

Healthcare Simulation Dictionary

Third Edition



Brazilian Portuguese Translation/Tradução para o português brasileiro



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.), Anderson M., Deutsch, E.S., Downing D., Robertson J.M., Diaz D.A., and Spain A.E. (Assoc. Eds.), and the Terminology and Concepts Working Group (2024), Healthcare Simulation Dictionary—Third Edition. Rockville, MD: Agency for Healthcare Research and Quality; January 2025. AHRQ Publication No. 24-0077. DOI: <https://www.ahrq.gov/patient-safety/resources/simulation/terms.html>.

Contributors

Editor in Chief

Lori Lioce

Founding Editor

Joseph Lopreiato

Associate Editors

Mindi Anderson
Ellen S Deutsch

Dayna Downing
Desiree Diaz

Jamie Robertson
Andrew Spain

Terminology & Concepts Contributors V.3

Guillaume Alinier
Jeffrey Barsuk
Myrna Chan-MacRae
Todd Chang
Tiffani Chidume
Margarita E. David
Maricar Diaz

Eliana Escudero Z.
Ashley Franklin
Teresa Gore
Beth Hallmark
Martina Harris
Peggy Hill
Shelly Houser

Shani Marks-Donkor
William McGaghie
Geoffrey Miller
Catherine Neighbors
David Rodgers
Normaliz Rodriguez
Tonya Rutherford-Hemming

Syretta Spears
Jennifer Styron
Diane Wayne
Elizabeth Wells-Beede
Katie Woodfin

Previous Terminology & Concepts Working Group 2013 -2020

Mario Alberto
Guillaume Alinier
Heather Anderson
Krista Anderson
Zalim Balkizov
Melanie Barlow
Thomas Bittencourt Couto
Jennifer Calzada
Esther León Castela
Albert Chan
Louise Clark
Marcia Corvetto
Scott Crawford
Linda Crelinstein
Michael Czekajlo
Roger Daglius
John Dean
Sharon Decker
Diane Dennis

Edgar Diaz-Soto
Adam Dodson
Chaoyan Dong
Kristina Dreifuerst
Chad Epps
Eliana Escudero
Kirsty Freeman
Val Fulmer
Wendy Gammon
Roxane Gardner
Gian Franco Gensini
Grace Gephardt
Teresa Gore
David Grant
David Halliwell
Edgar Herrera
Yuma Iwamoto
Sabrina Koh
Natalia Kusheleva

Lori Lioce
Mary Beth Mancini
Francisco Maio Matos
William McGaghie
Jaume Menarini
Maurizio Menarini
Juarez Millan
Geoffrey Miller
Amy Nakajima
Cate Nicholas
Rachel Onello
Janice Palaganas
Geethanjali Ramachandra
Gwenn Randall
Mary Anne Rizzolo
Keondra Rustan
Tonya Rutherford-Hemming
Jill Sanko

Paola Santalucia
Ferooz Sekandarpoor
Vickie Slot
Mary Kay Smith
Kirrian Steer
Uli Strauch
Terri Sullivan
Demian Szyld
Deb Tauber
Callum Thirkell
Tonya Thompson
John Todaro
Elena Tragni
Isabelle Van Herzeele
Karen Vergara
Sylvonne Ward
Doris Zhao

Contributors

WITH THE SUPPORT AND INPUT OF: Asia Pacific Society for Simulation in Healthcare (APSSH) • Association for Simulated Practice in Health care (ASPiH) • Association for Standardized Patient Educators (ASPE) • Australian Society for Simulation in Health care (ASSH) • Brazilian Association for Simulation in Health (Abrassim) • Canadian Network for Simulation in Health care (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 Health care (JSISH) • Korean Society for Simulation in Health care (KoSSH) • Malaysian Society for Simulation in Healthcare (MaSSH) • New Zealand Association for Simulation in Health care (NZASH) • Pan Asia Society for Simulation in Health care (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 (SESSE)

Preamble 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. In recognition of simulation applications that can improve the safety of healthcare delivery, the Agency for Healthcare Research and Quality (AHRQ) has partnered with the Society for Simulation in Healthcare (SSH) and its many affiliates to produce and disseminate this comprehensive Healthcare Simulation Dictionary. The editors would like to thank the Society for Simulation in Healthcare (SSH) and its many affiliates for its support in sustaining this effort. International affiliate representatives continue to meet annually at the International Meeting for Simulation in Healthcare to refine processes and to discuss terms used by simulationists in	Preâmbulo Em janeiro de 2013, um grupo internacional de especialistas em simulação reuniu-se em Orlando, na Flórida (EUA), para formar uma equipe de trabalho com a missão de criar um dicionário de termos usados na simulação em saúde. Este grupo observou a necessidade de compilar termos já inferidos por outros grupos na área, e também de acrescentar novos termos. O documento que você tem em mãos representa o trabalho coletivo de muitos indivíduos e suas sociedades para compilar e refinar o dicionário. O objetivo deste projeto é aprimorar a comunicação e a clareza entre profissionais de simulação em saúde nas áreas de ensino, educação, avaliação, pesquisa e integração de sistemas. Em reconhecimento às aplicações de simulação que podem melhorar a segurança da prestação de serviços de saúde, a Agência de Pesquisa e Qualidade em Saúde (<i>Agency for Healthcare Research and Quality - AHRQ</i>) firmou uma parceria com a Sociedade para Simulação em Saúde (<i>Society for Simulation in Healthcare - SSH</i>) e suas diversas afiliadas para produzir e disseminar este abrangente Dicionário de Simulação em Saúde. Os editores gostariam de agradecer à Sociedade para Simulação em Saúde (SSH) e suas diversas afiliadas por seu apoio na manutenção deste esforço. Representantes de afiliados internacionais continuam a se reunir anualmente no Encontro Internacional de Simulação em Saúde para refinar processos e discutir termos usados na prática por profissionais em simulação e
--	--

