sincerity." Reality-based attested from 1960.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • A wide variety of computer-based applications commonly associated with immersive, highly visual, 3D characteristics, that allow the participant to look about and navigate within a seemingly real or physical world. It is generally defined based on the type of technology being used, such as head-mounted displays, stereoscopic capability, input devices, and the number of sensory systems stimulated (ASSH). 	<p>Ambiente de Realidade Virtual \ ã.bi.'êj.tʃi \ xi.a.li.d'a.dʒi \ vir.tw'aw \ <i>substantivo</i></p> <p>Etim. virtual (adj.) O significado de "ser algo em essência ou efeito, embora não seja realmente ou de fato" é de meados dos anos 1500, provavelmente por meio do sentido de "capaz de produzir um certo efeito" (início de 1500). O sentido do computador de "não existir fisicamente, mas feito para aparecer por software" é atestado a partir de 1959.</p> <p>Etim. realidade (s.) Década de 1540, "qualidade de ser real", do francês <i>réalité</i> e diretamente do latim medieval <i>realitatem</i> (nominativo <i>realitas</i>), do latim tardio <i>realis</i>. Significando "existência real, tudo o que é real" é de 1640; a do "estado real (de algo)" é de 1680. Às vezes 1700-1800 também significa "sinceridade". Baseado na realidade atestado de 1960.</p> <p>Definição</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uma ampla variedade de aplicativos baseados em computador comumente associados a características 3D imersivas e altamente visuais, que permitem ao participante olhar e navegar em um mundo aparentemente real ou físico. Geralmente é definido com base no tipo de tecnologia que está sendo usada, como <i>head-mounted displays</i>, capacidade estereoscópica, dispositivos de entrada e o número de sistemas sensoriais estimulados (ASSH).
<p>Virtual Reality Simulation \ 'vər-çhə-wəl \ rē-'a-lə-tē \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i></p> <p>Etym. virtual (adj.) The meaning "being something in essence or effect, though not actually or in fact" is from mid-15c., probably via sense of "capable of producing a certain effect"</p>	<p>Simulação de Realidade Virtual \ si.mu.la.s'ãw \ xi.a.li.d'a.dʒi \ vir.tw'aw \ <i>substantivo</i></p> <p>Etim. virtual (adj.) O significado de "ser algo em essência ou efeito, embora não seja realmente ou de fato" é de meados dos anos 1500, provavelmente por meio do sentido de "capaz de</p>

(early 15c.). Computer sense of "not physically existing but made to appear by software" is attested from 1959.

Etym. reality (n.) 1540s, "quality of being real," from French *réalité* and directly Medieval Latin *realitatem* (nominative *realitas*), from Late Latin *realis*. Meaning "real existence, all that is real" is from 1640s; that of "the real state (of something)" is from 1680s. Sometimes 17c.-18c. also meaning "sincerity." Reality-based attested from 1960.

Definition

- Simulations that use a variety of immersive, highly visual, 3D characteristics to replicate real-life situations and/or healthcare procedures; virtual reality simulation is distinguished from computer-based simulation in that it generally incorporates physical or other interfaces such as a computer keyboard, a mouse, speech and voice recognition, motion sensors, or haptic devices (ASSH).

produzir um certo efeito" (início de 1500). O sentido do computador de "não existir fisicamente, mas feito para aparecer por software" é atestado a partir de 1959.

Etim. realidade (s.) Década de 1540, "qualidade de ser real", do francês *réalité* e diretamente do latim medieval *realitatem* (nominativo *realitas*), do latim tardio *realis*. Significando "existência real, tudo o que é real" é de 1640; a do "estado real (de algo)" é de 1680. Às vezes 1700-1800 também significa "sinceridade". Baseado na realidade atestado em 1960.

Definição

- Simulações que usam uma variedade de características 3D imersivas e altamente visuais para replicar situações da vida real e / ou procedimentos de saúde; A simulação de realidade virtual se distingue da simulação baseada em computador porque geralmente incorpora interfaces físicas ou outras interfaces, como teclado de computador, mouse, reconhecimento de voz e voz, sensores de movimento ou dispositivos táteis (ASSH).

Virtual Simulation \ 'vər-çə-wəl \ sim-yuh-ley-shuh n \ *noun*

Etym. virtual (adj.) The meaning "being something in essence or effect, though not actually or in fact" is from mid-15c., probably via sense of "capable of producing a certain effect" (early 15c.). Computer sense of "not physically existing but made to appear by software" is attested from 1959.

Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of *simulare* "imitate," from stem of *similis* "like". Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954.

Definition

- The recreation of reality depicted on a computer screen (McGovern, 1994).
- A simulation involving real people operating simulated systems.. Virtual simulations may include surgical simulators that are used for on-screen procedural training and are usually integrated with haptic device(s) (McGovern, 1994; Robles-De La Torre, 2011).

Simulação Virtual

\si.mu.la.s 'əw\ |vir.tw 'aw\ *substantivo*

Etim. virtual (adj.) O significado de "ser algo em essência ou efeito, embora não seja realmente ou de fato" é de meados dos anos 1500, provavelmente por meio do sentido de "capaz de produzir um certo efeito" (início de 1500). O sentido do computador de "não existir fisicamente, mas feito para aparecer por software" é atestado em 1959.

Etim. realidade (s.) Década de 1540, "qualidade de ser real", do francês *réalité* e diretamente do latim medieval *realitatem* (nominativo *realitas*), do latim tardio *realis*. Significando "existência real, tudo o que é real" é de 1640; a do "estado real (de algo)" é de 1680. Às vezes 1700-1800 também significa "sinceridade". Baseado na realidade atestado em 1960.

Definição

- A recriação da realidade retratada em uma tela de computador (McGovern, 1994).
- Uma simulação envolvendo pessoas reais operando sistemas simulados. As simulações virtuais podem incluir

- A type of simulation that injects humans in a central role by exercising motor control skills (*for example, flying an airplane*), decision skills (*committing fire control resources to action*), or communication skills (*as members of an air traffic control team*) (Hancock et al, 2008).

simuladores cirúrgicos que são usados para treinamento de procedimentos na tela e geralmente são integrados a dispositivos hápticos (McGovern, 1994; Robles-De La Torre, 2011).

- Um tipo de simulação que injeta aos humanos um papel central ao exercer habilidades de controle motor (por exemplo, pilotar um avião), habilidades de decisão (comprometer recursos de controle de fogo para a ação) ou habilidades de comunicação (como membros de uma equipe de controle de tráfego aéreo) (Hancock et al, 2008).

Virtual World \ 'vər-chə-wəl \ wɜːld \ noun [C]

Etym. virtual (adj.) The meaning "being something in essence or effect, though not actually or in fact" is from mid-15c., probably via sense of "capable of producing a certain effect" (early 15c.). Computer sense of "not physically existing but made to appear by software" is attested from 1959.

Etym. world (n.) Originally "life on earth, this world (as opposed to the afterlife)," sense extended to "the known world," then to "the physical world in the broadest sense, the universe" (c. 1200). In Old English gospels, the commonest word for "the physical world," was *Middangeard* (Old Norse *Midgard*), literally "the middle enclosure" (see yard (n.1)), which is rooted in Germanic cosmology. Greek *kosmos* in its ecclesiastical sense of "world of people" sometimes was rendered in Gothic as *manaseþs*, literally "seed of man." The usual Old Norse word was *heimr*, literally "abode" (see home). Words for "world" in some other Indo-European languages derive from the root for "bottom, foundation" (such as Irish *domun*, Old Church Slavonic *duno*, related to English *deep*); the Lithuanian word is *pasaulis*, from *pa-* "under" + *saule* "sun."