practice and those seeking simulation certification and accreditation. This is a living document and represents the sum of the work at the time submitted for publication. Terms and definitions will continue to change and be clarified, added, or deleted over time. The intent is 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, anxiety) are not defined. Please refer to standard dictionaries and resources for these definitions. This list of terms is not a taxonomy, nor should it be used as such. It may, however, inform taxonomical work in the future. The terms and spellings are written in standard American English. This is to aid in reducing clutter and support translation to other languages. The etymologies are sourced from etymonline.com and are provided to give insight into word origins. These etymologies cannot be reproduced for other use without permission of etymonline.com.

History

The first Healthcare Simulation Dictionary was published in 2016 with 127 terms. By 2019, with the continued rapid expansion in healthcare simulation there was a clear need for updates and additions to the Dictionary. The second edition expanded on the first edition with 40 additional

por aqueles que buscam certificação e acreditação em simulação.

Este é um documento dinâmico e representa a soma do trabalho submetido para publicação. Termos e definições continuarão a mudar e ser esclarecidos, adicionados ou excluídos ao longo do tempo. A intenção é incluir as diversas definições em uso, não excluir quaisquer definições ou áreas de simulação em saúde. As definições mostram como os termos estão sendo usados na simulação em saúde. Não pretendemos prescrever ou ditar uma definição específica sobre outra. Este dicionário concentra-se em termos e significados específicos de simulação em saúde. Muitos termos geralmente usados em educação (por exemplo, design educacional) e saúde (por exemplo, fibrilação ventricular, ansiedade) não são definidos. Consulte dicionários e recursos padrão para essas definições.

Esta lista de termos não é uma taxonomia, nem deve ser usada como tal. No entanto, pode informar trabalhos taxonômicos no futuro. Os termos e a grafia estão escritos em inglês americano padrão. Isto visa ajudar a reduzir a desorganização e facilitar a tradução para outros idiomas. As etimologias são provenientes de etymonline.com e são fornecidas para fornecer informações sobre as origens das palavras. Essas etimologias não podem ser reproduzidas para outros usos sem a permissão de etymonline.com.

Histórico

O primeiro Dicionário de Simulação em Saúde foi publicado em 2016, com 127 termos. Em 2019, com uma contínua e rápida expansão da simulação em saúde, tornou-se evidente a necessidade de atualizações e adições ao Dicionário. A

terms added, 12 existing terms expanded, 27 common abbreviations added, and a new section was added entitled “Terms No Longer Recommended for Use”.

To date, the Dictionary has been translated into ten languages, including Bahasa Melayu (Malaysian), Brazilian Portuguese, Chinese, German, Hebrew, Italian, Japanese, Korean, Russian, Spanish, and Turkish 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 the SSH at communications@ssih.org to request the Dictionary translation template.

In 2020, the worldwide pandemic required a clear need to add terms specific to remote simulation in ways other than in-person. An addendum was published online only (v2.1) to added ten terms defining distance, remote, and telesimulations to aid in anticipated research and publications resulting from increased remote simulation methods used during this time.

The Third Edition

This 3rd version of the Healthcare Simulation Dictionary included workgroups led by associate editors reviewing the current terms and definitions, adding primary citations where possible, incorporating new or revised definitions as reflected in the literature, seeking feedback from simulationists, and adding new terms in collaboration with AHRQ. This review resulted in 41 new terms, additional abbreviations and over 125 new and revised definitions. Further, it reflects the

segunda edição ampliou a primeira edição, com 40 termos adicionais, 12 termos existentes expandidos, 27 abreviações comuns adicionadas e uma nova seção intitulada "Termos Não Mais Recomendados para Uso".

Até o momento, o Dicionário foi traduzido para dez idiomas, incluindo malaio, português brasileiro, chinês, alemão, hebraico, italiano, japonês, coreano, russo, espanhol e turco por tradutores voluntários. Essas traduções podem ser encontradas na parte inferior da página www.ssih.org/dictionary. Se você tiver interesse em traduzir o dicionário para outro idioma, entre em contato com o SSH pelo e-mail communications@ssih.org para solicitar o modelo de tradução do dicionário.

Em 2020, a pandemia de COVID-19 deixou clara a necessidade de adicionar termos específicos para simulação remota além da presencial. Um adendo foi publicado exclusivamente online (v2.1) para adicionar dez termos definindo distância, remoto e telesimulações, a fim de auxiliar em pesquisas e publicações previstas, resultantes do aumento do uso de métodos de simulação remota durante esse período.