Definition

- Similar to Virtual Environment, though implies multiple characters, learners, or participants and potentially, a larger scale than a virtual environment. (Chang and Weiner, 2016)
- A virtual world or massively multiplayer online world (MMOW) in a computer-based simulated environment. (Change et al, 2016)

Compare: VIRTUAL ENVIRONMENT

Mundo Virtual

\m'ũ.dɔ\ |vir.tw'aw\ substantivo [C]

Etim. virtual (adj.) O significado de "ser algo em essência ou efeito, embora não seja realmente ou de fato" é de revelação dos anos 1500, provavelmente através do sentido de "capaz de produzir um certo efeito" (início de 1500). O sentido do computador de "não existir fisicamente, mas feito para aparecer por software" é atestado a partir de 1959.

Etim. mundo (s.) Originalmente "vida na terra, este mundo (em oposição à vida após a morte)", sentido estendido para "o mundo conhecido", depois para "o mundo físico no sentido mais amplo, o universo" (c. 1200). Nos evangelhos do inglês antigo, a palavra mais comum para "o mundo físico" era *Middangeard* (Old Norse *Midgard*), literalmente "o recinto do meio" (ver yard (n.1)), que tem suas raízes na cosmologia germânica. *Kosmos* grego em seu sentido eclesiástico de "mundo das pessoas" às vezes era traduzido em gótico como *manaseþs*, literalmente "semente do homem". A palavra norueguesa antiga era *heimr*, literalmente "morada" (ver página inicial). Palavras para "mundo" em algumas outras línguas indo-europeias derivam da raiz para "fundo, fundação" (como o irlandês *domun*, Old Church Slavonic *duno*, relacionado ao inglês *deep*); a palavra lituana é *pasaulis*, de *pa-* "sob" + *saule* "sol".

Definição

- Semelhante ao ambiente virtual, embora implique vários personagens, alunos ou participantes e, potencialmente, uma escala maior do que um ambiente virtual. (Chang e Weiner, 2016)

- | | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">• Um mundo virtual ou mundo online multijogador massivo (MMOW) em um ambiente simulado baseado em computador. (Change et al, 2016) |
|--|--|

Compare: AMBIENTE VIRTUAL



Wide-Area Virtual Environment (WAVE) \
'wīd \ 'ā-rē-ə \ 'vər-chə-wəl \ in-'vī-rə(n)-mənt \
noun

Ambiente Virtual de Área Ampla
|ã.bi. 'ẽj.tʃi| |vir.tw 'aw| |'a.rjə| |ã.pla|
substantivo

Etym. wide (adj.) "Old English *wid* "vast, broad, long," also used of time, from Proto-Germanic **widaz* (source also of Old Saxon, Old Frisian *wid*, Old Norse *viðr*, Dutch *wijd*, Old High German *wit*, German *weit*), perhaps from PIE **wi-ito-*, from root **wi-* "apart, away, in half."

Etym. area (n.) "1530s, "vacant piece of ground," from Latin *area* "level ground, open space," used of building sites, playgrounds, threshing floors, etc.; which is of uncertain origin. Perhaps an irregular derivation from *arere* "to become dry" (see **arid**), on notion of "bare space cleared by burning." The generic sense of "any particular amount of surface (whether open or not) contained within any set of limits" is from 1560s. *Area code* in the North American telephone systems is attested from 1959."

Etym. virtual (adj.) The meaning "being something in essence or effect, though not actually or in fact" is from mid-15c., probably via sense of "capable of producing a certain effect" (early 15c.). Computer sense of "not physically existing but made to appear by software" is attested from 1959.

Etym. environment (n.) "c. 1600, "state of being environed" (see **environ** (v.) + **-ment**); sense of "the aggregate of the conditions in which a person or thing lives" is by 1827 (used by Carlyle to render German *Umgebung*); specialized ecology sense first recorded 1956."

Definition

- First used in the military, the Wide Area Virtual Environment is a non-proprietary term similar to a CAVE, in which participant(s) undergo a simulation within an area enclosed by walls with projected images. Specialized goggles are not required for WAVES.
- WAVES can be very large, almost 8,000 square feet (745 square meters) with multiple chambers, corridors, and sections. The walls act as large movie screens with continued projected images, and sound systems enable participants to echolocate ambient noises.

Compare: CAVE AUTOMATED VIRTUAL ENVIRONMENT

Etim. amplo (adj.) Do lat. *amplus*, a, um 'amplo, vasto, espaçoso, largo, extenso'. Do Inglês "Antigo inglês *wid*" vasto, amplo, longo ", também usado para referir-se ao tempo, do proto-germânico * *widaz* (fonte também do antigo saxão, antigo frisão *wid*, antigo nórdico *viðr*, holandês *wijd*, antigo alto alemão *sagacidade*, alemão *weit*), talvez de TORTA * *wi-ito-*, de raiz * *wi-* "à parte, fora, pela metade."

Etim. área (s.) "Década de 1530, "terreno baldio ", da *área latina* "terreno plano, espaço aberto ", usado para canteiros de obras, parques infantis, eiras, etc.; que é de origem incerta. Talvez uma derivação irregular de *arere* "tornar-se seco" (ver *árido*), na noção de "espaço vazio limpo pela queima". O sentido genérico de "qualquer quantidade particular de superfície (seja aberta ou não) contida dentro de qualquer conjunto de limites" é de 1560s. O código de área nos sistemas telefônicos da América do Norte é atestado desde 1959 ".

Etim. virtual (adj.) O significado "ser algo em essência ou efeito, embora não seja realmente ou de fato" é de meados dos anos 1500, provavelmente por meio do sentido de "capaz de produzir um certo efeito" (início de 1500). O sentido do computador de "não existir fisicamente, mas feito para aparecer por software" é atestado a partir de 1959.

Etim. ambiente (s.) "C. 1600, "estado de ser cercado" (ver *Environment* (v.) + **-ment**); o sentido de "o agregado das condições em que uma pessoa ou coisa vive" é em 1827 (usado por Carlyle para traduzir *umgebung* alemão); senso de ecologia especializado registrado pela primeira vez em 1956."

Definição

- Usado pela primeira vez nas forças armadas, o Ambiente Virtual de Área Ampla é um termo não proprietário semelhante a uma Ambiente Virtual Automatizado de Caverna, em que o (s) participante (s) passam por uma simulação dentro de uma área fechada por paredes com imagens projetadas. Óculos de proteção especializados não são necessários para Ambiente Virtual de Área Ampla.

- Estes ambientes podem ser muito grandes, quase 8.000 pés quadrados (745 metros quadrados) com várias câmaras, corredores e seções. As paredes funcionam como grandes telas de cinema com imagens projetadas continuamente, e os sistemas de som permitem que os participantes ecolocalizem os ruídos do ambiente.

Compare: AMBIENTE
VIRTUAL AUTOMATIZADO DE
CAVERNA

Appendix

TERMS NO LONGER RECOMMENDED FOR USE BY SSH TERMOS EM DESUSO DE ACORDO COM A SSH

Confederate \ kən- 'fe-d(ə-)rət \ *noun*

Etym. late 14c., from Late Latin confoederatus "leagued together," past participle of confoederare "to unite by a league," from com- "with, together".

Definition

- An individual(s) who, during the course of the clinical scenario, provides assistance locating and/or troubleshooting equipment. This individual(s) may provide support for participants in the form of 'help available', e.g. 'nurse in charge', and/or to provide information about the manikin that is not available in other ways, e.g., *temperature, color change*, and/or to provide additional realism by playing the role of a relative or a staff member (ASSH).
- An individual other than the patient who is scripted in a simulation to provide realism, additional challenges or additional information for the learner e.g., *paramedic, receptionist, family member, laboratory technician* (Victorian Simulated Patient Network).