A Terceira Edição

Esta terceira versão do Dicionário de Simulação em Saúde incluiu grupos de trabalho liderados por editores associados que revisaram os termos e definições atuais, adicionaram citações primárias sempre que possível, incorporaram definições novas ou revisadas, conforme refletido na literatura, buscaram *feedback* de profissionais em simulação e adicionaram novos termos em colaboração com a AHRQ. Essa revisão resultou em 41 novos termos,

increasing appreciation of simulation's beneficial applications in patient safety and healthcare delivery. To support this progress, patient safety terminology from AHRQ has been added.

Acknowledgments

The Society for Simulation in Healthcare (SSH) acknowledges the participation and input of many individuals and the International Societies they represent. Without you, this comprehensive work would not be possible! Thank you for your time and efforts in the creation and revision of the dictionary. As a living document, we look forward to your continued contributions. As you utilize the dictionary, we encourage you to submit revisions, additions, additional healthcare simulation terms, definitions, and/or additional citations to reflect the literature. Please submit with references via the SSH Dictionary Feedback Form located at SSH Dictionary Feedback Form. Thank you in advance for your collaboration!

Lori Lioce, DNP, FNP-BC, CHSE-A, CHSOS, FSSH, FAANP, FAAN (Editor-in-Chief 2018-2025)
Joseph Lopreiato, MD, MPH, CHSE-A, FSSH (Founding Editor 2013-2018)

abreviações adicionais e mais de 125 definições novas e revisadas. Além disso, reflete a crescente valorização das aplicações benéficas da simulação na segurança do paciente e na prestação de cuidados de saúde. Para apoiar esse progresso, foi adicionada a terminologia de segurança do paciente da AHRQ.

Agradecimentos

A Sociedade para Simulação em Saúde (SSH) reconhece a participação e a contribuição de muitas pessoas e das Sociedades Internacionais que elas representam. Sem vocês, este trabalho abrangente não seria possível! Agradecemos seu tempo e dedicação na criação e revisão do dicionário. Como um documento vivo, aguardamos suas contribuições contínuas. À medida que você utiliza o dicionário, incentivamos você a enviar revisões, adições, termos adicionais de simulação em saúde, definições e/ou citações adicionais para refletir a literatura. Envie com referências por meio do Formulário de *Feedback* do Dicionário SSH, localizado em Formulário de *Feedback* do Dicionário SSH. Agradecemos antecipadamente sua colaboração!

Lori Lioce, DNP, FNP-BC, CHSE-A, CHSOS, FSSH, FAANP, FAAN (Editora-Chefe 2018-2025)
Joseph Lopreiato, MD, MPH, CHSE-A, FSSH (Editor Fundador 2013-2018)

Henrique Pierotti Arantes

Alex Miranda Rodrigues
Ana Luísa Barbosa Rodrigues (tradutora)
Fabrícia Torres Gonçalves
Juliana Pontes Pinto Freitas
Magda Regina Moura Silva
Maria Regina Franco Ribeiro Gasparin
Mariana Salomão Daud Arantes
Thales Resende Damião

Projeto de tradução apoiado por: Centro Universitário IMEPAC – Araguari – MG – Brazil



Common Abbreviations in Healthcare Simulation (Abreviações Comuns na Simulação em Saúde)

AI: Artificial Intelligence	IA: Inteligência Artificial
AR: Augmented Reality	RA: Realidade Aumentada
CAVE: Cave Automatic Virtual Environment	CAVE: Caverna Digital (<i>Cave Automatic Virtual Environment</i> /Ambiente Virtual Digital em Caverna)
CHSE®: Certified Healthcare Simulation Educator®	CHSE®: Educador Certificado em Simulação de Assistência em Saúde (<i>Certified Healthcare Simulation Educator®</i>)
CHSE-A®: Certified Healthcare Simulation Educator-Advanced	CHSE-A®: Educador Certificado em Simulação em Assistência em Saúde - Avançado (<i>Certified Healthcare Simulation Educator-Advanced</i>)
CHSOS®: Certified Healthcare Simulation Operations Specialist®	CHSOS®: Especialista Certificado em Operações de Simulação de Saúde® (<i>Certified Healthcare Simulation Operations Specialist</i>)
CHSOS-A™: Certified Healthcare Simulation Operations Specialist-Advanced™	CHSOS-A™: Especialista Certificado em Operações de Simulação de Saúde - Avançado™ (<i>Certified Healthcare Simulation Operations Specialist - Advanced™</i>)
CISD: Critical Incident Stress Debriefing	DICE - Debriefing sobre Incidente Crítico Estressante/CISD -Debriefing de Estresse em Incidentes Críticos
CONSORT: Consolidated Standards of Reporting Trials	CONSORT - Padrões consolidados para relatórios de ensaios clínicos
CRM: Crew or Crisis Resource Management	GRC: Gestão de Recursos de Crise/GRE: Gestão de Recursos da Equipe
FMEA: Failure Mode and Effect Analysis	FMEA: Análise dos Modos de Falha e Efeitos
GTA: Gynecological Teaching Assistant	AEG - Assistente de Ensino Ginecológico
GUTA: Genitourinary Teaching Associate	PAEGU - Professor Associado de Ensino Geniturinário
HMD: Head Mounted Display	HMD - Óculos VR/ Visor Montado na Cabeça
HoDs: Hot debriefings	HoDs/DI: Debriefing Imediato
IPE: Interprofessional Education	EIP: Educação Interprofissional
ISS: In Situ Simulation	SIS: Simulação in Situ
KSA: Knowledge, Skills, and Abilities (or Attributes)	CHA: Conhecimentos, Habilidades e Atitudes (ou Atributos)

*Indica um termo identificado como potencialmente controverso.

LVC: Live, Virtual, and Constructed Simulation	SPVC: Simulação Presencial, Virtual e Construída
M&S: Modeling & Simulation	M&S: Modelagem e Simulação
MR: Mixed Reality	RM: Realidade Mista
MUTA: Male Urogenital Teaching Associate	PAEUM: Professor Associado em Ensino Urogenital Masculino
NTS: Non-Technical Skills	HNT: Habilidades não-técnicas
OS: Operations Specialist	EO: Especialista de Operações
OSCE: Objective Structured Clinical Examination	OSCE: Exame Clínico Objetivo Estruturado (ECOE)
PETA (or PTA): Physical Exam Teaching Assistant (or Associate)	PAEEF: Professor Associado (ou 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
SBLE: Simulation-based Learning Experience	EABS: Experiência de Aprendizagem Baseada em Simulação
SBME: Simulation-based Medical Education	EMBS: Educação Médica Baseada em Simulação
Sim-IPE: Simulation-enhanced Interprofessional Education	EIP-Sim: Educação Interprofissional Aprimorada por Simulação
SLE: Simulated/Synthetic Learning Environment	AAS: Ambiente de Aprendizagem Simulado/Sintético
SME: Subject Matter Expert	ES/ED: Especialista no Assunto/Especialista de Domínio
SOS/SOTS: Simulation Operation/Technology Specialist	EOS/ETS: Especialista em Operação de Simulação/Especialista em Tecnologia de Simulação
SP: Standardized Patient (Or Simulated Patient)	PP: Paciente Padronizado/PS: Paciente Simulado
SQUIRE-SIM: Standards for Quality Improvement Reporting Excellence: Simulation	SQUIRE-SIM: Padrões para Melhoria da Qualidade e Excelência em Relatórios: Simulação
STROBE: Strengthening the Reporting of Observational Studies in Epidemiology	STROBE: Fortalecer o Relatório de Estudos Observacionais em Epidemiologia
TACSIM: Tactical Simulation	TACSIM - Simulação Tática em Saúde
TTX: Tabletop Exercise Simulation	TTX - Simulação de exercício de mesa
VR: Virtual Reality	RV: Realidade Virtual
VRE: Virtual Reality Environment	ARV/VRE - Ambiente de Realidade Virtual

*Indica um termo identificado como potencialmente controverso.

WAVE: Wide Area Virtual Environment	WAVE: Ambiente Virtual de Área Ampla
XR: Extended Reality	RE/XR: Realidade Estendida

*Indica um termo identificado como potencialmente controverso.

*Actor \ˈak-tər\ <i>noun</i> 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 • An actor typically refers to an entity or agent within the simulated environment that performs actions, interacts with other entities, and influences the simulation's outcome (Escribano et al., 2021; Marshall & Honey, 2023). • In health care 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 (Australian Society for Simulation in Healthcare). • “. . . a commonly used term” to describe a simulated patient/participant or SP (Meerdink & Khan, 2021b Data Source/M Measurement section). • “A person who has probably not lived through the situation they portray but brings skill in playing the role” (Bates, 2020, p. 2). • Refers to someone “. . . playing the part of the patient” and who “has been trained and briefed to the extent that a clinician cannot tell them apart from a patient with the condition unless they have access to test results” (Bates, 2020, p. 12). • Can represent a person playing another role within a simulation-based experience (SBE) in addition to the patient, such as a family member, to add emotional aspects (Pascucci et al., 2014). They may offer insight into the scenario itself, such as the design (Pascucci et al., 2014). See also: EMBEDDED PARTICIPANT, ROLE PLAYER, SIMULATED PATIENT, SIMULATED PERSON,	Ator \aˈtoɾ\ Etim. Ator (s.m.): A palavra “ator” vem do latim <i>actor</i>, que significia “executor”, “agente”, “aquele que faz ou aquele que representa”. Esse termo deriva do verbo <i>agere</i>, que quer dizer “agir”, “fazer”, “atuar”, por meio do particípio passado <i>actus</i>. No português, o termo é registrado desde o final do século XIV com o sentido de “supervisor”. “guardião”, ou “administrador”. Já o uso de ator no sentido moderno de “pessoa que atua em peças teatrais” surge por volta da década de 1580, sendo originalmente aplicado tanto a homens quanto a mulheres. Definições • Um ator normalmente se refere a uma entidade ou agente dentro do ambiente simulado que executa ações, interage com outras entidades e influencia o resultado da simulação. (Escribano <i>et al.</i>, 2021; Marshall & Honey, 2023). • Na simulação de cuidados de saúde, profissionais e/ou amadores treinados para reproduzir os elementos de uma experiência clínica real, especialmente envolvendo a comunicação entre profissionais de saúde e pacientes ou colegas. (Australian Society for Simulation in Healthcare) • “...um termo comumente usado” para descrever um paciente/participante ou PP. (Meerdink & Khan, 2021b Data Source/M Measurement section) • “Uma pessoa que provavelmente não viveu a situação que retrata, mas traz habilidade ao interpretar o papel”. (Bates, 2020, p. 2) • Refere-se a alguém que “... representa o papel do paciente” e que “foi treinado e informado a ponto de um clínico não poder diferenciá-lo de um paciente com a condição, a menos que tenha acesso aos resultados dos testes”. (Bates, 2020, p. 12). • Podem representar uma pessoa
---	---