Instead, used one of the following as best fits:
ACTOR, EMBEDDED PARTICIPANT,
SIMULATED PATIENT, SIMULATED
PERSON, STANDARDIZED PATIENT

Confederado/Aliado *substantivo*

Etim. final do 1400, do latim tardio confoederatus "ligou-se," participio passado de confoederare "para se unir por uma liga," de com "com, junto".

Definição

- Indivíduo (s) que, no decorrer do cenário clínico, presta assistência na localização e / ou resolução de problemas de equipamentos. Este (s) indivíduo (s) pode (m) fornecer suporte aos participantes na forma de "ajuda disponível", por ex. 'enfermeira responsável' e/ou para fornecer informações sobre os manequins que não estão disponíveis de outras maneiras, por exemplo, temperatura, mudança de cor e / ou para fornecer realismo adicional desempenhando o papel de um parente ou membro da equipe (ASSH)
- Um indivíduo diferente do paciente que é roteirizado em uma simulação para fornecer realismo, desafios adicionais ou informações adicionais para o aluno, por exemplo, paramédico, recepcionista, membro da família, técnico de laboratório (Victorian Simulated Patient Network).

Em vez disso, usar um dos seguintes que melhor aplicar-se ao caso: ATOR, PARTICIPANTE INCORPORADO, PACIENTE SIMULADO, PESSOA SIMULADA, PACIENTE PADRONIZADO

References

1. Agency for Healthcare Research and Quality. (2019, September). Never events. Retrieved from [https://psnet.ahrq.gov/primer/ never-events](https://psnet.ahrq.gov/primer/never-events)
2. Adamson K. Evaluation tools and metrics for simulation. In PR Jeffries (Ed.), *Clinical simulations in nursing education: Advanced concepts, trends, and opportunities* (pp.44-57). Philadelphia, PA: Wolters Kluwer; 2014.
3. Akbulut Y, Cardak CS. Adaptive educational hypermedia accommodating learning styles: A content analysis of publications from 2000 to 2011. *Computers & Education* 2012; 58(2): 835–842. <http://dx.doi.org/10.1016/j.compedu.2011.10.008>
4. Alexander AL, Brunye T, Sidman J, Weil, SA. (2005). From gaming to training: A review of studies on fidelity, immersion, presence, and buy-in and their effects on transfer in pc-based simulations and games (DARWARS technical report). Retrieved from <http://www.darwars.com/downloads/DARWARS%2520Paper%252012205.pdf>
5. Alinier, G. Developing high fidelity health care simulation scenarios: A guide for educators and professionals. *Simulation Gaming* 2011; 42:9-26.
6. Alinier, G. A typology of educationally focused medical simulation tools. *Medical Teacher* 2007; 29:e243-250. doi:10.1080/01421590701551185
7. Australian Radiation Protection and Nuclear Safety Agency. (2017, July 27). Non-technical Skills. Retrieved October 16, 2019, from <https://www.arpsa.gov.au/regulation-and-licensing/safety-security-transport/holistic-safety/non-technical-skills>
8. Baddeley A. Working memory. *Science* 1992; 255:556–559. doi:10.1126/science.1736359
9. Baily L. (2014, September 9). The ultimate job guide to healthcare simulation technology specialists. Retrieved from healthysimulation.com/6195/the-ultimate-job-guide-to-healthcare-simulation-technology-specialists/
10. Balci O. (1997, December). Verification validation and accreditation of simulation models. In *Proceedings of the 29th Conference on Winter Simulation* (pp. 135-141). IEEE Computer Society.
11. Bajura M, Fuchs H, Ohbuchi R. Merging virtual objects with the real world: Seeing ultrasound imagery within the patient. In *ACM SIGGRAPH Computer Graphics* 1992; 26(2): 203-210.
12. Barjis J. Healthcare simulation and its potential areas and future trends. *SCS M&S Magazine* 2011; 1:1-6. Retrieved from <http://www.scs.org/wp-content/uploads/2016/12/2011-01-Issue05-4.pdf>
13. Barnes BE. Creating the practice-learning environment using information technology to support a new model of continuing medical education. *Academic Medicine* 1998; 73: 278-281.
14. Barrows HS. An overview of the uses of standardized patients for teaching and evaluating clinical skills. *AAMC. Academic Medicine* 1993; 68(6): 443-451.
15. Beaubien J, Baker DP. The use of simulation for training teamwork skills in healthcare: How low can you go? *Quality Safety Health Care* 2004; 13(Suppl 1): i51-i56. doi:10.1136/qshc.2005.009845
16. Bennett CC, Hauser K. Artificial intelligence framework for simulating clinical decision-making: A Markov decision process approach. *Artificial Intelligence in Medicine* 2013; 57(1):9-19.
17. Berryman DR. Augmented reality: A review. *Medical Reference Services Quarterly* 2012; 31(2):212-218.
18. Boillat M, Bethune C, Ohle E, et al. Twelve tips for using the objective structured teaching exercise for faculty development. *Medical Teacher* 2012; 34(4):269-273.
19. Bolman LG, Deal TE. *Reframing Organizations: Artistry, Choice, and Leadership*. San Francisco: Jossey-Bass; 2013
20. Bokhari, R., Bollman-McGregor, J., Kahoi, K., Smith, M., Feinstein, A., & Ferrara, J. (2010). Design, development, and validation of a take-home simulator for fundamental laparoscopic skills: using Nintendo Wii for surgical training. *The American surgeon*, 76(6), 583–586.
21. Bonnetain E, Boucheix J-M, Hamet M, Freysz M. Benefits of computer screen-based simulation in learning cardiac arrest procedures. *Medical Education* 2010; 44:716–722. doi: 10.1111/j.13652923.2010.03708.x
22. Boud D, Walker D, Keogh R. Promoting reflection in learning: a model. In Boud, Walker, Keogh (eds). *Reflection: Turning Experience into Learning*. London, England: Kogan; 1985, pp. 3, 18-40.
23. Boyd EM, Fales AW. Reflective learning key to learning from experience. *Journal of Humanistic Psychology* 1983; 23(2):99- 117.