STANDARDIZED PATIENT (SP); STANDARDIZED/SIMULATED PARTICIPANT	desempenhando outro papel em uma experiência baseada em simulação (EBS), além do paciente, como um membro da família, para adicionar aspectos emocionais (Pascucci <i>et al.</i>, 2014). Podem oferecer <i>insights</i> sobre o cenário em si, como o design. (Pascucci <i>et al.</i>, 2014). Ver também: PARTICIPANTE INCORPORADO, ROLE PLAYER, PACIENTE SIMULADO, PESSOA SIMULADA, PACIENTE PADRONIZADO (PP); PARTICIPANTE PADRÃO/SIMULADO
Adaptive Learning \ə-'dap-tiv \ 'lər-niŋ \ <i>noun</i> 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 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 et al., 2012). - Adaptive learning is one that adapts to the needs of the students (Cardiel et al., 2022; Sharma et al., 2017). Adjustment may go beyond specific content to items such as system interfaces (Sharma et al., 2017).	Aprendizagem Adaptativa \aprêdʒi'zazêj \ 'adapta'tʃivə\ Etim. Aprendizagem (s.f.): Deriva de “aprender”, do latim vulgar <i>apprehendere</i>, que significa “agarrar”, “tomar para si”, “compreender”. O verbo latino é formado pelo prefixo <i>ad-</i> (para) + <i>prehendere</i> (segurar, agarrar). A forma nominal “aprendizagem” surge com o sufixo -agem, indicando ação ou efeito de aprender, e passou a designar o processo de aquisição de conhecimento, habilidades ou atitudes. Etim. Adaptar (v.): Vem do latim <i>adaptare</i>, que significa “ajustar uma coisa a outra”, “fazer caber” ou “tornar adequado”. Esse verbo é formado pelo prefixo <i>ad-</i>, que indica “para” ou “junto de”, e pelo verbo <i>aptare</i>, que quer dizer “ajustar” ou “preparar”, derivado de <i>aptus</i>, que significa “apto” ou “adequado”. Assim, adaptar significa literalmente “tornar apto para”, ou seja, ajustar algo a uma nova situação ou finalidade. Definição - A aprendizagem adaptativa incorpora uma ampla gama de tecnologias e técnicas que observam os participantes e ajustam a experiência de aprendizagem sob demanda para atender às necessidades únicas de cada um e facilitar o alcance dos objetivos identificados pelos indivíduos/membros da equipe (Akbulut & Cardak, 2012; Brusilovsky & Peylo, 2003; Pope <i>et al.</i>, 2012). - A aprendizagem adaptativa é aquela que se adapta às necessidades dos estudantes

*Indica um termo identificado como potencialmente controverso.

	(Cardiel <i>et al.</i> , 2022; Sharma <i>et al.</i> , 2017). O ajuste pode ir além do conteúdo específico, abrangendo itens como interfaces do sistema (Sharma <i>et al.</i> , 2017).
Adverse Event \ˈad, vɜrs\ əˈvent\ <i>noun</i> <i>Etym. adverse</i> (adj.) late 14c., "contrary, opposing," from Old French <i>advers</i>, earlier <i>avers</i> (13c., Modern French <i>adverse</i>). <i>Etym. event</i> (n.) 1570s, "the consequence of anything" (as in in the event that); 1580s, "that which happens;" from French <i>event</i>, from Latin <i>eventus</i> "occurrence, accident, event, fortune, fate, lot, issue." Definition ● Unintended physical injury resulting from or contributed to by medical care that requires additional monitoring, treatment or hospitalization, or that results in death (PSNet Adverse Event). ● Simulation relevance includes the use of simulation activities to identify problems that would be an adverse event in real-life or recreate situations where an adverse event occurred to identify causes and improve human and systems performance. (Dalrymple & Browning, 2022)	Evento Adverso \ɛˈvêtu\ ɐdˈversu\ Etim. Evento (s.m.): A palavra evento tem origem no francês <i>event</i>, que por sua vez deriva do latim <i>eventus</i>, termo que significava “ocorrência”, “acidente”, “evento”, mas também “fortuna”, “destino”, “sorte” ou “resultado”. Em português, seu uso é registrado a partir da década de 1570, com o sentido de “consequência de algo” (como em uma sequência de fatos), e por volta da década de 1580, passou a significar, de modo mais amplo, “aquilo que acontece”. Etim. Adverso (adj.): Vem do francês antigo <i>advers</i>, forma anterior a <i>avers</i> (século XIII), do qual deriva também o francês moderno <i>adverse</i>. Em português, o termo aparece no final do século XIV com o significado de “contrário”, “oposto”, mantendo o valor semântico de oposição ou conflito. Definição ● Lesão física não intencional causada ou facilitada por cuidados médicos que exigem monitoramento, tratamento ou hospitalização adicionais, ou que resultam em morte (Evento Adverso do PSNet). ● A relevância da simulação inclui o uso de atividades de simulação para identificar problemas que seriam um evento adverso na vida real ou recriar situações em que um evento adverso ocorreu para identificar causas e melhorar o desempenho humano e de sistemas. (Dalrymple & Browning, 2022)
Advocacy and Inquiry \ad-və-kə-sē \ in-ˈkwī(-ə)r-e\ <i>noun</i> <i>Etym. advocacy</i> (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.” <i>Etym. inquiry</i> (n.) mid-15c., enquiry, from <i>enquere</i> (see ‘inquire’). From Latin <i>methodus</i> “way of teaching or going,” from Greek <i>methodos</i>	Defesa e Questionamento \dɪˈfe.sɐ \kɨʃtiu.nɐˈmen.t\ Etim. Defesa (s.f.): Do latim <i>defesam</i>, que significa “ato de defender, de se defender”. A raiz <i>defendere</i> (defender) vem de <i>de-</i> (“de fora”) + <i>fendere</i> (“bater, empurrar”). Etim. Questionamento (s.m.): Derivação do verbo “questionar”, do latim <i>quaestionare</i>, que por sua vez vem da palavra <i>quaestio</i>, também