24. Bray J, Howkins E. Facilitating interprofessional learning in the workplace: A research project using the Delphi technique. *Work Based Learning in Primary Care* 2006; 4(3): 223-235.
25. Brusilovsky P, Peyl C. Adaptive and intelligent web-based educational systems. *International Journal of Artificial Intelligence in Education* 2003; 13(2): 159–172. IOS Press. Retrieved from: <http://www2.sis.pitt.edu/~peterb/papers/AIWBES.pdf>
26. California Hospital Association. (2017). What is the difference between a tabletop exercise, a drill, a functional exercise, and a full-scale exercise? Retrieved October 16, 2019, from <https://www.calhospitalprepare.org/post/what-difference-between-tabletop-exercise-drill-functional-exercise-and-full-scale-exercise>.
27. Cant RP, Cooper SJ. Use of simulation-based learning in undergraduate nurse education: An umbrella systematic review. *Nurse Education Today*, 2017; 49:63-71.
28. Centers for Medicare & Medicaid Services (CMS). (2006, May 18). Eliminating serious, preventable, and costly medical errors – Never events. Retrieved from <https://www.cms.gov/newsroom/fact-sheets/eliminating-serious-preventable-and-costly-medical-errors-never-events>
29. Chang T, Gerard J, Pusic M. Screen-based simulation, virtual reality, and haptic simulators. In: Grant V, Cheng A (eds). *Comprehensive Healthcare Simulation: Pediatrics*. Comprehensive Healthcare Simulation. Champaign, IL: Springer; 2016.
30. Chang TP, Weiner D. Screen-based simulation and virtual reality for pediatric emergency medicine. *Clinical Pediatric Emergency Medicine* 2016; 17.3: 224-230.
31. Cheng A, Kessler D, Mackinnon R, et al. Reporting guidelines for health care simulation research: Extensions to the CONSORT and STROBE statements. *Adv Simul* 2016; 1(25). doi:10.1186/s41077-016-0025-y
32. Chiniara G, Cole G, Brisbin K, et al. Simulation in healthcare: A taxonomy and a conceptual framework for instructional design and media selection. *Med Teach*, 2013; 35(8):e1380-95.
33. Christensen, M. D., Rieger, K., Tan, S., Dieckmann, P., Østergaard, D., & Watterson, L. M. (2015). Remotely versus locally facilitated simulation-based training in management of the deteriorating patient by newly graduated health professionals: a controlled trial. *Simulation in Healthcare*, 10(6), 352-359.
34. CISL (Center for Immersive and Simulation-based Learning). (2014). Part-Task Trainers. Retrieved from http://cisl.stanford.edu/what_is/sim_modalities/phys_trainers.html.
35. Cook DA, Hatala R, Brydges R, et al. Technology-enhanced simulation for health professions education: A systematic review and meta-analysis. *JAMA* 2011; 306(9):978-988.
36. Cook DA, Brydges R, Hamstra SJ, et al. Comparative effectiveness of technology-enhanced simulation versus other instructional methods: A systematic review and meta-analysis. *Simulation in Healthcare* 2012; 7(5):308-320.
37. Cooke L, Strou C, Harrington C. Operationalizing the concept of critical thinking for student learning outcome development. *Journal of Nursing Education* 2019; 58(4):214-220. doi:<http://dx.doi.org.ezproxy.net.ucf.edu/10.3928/01484834-20190321-05>
38. Cooper MD. Towards a model of safety culture. *Safety Science* 2000; 36(2):111-136.
39. Cowie N, Premkumar K, Bowen A, et al. Teamwork and Communication in Acute Care: A Teaching Resource for Health Practitioners. *MedEdPORTAL Publications*; 2012. Available from: <https://www.mededportal.org/publication/9109>
40. Cram RS, Sime JA. Improving Safety Culture Understanding Using a Computerized Learning Environment. *Achieving Sustainable Construction Health and Safety. Professional Safety* 2014:52-61
41. Crawford SB, Bailey R, Steer K. Healthcare simulation technology specialists. In SB Crawford, LW Baily, SM, Monks (Eds). *Comprehensive Healthcare Simulation: Operations, Technology, and Innovative Practice* (pp. 147-157). Cham, Switzerland: Springer; 2019. https://doi.org/10.1007/978-3-030-15378-6_10
42. Cruz-Neira C, Snadlin DJ, DeFanti TA. Surround-screen projection-based virtual reality: The design and implementation of the CAVE. *Proceedings of the 20th Annual Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques*, 1993. ACM.
43. D'amour D, Oandasan I. Interprofessionality as the field of interprofessional practice and interprofessional education: An emerging concept. *Journal of Interprofessional Care* 2005; 19(S1): 8-20.
44. Decker S, Sportsman S, Puetz L, Billings L. The evolution of simulation and its contribution to competency. *Journal of Continuing Education in Nursing*, 2008; 39(2): 74-80.
45. De Freitas S, Oliver M. How can exploratory learning with games and simulations within the curriculum be most effectively evaluated? *Computers & Education*, 2006; 46(3):249-264.
46. Dictionary-Complete, C E. (1979). Unabridged 10th Edition 2009© William Collins Sons & Co. Ltd. Retrieved from [http:// dictionary.reference.com/browse/](http://dictionary.reference.com/browse/)
47. Dictionary. com. Lexico LLC, 2002.
48. Dictionaries O. (2010). Oxford dictionaries. Oxford University Press. Retrieved from <http://oxforddictionaries.com/definition/english/VAR>

49. Dieckmann P, Rall M. Designing a scenario as a simulated clinical experience: The TuPASS scenario script. *Clinical Simulation: Operations, Engineering, and Management*, 2008:541-550.
50. Dieckmann P, Gaba D, Rall M. Deepening the theoretical foundations of patient simulation as social practice. *Simulation in Healthcare* 2007; 2(3): 183-193.
51. Dieckmann P, Friis SM, Lippert A, Østergaard D. Goals, success factors, and barriers for simulation-based learning: A qualitative interview study in health care. *Simulation & Gaming*, 2012; 43(5): 627-647. doi: 10.1177/1046878112439649
52. Dieckmann P, Phero JC, Issenberg SB, et al. The first Research Consensus Summit of the Society for Simulation in Healthcare: conduction and a synthesis of the results. *Simulation in Healthcare*, 2011; 6(7):S1-S9.
53. Dieckmann P, Molin Friis S, Lippert A, Østergaard D. The art and science of debriefing in simulation: Ideal and practice. *Medical Teacher* 2009; 31(7):e287-e294.
54. Dikshit, A., Wu, D., Wu, C., & Zhao, W. (2005). An online interactive simulation system for medical imaging education. *Computerized Medical Imaging and Graphics*, 29(6), 395-404.
55. Dormann C, Demerouti E, Bakker A. A model of positive and negative learning: Learning demands and resources, learning engagement, critical thinking, and fake news detection. In O Zlatkin-Troitschanskaia, G Wittum, A Dengel (Eds). *Positive Learning in the Age of Information : A Blessing or a Curse?* (pp. 315-346). Dordrecht: Springer; 2018. https://doi.org/10.1007/978-3-658-19567-0_19
56. Dreifuerst, Horton-Deutsch, Henao, 2014, p.47 in Jeffries *Clinical Simulations in Nursing Education*.
57. Drews FA, Bakdash JZ. Simulation training in health care. *Reviews of Human Factors and Ergonomics*, 2013; 8(1):191-234.
58. Driskell JE, Copper C, Moran A. Does mental practice enhance performance? *J Appl Psychol* 1994;79(4):481-492.
59. Duff, E., Miller, L., & Bruce, J. (2016). Online virtual simulation and diagnostic reasoning: A scoping review. *Clinical Simulation in Nursing*, 12(9), 377-384.
60. East Carolina University, Office of Clinical Skills and Assessment. (n.d.). (2019). Physical training assistants. Retrieved from <https://clinicalskills.ecu.edu>
61. Edmondson AC. Psychological safety and learning behavior in work teams. *Administrative Science Quarterly* 1999; 44:350-383.
62. Ellaway R, Poulton T, Fors U, et al. Building a virtual patient commons. *Medical Teacher* 2008; 30(2), 170-4.
63. Ellefritz G. (2019). Training Scars. Retrieved from <http://www.activeresponsetraining.net/training-scars>
64. Endsley M. Toward a theory of situation awareness in dynamic systems. *Human Factors and Ergonomics Society* 1995; 37(1):32-64.
65. Evans, K. H., Daines, W., Tsui, J., Strehlow, M., Maggio, P., & Shieh, L. (2015). Septris: a novel, mobile, online, simulation game that improves sepsis recognition and management. *Academic Medicine*, 90(2), 180.
66. Fairclough CR, Cunningham P. (2004). AI structuralist storytelling in computer games. *Proceedings of the International Conference on Computer Games: Artificial Intelligence, Design and Education*. Reading, UK: University of Wolverhampton Press. Retrieved from <https://scss.tcd.ie/publications/tech-reports/reports.04/TCD-CS-2004-43.pdf>
67. Fanning RM, Gaba DM. The role of debriefing in simulation-based learning. *Simulation in Healthcare* 2007; 2(2):115-125.
68. Feeley N, Cossette S, Cote J, et al. The importance of piloting an RCT intervention. *Canadian Journal of Nursing Research* 2009;41(2):85-99. Retrieved from <https://journals.sagepub.com/home/cjn>
69. Feliciano M, Kelsey N. (2017). Faculty development: A blended learning approach. Retrieved from <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbas&AN=edsbas.C736FA09&site=eds-live&scope=site>
70. Freeth DS, Hammick M, Reeves S, et al. *Effective Interprofessional Education: Development, Delivery, and Evaluation*. John Wiley & Sons; 2008.
71. Fuchs H, State A, Pisanp E, et al. Towards performing ultrasound guided needle biopsies from within a head-mounted display. *Proceedings of the Fourth International Conference on Visualization in Biomedical Computing (VBC)*; 1996, 591- 600.
72. Gaba DM. The future vision of simulation in health care. *Quality and Safety in Health Care* 2004; 13(suppl 1): i2-i10.
73. Gaba DM, Howard SK, Flanagan B, et al. Assessment of clinical performance during simulated crises using both technical and behavioral ratings. *Anesthesiology: The Journal of the American Society of Anesthesiologists* 1998; 89(1):8-18.
74. Gentry SV, Gauthier A, L'Estrade Ehrstrom B, et al. Serious gaming and gamification education in health professions: Systematic review. *J Med Internet Res* 2019; 21(3):e12994.
75. Good ML. Patient simulation for training basic and advanced clinical skills. *Medical Education* 2003; 37:14-21.
76. Goolsby C, Vest R, Goodwin T. New Wide Area Virtual Environment (WAVE) medical education. *Mil Med* 2014; 179(1):38- 41.
77. Gresswell S, Renz P, Hasan S, et al. Determining the impact of pre-radiation treatment verification simulation/dry run by analyzing intradepartmental reported incidents and surveying staff and patients. *Practical Radiation Oncology* 2018; 8(6):468-474. <https://doi.org/10.1016/j.prro.2018.05.007>

78. Grossman D. *On Combat: The Psychology and Physiology of Deadly Conflict in War and in Peace*, 3rd edition. Warrior Science Publications; 2008.
79. Hamdorf JM, Davies, R. Teaching a clinical skill. In RH Riley (Ed.), *Manual of Simulation in Healthcare*, 2nd edition. Oxford: Oxford University Press; 2016:78-88.
80. Hamet P, Tremblay J. Artificial intelligence in medicine. *Metabolism* 2017; 69: S36-S40.
81. Hamstra SJ, Brydges R, Hatala R, et al. Reconsidering Fidelity in Simulation-Based Training. *Academic Medicine* 2014; 89(3): 387-392.
82. Hancock PA, Vincenzi DA, Wise JA, Mouloua M (Eds.). *Human Factors in Simulation and Training*. Aldershot: CRC Press; 2008.
83. Harden RM. What is an OSCE? *Medical Teacher* 1988; 10(1):19-22.
84. Harper D. (2007). Online etymology dictionary. Available from: www.etymonline.com/index.php.
85. Hayasaka Y, et al. Expectations for the next generation of simulated patients born from thoughtful anticipation of artificial intelligence-equipped robot. *J Nippon Med Sch* 2018; 85(6):347-349.
86. Hayden JK, Smiley, RA, Alexander, MA, et al. (2014). The NCSBN National Simulation Study: A longitudinal, randomized, controlled study replacing clinical hours with simulation in prelicensure nursing education. *Journal of Nursing Regulation* 2014; 5(2):S3-S40. doi:10.1016/S2155-8256(15)30062-4
87. Hidden Curriculum. (2014). In S Abbott (Ed.), *The glossary of education reform*. Retrieved from <http://edglossary.org/hidden-curriculum>
88. Higgins M, Ishimaru A, Holcombe R, Fowler A. Examining organizational learning in schools: The role of psychological safety, experimentation, and leadership that reinforces learning. *Journal of Educational Change* 2012; 13(1):67-94.
89. Hsieh MC, Lee JJ. Preliminary study of VR and AR applications in medical and healthcare education. *J Nurs Health Studies* 2017; 3(1):1.
90. Husebø SE, Friberg F, Søreide E, Rystedt H. (2012). Instructional problems in briefings: How to prepare nursing students for simulation-based cardiopulmonary resuscitation training. *Clinical Simulation in Nursing* 2012; 8:307-318.
91. Jovanović J, Chiong R. (Eds). *Technological and Social Environments for Interactive Learning*. Santa Rosa, CA: Informing Science Press; 2014.
92. Jovanovic J, Chion R. Introduction to the special section on game-based learning: Design and applications. *Interdisciplinary Journal of Information, Knowledge and Management* 2012; 7:201.
93. Ikeyama, T., Shimizu, N., & Ohta, K. (2012). Low-cost and ready-to-go remote-facilitated simulation-based learning. *Simulation in Healthcare*, 7(1), 35-39.
94. INACSL Standards Committee. INACSL standards of best practice: SimulationSM: Operations. *Clinical Simulation in Nursing* 2017; 13(12):681-687. <https://doi.org/10.1016/j.ecns.2017.10.005>
95. INACSL Standards Committee. INACSL standards of best practice: SimulationSM Participant evaluation. *Clinical Simulation in Nursing* 2016a; 12(S):S26-S29. <http://dx.doi.org/10.1016/j.ecns.2016.09.009>
96. INACSL Standards Committee. INACSL standards of best practice: SimulationSMSimulation design. *Clinical Simulation in Nursing* 2016b; 12(S):S5-S12. <http://dx.doi.org/10.1016/j.ecns.2016.09.005>
97. INACSL Standards Committee. INACSL standards of best practice: SimulationSM Simulation glossary. *Clinical Simulation in Nursing* 2016c; 12(S):S39-S47. <http://dx.doi.org/10.1016/j.ecns.2016.09.012>.
98. Interprofessional Education Collaborative. *Team-based competencies: Building a shared foundation for education and clinical practice*. Washington, DC: Interprofessional Education Collaborative; 2011.
99. Interprofessional Education Collaborative Expert Panel. *Core Competencies for Interprofessional Collaborative Practice: Report of an Expert Panel*. Washington, DC: Interprofessional Education Collaborative; 2011.
100. Ironside PM, Jeffries PR, Martin A. Fostering patient safety competencies using multiple-patient simulation experiences. *Nursing Outlook* 2009; 57(6), 332-337. doi:10.1016/j.outlook.2009.07.010
101. Issenberg SB, Ringsted C, Østergaard D, Dieckmann P. Setting a research agenda for simulation-based healthcare education: A synthesis of the outcome from an Utstein style meeting. *Simulation in Healthcare* 2011; 6(3): 155-167.
102. The John Hopkins University. (2019). Physical Exam Teaching Associates. Retrieved from https://www.hopkinsmedicine.org/simulation_center/training/teaching_programs/physical_exam_teaching_associates.html
103. Johnson-Russell J, Bailey C. Facilitated debriefing. In Nehring W, Lashley FR (Eds.). *High-Fidelity Patient Simulation in Nursing Education*. Boston: Jones and Bartlett; 2010:369-385.
104. Kang SJ, Min HY. Psychological safety in nursing simulation. *Nurse Educator* 2019; 44(2): E6-E9. doi:10.1097/NNE.0000000000000571
105. Kardong-Edgren S. Is simulationist a word? *Clinical Simulation in Nursing* 2013; 9(12):e561. <https://doi.org/10.1016/j.ecns.2013.10.001>
106. King HB, Battles J, Baker DP. (2008, August). *TeamSTEPPS: Team Strategies and Tools to Enhance Performance and Patient Safety*.