*Indica um termo identificado como potencialmente controverso.

“scientific inquiry,” method of inquiry, investigation. Definition • A method of debriefing in which an observer states what was observed or performed in a simulation activity (advocacy) or shares critical or appreciative insights about it explicitly (advocacy) and then asks the learners for an explanation of their thoughts or actions (inquiry) (Rudolph et al., 2007b). • “Advocacy includes statements that communicate what an individual thinks, knows, wants, or feels” (Bolman & Deal, 2013, p. 167). “Inquiry seeks to learn what others think, know, want, or feel” (Bolman & Deal, 2013, p. 167). • Advocacy-Inquiry is a two-phase process (Berger-Estilita et al., 2021). During the Advocacy phase, the instructor presents their opinion, communicating their observations. In the second phase, Inquiry, the instructor uses behavioral questions, working to understand the connections between the actions, emotions, and reasoning behind the learner actions (Berger-Estilita et al., 2021) • In this technique, “through authentic interest, support, and questioning, the facilitator helps trainees identify and alter unhelpful cognitive frames and actions, thus achieving better patient outcomes” (Gasteratos et al., 2024, Introduction section, para. 2).	latim, que significa “questão”, “indagação”. Definição • Um método de <i>debriefing</i> no qual um observador declara o que foi observado ou realizado em uma atividade de simulação (defesa) ou compartilha <i>insights</i> críticos ou apreciativos sobre isso explicitamente (defesa) e então pede aos alunos uma explicação de seus pensamentos ou ações (questionamento) (Rudolph <i>et al.</i>, 2007b). • “A defesa inclui declarações que comunicam o que um indivíduo pensa, sabe, quer ou sente” (Bolman & Deal, 2013, p. 167). “O questionamento busca descobrir o que os outros pensam, sabem, querem ou sentem” (Bolman & Deal, 2013, p. 167). • Defesa-questionamento é um processo de duas fases (Berger-Estilita <i>et al.</i>, 2021). Durante a fase de Defesa, o instrutor apresenta sua opinião, comunicando suas observações. Na segunda fase, Questionamento, o instrutor utiliza perguntas comportamentais, buscando compreender as conexões entre as ações, as emoções e o raciocínio por trás das ações do aluno (Berger-Estilita <i>et al.</i>, 2021). • Nessa técnica, “por meio de interesse autêntico, apoio e questionamento, o facilitador ajuda os estagiários a identificar e alterar quadros e ações cognitivas inúteis, alcançando assim melhores resultados para o paciente” (Gasteratos <i>et al.</i>, 2024, seção Introdução, parágrafo 2).
Alpha and Beta Testing \ 'al-fə \ 'bā-tə \ 'te-stɪŋ \ noun 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.	Teste Alfa e Beta \tɛʃtɪ \ 'alfə \ 'bɛtə\ Etim. Teste (s.m.): Apareceu no português no final do século XIV, vindo do francês <i>test</i>, que originalmente nomeava um “pequeno recipiente usado para avaliar metais preciosos”. Esse termo francês deriva do latim <i>testum</i>, “pote de barro”, relacionado a <i>testa</i>, “pedaço de barro queimado” ou “concha”. A partir da década de 1590, teste ganhou o sentido abstrato de “exame ou prova para determinar a correção de algo”, metaforizando o ato de derreter o metal no pote para verificar sua pureza. A forma verbal “testar”