107. Kneebone R, Arora S, King D, et al. Distributed simulation-accessible immersive training. *Medical Teacher* 2010; 32(1):65-70.
108. Kneebone R, Kidd J, Nestel D, et al. An innovative model for teaching and learning clinical procedures. *Medical Education* 2002; 36(7):628-634.
109. Kuiper RA, Pesut DJ. Promoting cognitive and metacognitive reflective reasoning skills in nursing practice: Self-regulated learning theory. *Journal of Advanced Nursing* 2004; 45(4):381-391.
110. Kusumoto, L., Heinrichs, W. L., Dev, P., & Youngblood, P. (2007, January). Avatars alive! The integration of physiology models and computer generated avatars in a multiplayer online simulation. In *MMVR* (pp. 256-258).
111. Kyle R, Murray WB. *Clinical Simulation*. Cambridge, MA: Academic Press; 2010.
112. Laurent, D. A. B. S., Niazi, A. U., Cunningham, M. S., Jaeger, M., Abbas, S., McVicar, J., & Chan, V. W. (2014). A valid and reliable assessment tool for remote simulation-based ultrasound-guided regional anesthesia. *Regional Anesthesia & Pain Medicine*, 39(6), 496-501.
113. Lave J. Situating learning in communities of practice. In Resnick LB, Levine JM, Teasley SD. (Eds.). *Perspectives on Socially Shared Cognition*. Washington, D.C.: American Psychological Association; 1991, pp. 63-82.
114. Lehtola CJ. Developing and using table-top simulations as a teaching tool. *Journal of Extension* 2007; 45(4). Retrieved from <https://www.joe.org/joe/2007august/tt4.php>
115. Lee-Jayaram JJ, et al. Alpha and beta testing during a faculty development course. *Simulation in Healthcare* 2019; 14(1):43-50.
116. LeFlore JL, Sansoucie DA, Cason CL, Aaron A, Thomas PE, Anderson M. Remote-Controlled Distance Simulation Assessing Neonatal Provider Competence: A Feasibility Testing. *Clin Simul Nurs*. 2014;10(8):419-424.
117. Lehtola CJ. Developing and using table-top simulations as a teaching tool. *Tools of the Trade* 2007; 45(4). Retrieved from <https://www.joe.org/joe/2007august/tt4.php>
118. Lekalakala-Mokgele E, Du Rand PP. A model for facilitation in nursing education. *Curationis* 2005; 28(2); 22-29.
119. Lekalakala-Mokgele E, Du Rand PP. Facilitation as a teaching strategy: The experiences of nursing students. *Curationis* 2005; 28(4):5-11.
120. Leon AC, Davis L, Kraemer HC. The role and interpretation of pilot studies in clinical research. *Journal of Psychiatric Research* 2011; 45(5):626-629. doi:10.1016/j.jpsychires.2010.10.008
121. Levine AI, DeMaria Jr S, Schwartz AD, Sim AJ. *the Comprehensive Textbook of Healthcare Simulation*. Springer Science & Business Media; 2013.
122. Lewis KL, Bohnert CA, Gammon WL, et al. The Association of Standardized Patient Educators (ASPE) Standards of Best Practice (SOBP). *Advances in Simulation* 2017; 2(10). doi:10.1186/s41077-017-0043-4
123. Lindell D, Poindexter K, Hagler D. Consider a career as a healthcare simulation educator. *American Nurse Today* 2016; 11(5):58-59. Retrieved from <https://www.americannursetoday.com/>
124. Lioce L. New validation for simulation education. *American Nurse* 2014; 46(4):7. Retrieved from <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=aph&AN=99133605&site=eds-live&scope=site>
125. Lioce L, Graham L, Young HM. Developing the team: Simulation educators, technical, and support personnel in simulation. In: C Foisy-Doll, K Leighton (Eds.). *Simulation Champions: Fostering Courage, Caring, and Connection* (pp. 429-444). Philadelphia: Wolters Kluwer; 2018, pp. 429-444.
126. Markman, K.D., Klein, W.M., & Suhr, J.A. (2009). *Handbook of Imagination and Mental Simulation*. Psychology Press.
127. Mathieu JE, Heffner TS, Goodwin GF, et al. The influence of shared mental models on team process and performance. *Journal of Applied Psychology* 2000; 85(2):273.
128. McComb S, Simpson V. The concept of shared mental models in healthcare collaboration. *Journal of Advanced Nursing* 2014; 70(7):1479-1488.
129. McGaghie WC, Issenberg B, Petrusa ER, Scalese RJ. A Critical review of simulation-based medical education research: 2003-2009. *Medical Education* 2010; 44(1):50-63.
130. McGovern KT. Applications of virtual reality to surgery. *BMJ: British Medical Journal* 1994; 308(6936):1054.
131. Meads G, Ashcroft J, Barr H, et al. The case for interprofessional collaboration. In: *Health and Social Care*. Malden, MA: Blackwell Publishing, Ltd.; 2008.
132. Meakim C, Boese T, Decker S, et al. Standards of best practice: Simulation standard I: Terminology. *Clinical Simulation in Nursing* 2013; 9(6):S3-S11.
133. Merriam Webster Dictionary. (2019). Found at <https://www.merriam-webster.com>.
134. Michael DR, Chen SL. (2005). *Serious games: Games that educate, train, and inform*. Thomson Course Technology.

135. Michaelsen LK, Parmelee DX, McMahon KK. *Team-Based Learning for Health Professions Education: A Guide to Using Small Groups for Improving Learning*. Sterling, VA: Stylus Publishing, LLC; 2008.
136. Mladenovic R, Pereira LAP, Mladenovic K, et al. Effectiveness of augmented reality mobile simulator in teaching local anesthesia of inferior alveolar nerve block. *J Dent Edu* 2019; 83(4):423-428.
137. Modeling and Simulation (M&S) Glossary. (2019). Retrieved from <https://www.msco.mil/MSReferences/Glossary/MSGlossary.aspx>
138. Muhanna MA. Virtual reality and the CAVE: Taxonomy, interaction challenges, and research directions. *Journal of King Saud University-Computer and Information Sciences* 2015; 27(3):344-361.
139. Murphy P, Nestel D, Gormley GJ. Words matter: Towards a new lexicon for nontechnical skills training. *Advances in Simulation*, 2019; 4(8). doi:10.1186/s41077-019-0098-5
140. Murray J. *Composing multimodality. Multimodal Composition: A Critical Sourcebook*. Boston: Bedford/St. Martin's; 2013.
141. National League for Nursing Simulation Innovation Resource Center (NLN-SIRC). (2013). Retrieved from <http://sirc.nln.org/mod/glossary/view.php?id/4183>
142. Nestel D, Watson MO, Bearman ML, et al. Strategic approaches to simulation-based education: A case study from Australia. *Journal of Health Specialties* 2013; 1(1), 4.
143. Nester J. The importance of interprofessional practice and education in the era of accountable care. *North Carolina Medical J* 2016; 77(2):128-132.
144. Nieva VF, Sorra J. Safety culture assessment: A tool for improving patient safety in healthcare organizations. *Quality and Safety in Health Care* 2003; 12(suppl 2):ii17-ii23.
145. Ober JK. (2009). Student Nurses' Experience of Learning with Human Patient Simulation. <https://doi.org/10.13028/98b4-cw76>
146. Ohta, K., Kurosawa, H., Shiima, Y., Ikeyama, T., Scott, J., Hayes, S., ... & Nishisaki, A. (2017). The effectiveness of remote facilitation in simulation-based pediatric resuscitation training for medical students. *Pediatric emergency care*, 33(8), 564-569.
147. Oren TI, Elzas MS, Smit I, Birt, LG. Code of professional ethics for simulationists. In *Summer Computer Simulation Conference 2002*, July: 434-435. Society for Computer Simulation International.
148. Ören TI. Responsibility, ethics, and simulation. *Transactions* 2000; 17(4).
149. Paige JB, Morin KH. Simulation fidelity and cueing: A systematic review of the literature. *Clinical Simulation in Nursing* 2013; 9(11):e481-e489.
150. Palaganas JC, Maxworthy JC, Epps CA, Mancini ME. (Eds.). *Defining Excellence in Simulation Programs*. China: Wolters Kluwer; 2014.
151. Park CS, Murphy TF, and the Code of Ethics Working Group. (2018). *Healthcare Simulationist Code of Ethics*. Retrieved from <http://www.ssih.org/Code-of-Ethics>
152. Pazarci H. (2015). *Online Etymology Dictionary*. Review of the Faculty of Divinity University of Süleyman Demirel, 100(6 S 21), 177.
153. Pinar G, Peksoy S. Simulation-based learning in healthcare ethics education. *Scientific Research* 2016; 7(1). Retrieved from <https://m.scirp.org/papers/63167>
154. Pires S, Monteiro S, Pereira, A, et al. Non-technical skills assessment for prelicensure nursing students: An integrative review. *Nurse Education Today* 2017; 58:19-24. doi: 10.1016/j.nedt.2017.07.015
155. Pope WS, Gore T, Renfro, KC. Innovative teaching strategy for promoting academic integrity in simulation. *Journal of Nursing Education and Practice* 2012; 3(7):30-35. DOI: 10.5430/jnep.v3n7p30
156. Practice: Simulation Standard I: Terminology. *Clinical Simulation in Nursing* 2013; 9(6S):S3-S11. <http://dx.doi.org/10.1016/j.cens.2013.04.001>.
157. Proctor MD, Campbell-Wynn L. Effectiveness, usability, and acceptability of haptic-enabled virtual reality and mannequin modality simulators for surgical cricothyroidotomy. *Military Medicine* 2014; 179(3):260-264.
158. Rail Safety and Standards Board. (2019, October 5). Non-technical skills. Retrieved October 16, 2019, from <https://www.rssb.co.uk/standards-and-safety/improving-safety-health-wellbeing/understanding-human-factors/non-technical-skills>.
159. Raemer D, Anderson M, Cheng A, et al. Research regarding debriefing as part of the learning process. *Simulation in Healthcare* 2011; 6(7):S52-S57.
160. Rao A, Tait I, Alijani A. Systematic review and meta-analysis of the role of mental training in the acquisition of technical skills in surgery. *The American Journal of Surgery* 2015; 210(3):545-553.
161. Reeves S, Zwarenstein M, Goldman J, et al. (2010). *The Geneva World Health Organization WHO (2010) Framework for Action on Interprofessional Education and Collaborative Practice*.
162. Rethans JJ, Gorter S, Bokken L, Morrison L. Unannounced standardised patients in real practice: A systematic literature review. *Medical Education* 2007; 41(6):537-549.