Etym. Test (v.) late 14c., the noun form “small vessel used in assaying precious metals,” from Old French <i>test</i>, from Latin <i>testum</i> “earthen pot,” related to <i>testa</i> “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, including simulation, by the developers or programmers, but not by potential users. The purpose of alpha-testing is to find and resolve ‘r problems during the design and development (Lee-Jayaram et al., 2019). ● Beta: Early testing of a software, program, simulation, or game, by potential users, but may not be the exact target group (Lee-Jayaram et al., 2019). The purpose of beta-testing is identical to alpha-testing and includes evaluation of the design (Lee-Jayaram et al., 2019). See also: DRY RUN, PILOT TEST	só surge em português em 1748, mantendo o significado de “examinar algo quato à sua qualidade ou conformidade”. Etim. Alfa (adj.): A palavra alfa chegou ao português por volta de 1300, diretamente do latim <i>alpha</i>, que por sua vez foi adotado do grego <i>akpha</i>, este vindo do semítico <i>aleph</i> (hebraico/fenício). Os gregos acrescentaram o sufixo <i>-a</i> por conta de sua tradição de não terminar palavras com consoante. Já no final do século XIV, “alfa” ganhou em português o sentido figurado de “início de qualquer coisa”. A ideia de “primeiro elemento de uma sequência” só se consolidou na língua na década de 1620. Etim. Beta (adj.): Beta entrou em uso também por volta de 1300, vindo do grego e originado do semítico <i>beth</i> (hebraico/fenício). Mantendo seu caráter ordinal, passou a designar “o segundo de qualquer coisa.” Definição ● Alfa: Testes iniciais de um produto, incluindo simulação, pelos desenvolvedores ou programadores, mas não por usuários em potencial. O objetivo do teste alfa é encontrar e resolver problemas durante o projeto e o desenvolvimento (Lee-Jayaram et al., 2019). ● Beta: Testes iniciais de um <i>software</i>, programa, simulação ou jogo, por usuários em potencial, mas que podem não atingir o público-alvo exato (Lee-Jayaram et al., 2019). O objetivo do teste beta é idêntico ao do teste alfa e inclui a avaliação do design (Lee-Jayaram et al., 2019). Ver também: EXECUÇÃO SIMULADA, TESTE PILOTO
Anchoring Error \ ang-ker ing\ 'erər\ <i>noun</i> Etym. Anchor (v.) “fix or secure in a particular place,” c. 1200, perhaps in Old English, from anchor (n.) or from Medieval Latin <i>ancorare</i>. Etym. Error (n.) also, through 18c., <i>erreur</i>; c. 1300, “a deviation from truth made through ignorance or inadvertence, a mistake,” also “offense against morality or justice; transgression, wrong-doing, sin;” from Old French <i>error</i>	Viés de Ancoragem \'viɛf\ 'ẽku'razẽj\ Etim. Viés (s.m.): Vem do francês <i>biais</i>, que designava originalmente uma “direção oblíqua” ou um “olhar de soslaio”. Este termo francês deriva do provençal antigo <i>biais</i>, conservando o sentido de algo que está fora do eixo direto. Em português, o termo evoluiu semanticamente e passou a designar uma inclinação, tendência ou predisposição, especialmente em contexto psicológicos, sociais e cognitivos (como em “viés

“mistake, flaw, defect, heresy,” from Latin errorem. Definition • The common”cognitive trap of allowing first impressions to exert undue influence on the diagnostic process (PSNet Anchoring Bias). • The tendency to focus on evidence that supports a working hypothesis, such as a diagnosis in clinical medicine, rather than to look for evidence that refutes it or provides greater support to an alternative diagnosis (PSNet Confirmation Bias). • Cognitive biases are ways in which a particular person understands events, facts, and other people based on their own set of beliefs and experiences, which may or may not be reasonable or accurate. People are often unaware of the influence of their cognitive biases (PSNet Cognitive Bias). • Simulation relevance includes the need to integrate the recognition and correction of anchoring errors and bias errors into simulation activity design. (Weil et al, 2020; Elston, 2020). Consider also: CONFIRMATION BIAS, COGITIVE BIAS	inconsciente” ou “viés confirmação”). Etim. Ancorar (v.): O verbo ancorar tem origem no substantivo âncora, que vem do latim <i>ancora</i>, derivado do grego ἄγκυρα (ángura), ambos com o significado de “âncora” (instrumento usado para fixar uma embarcação). Em português, o verbo é formado pela junção do substantivo “âncora” com o sufixo verbal -ar, e significa “fixar”, “firmar” ou “estabilizar”, tanto no sentido literal (como no contexto náutico) quanto em usos figurados, como “ancorar ideias” ou “ancorar expectativas”. Definição • A armadilha cognitiva comum de permitir que as primeiras impressões exerçam influência indevida no processo diagnóstico (Viés de Ancoragem do PSNet). • A tendência de focar em evidências que apoiam uma hipótese de trabalho, como um diagnóstico na clínica médica, em vez de buscar evidências que a refutem ou forneçam maior suporte a um diagnóstico alternativo (Viés de Confirmação do PSNet). • Vieses cognitivos são maneiras pelas quais uma pessoa específica entende eventos, fatos e outras pessoas com base em seu próprio conjunto de crenças e experiências, que podem ou não ser razoáveis ou precisas. As pessoas frequentemente desconhecem a influência de seus vieses cognitivos (Viés Cognitivo do PSNet). • A relevância da simulação inclui a necessidade de integrar o reconhecimento e a correção de vieses de ancoragem e erros enviesados no design da atividade de simulação. (Weil <i>et al.</i>, 2020; Elston, 2020). Considere também: VIÉS DE CONFIRMAÇÃO, VIÉS COGNITIVO
Artificial Intelligence (AI) \ ,är-tə-'fi-shəl \ in-'te-lə-jən(t)s \ <i>noun</i> 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 3rtifex (genitive artificis) “craftsman, artist, master of an art” (music, acting, sculpting, etc.),	Inteligência Artificial (IA) \ĩtɛlɛ'zɛsjɐ \aʁtʃifi'sjaw\ Etim. Inteligência (s.f.): O termo surgiu no final do século XIV com o significado de “a mail alta faculdade da mente, capacidade de compreender verdades gerais”. Por volta de 1400, também passou a designar a “faculdade de entendimento, compreensão”. Deriva do francês antigo