163. Richter T, Pawlowski JM. (2007, October). The need for standardization of context metadata for e-learning environments. In: Proc. of e-ASEM Conference, Seoul, Korea.
164. Riley RH. Manual of Simulation in Healthcare. Oxford University Press; 2008.
165. Rizzolo. Fostering patient safety competencies using multiple-patient simulation experiences. *Nursing Outlook* 2014; 57(6):332-337.
166. Robinson AR, Gravenstein N, Cooper LA, et al. A mixed-reality part-task trainer for subclavian venous access. *Simulation in Healthcare*, 2014; 9(1):56-64.
167. Robinson S. Simulation: The Practice of Model Development and Use. London: Palgrave Macmillan; 2014.
168. Robinson-Smith G, Bradley P, Meakim C. Evaluating the use of standardized patients in undergraduate psychiatric nursing experiences. *Clinical Simulation in Nursing* 2009; 5(6):e203-e211. doi: 10.1016/j.ecns.2009.07.001.
169. Robles-De-La-Torre G. Principles of haptic perception in virtual environments in: *Human Haptic Perception: Basics and Applications*. Basel, Switzerland: Birkhäuser; 2008, pp. 363-379.
170. Robles-De-La-Torre G. The importance of the sense of touch in virtual and real environments. *Ieee Multimedia*. 2006; 1(3):24-30.
171. Rodgers C. Defining reflection: Another look at John Dewey and reflective thinking. *Teachers College Record* 2002; 104(4):842-866.
172. Rogers R. Reflection in higher education: A concept analysis. *Innovative Higher Education* 2001; 26(1): 37-57.
173. Rudolph JW, Raemer DB, Simon R. Establishing a safe container for learning in simulation: The role of the presimulation briefing. *Simulation in Healthcare* 2014; 9(6):339-349.
174. Rudolph JW, Simon R, Dufresne RL, Raemer DB. There's no such thing as "nonjudgmental" debriefing: A theory and method for debriefing with good judgment. *Simulation in Healthcare* 2006; 1(1):49-55.
175. Rudolph JW, Simon R, Raemer D. Which reality matters? Questions on the path to high engagement in healthcare simulation. *Simulation in Healthcare* 2007; 2(3):161-163.
176. Rudolph JW, Simon R, Raemer DB, Eppich WJ. Debriefing as formative assessment: Closing performance gaps in medical education. *Academic Emergency Medicine*, 2008; 15(11):1010-1016.
177. Rudolph JW, Simon R, Rivard P, et al. Debriefing with good judgment: Combining rigorous feedback with genuine inquiry. *Anesthesiology Clinics* 2007; 25(2):361-376.
178. Rutherford-Hemming T, Alfes CM, Breymer TL. A systematic review of the use of standardized patients as a simulation modality in nursing education. *Nurs Educ Perspect*, 2019; 40(2):84-90.
179. Rutledge C, Walsh CM, Swinger N, et al. Gamification in action: Theoretical and practical considerations for medical educators. *Academic Medicine* 2018; 93(7):1014-1020.
180. Samosorn, A.B., Gilbert, G.E., Bauman, E.B., Khine, J., & McGonigle, D. (2019). Teaching Airway Insertion Skills to Nursing Faculty and Students Using Virtual Reality: A Pilot Study. *Clinical Simulation in Nursing*, 39(Feb). 18-26. Doi: <https://doi.org/10.1016/j.ecns.2019.10.004>
181. Satava RM. Future of modeling and simulation in the medical and health sciences. In Sokolowski JA, and Banks CM. (Eds.). *Modeling and Simulation in the Medical and Health Sciences*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, Inc.; 2011, pp. 175-194.
182. Satava RM. Surgical education and surgical simulation. *World Journal of Surgery* 2001; 25(11):1484-1489.
183. Satava RM, Morgan K, Sieburg HB. (Eds.). *Interactive Technology and the New Paradigm for Healthcare* (Vol. 18). IOS Press; 1995.
184. Scalese and Hatala in: Levine AI, DeMaria S Jr, Schwartz AD, Sim AJ. (Eds). *The Comprehensive Textbook of Healthcare Simulation*. New York: Springer; 2014.
185. Scheckel M. Designing courses and learning experiences. In: D Billings and J Halstead (Eds.), *Teaching in Nursing: A Guide for Faculty*, 5th edition. St. Louis: Elsevier; 2016, pp. 159-185.
186. Schön DA. *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action* (Vol. 5126). New York, NY: Basic Books; 1983.
187. Schuurink EL, Toet A. Effects of third person perspective on affective appraisal and engagement: Findings from SECOND LIFE. *Simulation & Gaming* 2010; 41(5):724-742.
188. Schwebel DC, Severson J, He Y. Using smartphone technology to deliver a virtual pedestrian environment: usability and validation. *Virtual Reality*, 2017; 21(3):145-152.
189. Shao, M., Kashyap, R., Niven, A., Barwise, A., Garcia-Arguello, L., Suzuki, R., ... & Dong, Y. (2018). Feasibility of an international remote simulation training program in critical care delivery: a pilot study. *Mayo Clinic Proceedings: Innovations, Quality & Outcomes*, 2(3), 229-233.
190. Shaw RJ, Molloy M, Vaughn J, Crego N. Telepresence robots for pediatric clinical simulations: Feasibility and acceptability. 2018.
191. Sheridan TB. Musings on telepresence and virtual presence. *Presence Teleoperators & Virtual Environments*. 1992;1(1):120-126.

192. Sieburg HB. Physiological studies in silico. *Studies in the Science of Complexity*, 1990; 12(2):321-342.
193. Smith-Stoner M. Using moulage to enhance educational instruction. *Nurse Educator* 2011; 36:21-24.
194. Sokolowski JA, Banks CM. (Eds.). *Principles of Modeling and Simulation: A Multidisciplinary Approach*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons; 2011.
195. Sonchan P, Ramingwong S. (2015). ARM 2.0: An online risk management simulation. 2015 12th International Conference on Electrical Engineering/Electronics, Computer, Telecommunications and Information Technology (ECTI-CON). IEEE. <https://doi.org/10.1109/ECTICon.2015.7207043>
196. Sundar E, Sundar S, Pawlowski J, et al. Crew resource management and team training. *Anesthesiology Clinics*, 2007; 25(2):361-376.
197. Sweller J. Cognitive load during problem solving: Effects on learning. *Cognitive Science* 1988; 12:257-285 [https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/?term=Cognitive+Load+Theory+for+the+Design+of+Medical+ Simulations](https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/?term=Cognitive+Load+Theory+for+the+Design+of+Medical+Simulations)
198. Sweller J, van Merriënboer JJ, Paas FG. Cognitive architecture and instructional design. *Educ. Psychol. Rev.* 1998; 10:251–296. 10.1023/A:1022193728205
199. Szyld and Rudolph in: Levine AI, DeMaria S Jr, Schwartz AD, and Sim AJ. (Eds). *The Comprehensive Textbook of Healthcare Simulation*. New York: Springer; 2014.
200. TEL Thesaurus and Dictionary meta-project (<http://www.tel-thesaurus.net>)
201. Thistlethwaite J, Moran M. Learning outcomes for interprofessional education (IPE): Literature review and synthesis. *Journal of Interprofessional Care* 2010; 24(5):503-513.
202. Thomas CM, Sievers LD, Kellgren M, et al. Developing a theory-based simulation educator resource. *Nursing Education Perspectives* 2015; 36(5):340-342. doi:10.5480/15-1673
203. Thomas R (2003). The JeLSIM Perspective. Retrieved from <http://www.simulationfirst.com/s1.html>
204. Thompson DV, Hamilton RW, Petrova PK. When mental simulation hinders behavior: The effects of process-oriented thinking on decision difficulty and performance. *Journal of Consumer Research* 2009; 36(4):562-574.
205. Tolk A, Turnits, CD, Diallo SY, Winters LS. Composable M&S web services for net-centric applications. *The Journal of Defense Modeling and Simulation: Applications, Methodology, Technology* 2006; 3(1):27-44.
206. Tsuda ST, Scott DJ, Jones DB. (Eds.). *Textbook of Simulation: Skills & Team Training*. Ciné-Med Pub.; 2012.
207. Tucker B. (2010). The M&S Workforce Profession. Retrieved from http://www.scs.org/magazines/2010-04/index_file/Files/Tucker.pdf
208. Tulane University. (2019). Standardized patient program. Retrieved from <https://medicine.tulane.edu/standardized-patient>
209. UW Health. (2017, August). UW Health job description: Simulation specialist. Retrieved from [uwhealth.org/files-directory/ position-descriptions/other-non-clinical/simulation.specialist.540027.pdf](http://uwhealth.org/files-directory/position-descriptions/other-non-clinical/simulation.specialist.540027.pdf)
210. Uys LR, Van Rhyn LL, Gwele, NS, et al. Problem-solving competency of nursing graduates. *Journal of Advanced Nursing* 2004; 48(5):500-509.
211. Van de Ridder JM, Stokking KM, McGaghie WC, Ten Cate OTJ. What is feedback in clinical education? *Medical Education* 2008; 42(2):189-197.
212. Van Meer P, Theunissen NCM. Prospective educational applications of mental simulation: A meta-review. *Educational Psychology Review* 2009; 21:93–112.
213. von Lubitz D, Carrasco B, Gabbrielli F, Ludwig T. Transatlantic medical education: preliminary data on distance-based high fidelity human patient simulation training. *Medicine Meets Virtual Reality 2003* (J. Westwood et al., EDs). 2003.
214. Waldner MH, Olson JK. Taking the patient to the classroom: Applying theoretical frameworks to simulation in nursing education. *International Journal of Nursing Education Scholarship* 2007; 4(1).
215. Watson K, Wright A, Morris N, et al. Can simulation replace part of clinical time? Two parallel randomized controlled trials. *Medical Education* 2012; 46(7):657-667.
216. Weil A, Weldon SM, Kronfli M, et al. A new approach to multi-professional end-of-life care training using a sequential simulation (SqS Simulation™) design: A mixed methods study. *Nurse Education Today* 2018; 71:26-33. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2018.08.022>
217. Weldon S-M, Kneebone R, Bello F. Collaborative healthcare remodeling through sequential simulation (SqS): A patient and front-line staff perspective. *BMJ Simulation & Technology*, 2016; 2(3):78-86. <http://dx.doi.org/10.1136/bmjstel-2016-000113>
218. Westli HK, Johnsen BH, Eid J, et al. Teamwork skills, shared mental models, and performance in simulated trauma teams: An independent group design. *Scandinavian Journal of Trauma, Resuscitation, and Emergency Medicine* 2010; 18(1):47-54.
219. WHO Study Group on Interprofessional Education and Collaborative Practice. World Health Organization, Geneva. (http://www.who.int/hrh/resources/framework_action/en/index.html. Accessed 8 October 2012)

220. Wier GS, Tree R, Nusr R. Training effectiveness of a wide area virtual environment in medical simulation. *Simulation in Healthcare* 2017; 12(1):28-40.
221. Wilson, E., Jolly, B., Beckmann, M., Janssens, S., Hewett, D., & Wilkinson, S. (2019). Take-home laparoscopic simulators to develop surgical skills: Analysing attitudes to, and barriers and enablers of, their use in gynaecology training. *Focus on Health Professional Education*, 20(3).
222. Yale University. (2019). Instructional tools. Retrieved from <https://poorvucenter.yale.edu/FacultyResources/Instructional-Tools>
223. Zachary DA, Zachary W, Cannon-Bowers J, Santarelli T. Backstory elaboration: A method for creating realistic and individually varied cultural avatars. In: S Schatz and M Hoffman (Eds.), *Advances in Cross-Cultural Decision Making: Advances in Intelligent Systems and Computing*, VI. 480. Champaign, IL: Springer; 2017. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-41636-6>
224. Zakari T, Emes M, Smith A. Implementation of a risk management simulation tool. *Procedia Computer Science* 2017; 121:218-223. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2017.11.030>
225. Zlatkin-Troitschanskaia O, Brückner S. *Modeling and Measuring Competencies in Higher Education, Approaches to Challenges in Higher Education Policy and Practice*. Springer Fachmedien Wiesbaden; 2017.
226. Zulkepli J, Eldabi T, Mustafee N. (2012, December). Hybrid simulation for modelling large systems: An example of integrated care model. In *Simulation Conference (WSC), Proceedings of the 2012 Winter* (pp. 1-12). IEEE.
227. Zyda M. From visual simulation to virtual reality to games. *Computer*, 2005; 38(9):25-32. .

This project is a partnership between AHRQ and the Society for Simulation in Healthcare and its many affiliates.



Asian Pacific Society for Simulation in Healthcare



SIM-one





AHRQ Pub. No. 20-0019
January 2020
www.ahrq.gov