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

- Artificial intelligence is defined as “. . . a machine-based system that can, for a given set of human-defined objectives, make predictions, recommendations or decisions influencing real or virtual environments” (National Artificial Intelligence Initiative Act, 2021, section 5002, para. 3).
- 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 (Bennett & Haser, 2013). *Virtual patients* use artificial intelligence (AI) to react appropriately to the user or learner (Harder, 2023; Suárez et al., 2022).
- It “involves computational technologies that are inspired by – but typically operate differently from – the way people and other biological organisms sense, learn,

intelligence (séc. XII) e, mais diretamente, do latim *intelligentia* ou *intellegentia*, que significa “compreensão, conhecimento, discernimento, arte, habilidade, gosto”. Esse substantivo latino provém de *intelligentem* (nominativo *intelligens*), participio presente de *intelligere*, que quer dizer “entender, compreender, vir a saber”. O verbo é formado pela junção de *inter* (“entre”) + *legere* (“escolher, selecionar, ler”). O termo “inteligência artificial”, com o sentido moderno de “ciência e engenharia de fazer máquinas inteligentes” foi cunhado em 1956.

Etim. Artificial (adj.): Registrado no final do século XIV com o sentido de “não natural ou espontâneo”. Vem do francês antigo *artificial*, que deriva do latim *artificialis*, significado “relativo à arte” ou “feito pela habilidade humana”. Esse adjetivo provém de *artificium* (obra de arte, habilidade, técnica, sistema), por sua vez derivado de *artifex* (genitivo *artificis*), que designava “artesão, artista, mestre de uma arte” (como música, escultura ou atuação). O termo é formado por *ars* (arte) + *-fex* (criador), derivado do verbo *facere* (fazer, produzir).

Definição

- A inteligência artificial é definida como “... um sistema baseado em máquina que pode, para um determinado conjunto de objetivos definidos pelo homem, fazer previsões, recomendações ou decisões que influenciam ambientes reais ou virtuais” (National Artificial Intelligence Initiative Act, 2021, seção 5002, parágrafo 3).
- Um sistema computadorizado de coleta e previsão de dados que modela o comportamento humano e a tomada de decisões com intervenção humana mínima. Em simulação de saúde, IA frequentemente se refere à programação subjacente que fornece alterações fisiológicas ou sistêmicas em algoritmos com base em informações de usuários e alunos. Frequentemente associada ao aprendizado de máquina (*machine learning*), no qual o *software* é programado para alterar algoritmos e previsões com base em dados e resultados observados sem intervenção humana (Bennett & Haser, 2013). Pacientes virtuais utilizam inteligência

reason, and take action” (IEEE Board of Directors, 2019, para. 1). ● There are many different types of AI applications, including those for healthcare (IEEE Board of Directors, 2019), and healthcare simulation (Harder, 2023). See also: VIRTUAL PATIENT Consider also: MACHINE LEARNING	artificial (IA) para reagir adequadamente ao usuário ou aluno (Harder, 2023; Suárez et al., 2022). ● “Envolve tecnologias computacionais que são inspiradas – mas normalmente operam de forma diferente – da maneira como as pessoas e outros organismos biológicos sentem, aprendem, raciocinam e agem” (Conselho de Administração do IEEE, 2019, parágrafo 1). ● Existem muitos tipos diferentes de aplicações de IA, incluindo aquelas para a área da saúde (Conselho de Administração do IEEE, 2019) e simulação de saúde (Harder, 2023). Ver também: PACIENTE VIRTUAL Também considerar: APRENDIZADO DE MÁQUINA (MACHINE LEARNING)
*Assessment \ ə-ˈses-mənt \ <i>noun</i> Etym. (n.) “1530s, “value of property for tax purposes,” from assessment. Meaning “act of determining or adjusting of tax rate, charges, damages, etc., to be paid” is from 1540s (earlier in this sense was assession, 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” (INACSL Standards Committee, 2016c, p. S39-S40; INACSL Standards Committee, Molloy, et al., 2021, pp. 58). ● Involves measurement of the KSAs which can be recorded (Levine et al., 2014). ● “derived from a Latin word that means “to sit beside and judge” is appropriately used to describe the systematic gathering of information about what the learner should know, able to do or working towards. It is usually associated with some measurement, marks or percentages,	Avaliação \ava.ljaˈsẽw\ Etim. Avaliação (s.f.): Derivado do verbo “avaliar”, que tem origem no latim vulgar <i>advaliare</i>, formado pelo prefixo <i>ad-</i> (para, em direção a) + <i>valere</i> (ter valor, ser forte). O verbo passou a significar “atribuir valor a algo”. O substantivo “avaliação” é formado pelo acréscimo do sufixo nominal <i>-ção</i>, que indica ação ou efeito. Assim, avaliação significa, etimologicamente, o ato de atribuir valor ou julgar o valor de algo. Definição ● “Refere-se a processos que fornecem informações ou <i>feedback</i> sobre participantes, grupos ou programas individuais. Especificamente, avaliação refere-se a observações de progresso relacionadas a conhecimentos, habilidades e atitudes (CHA). Os resultados da avaliação são usados para melhorar resultados futuros” (Comitê de Padrões do INACSL, 2016c, p. S39-S40; Comitê de Padrões do INACSL, Molloy <i>et al.</i>, 2021, pp. 58). ● Envolve a mensuração dos CSAs, que podem ser registrados (Levine <i>et al.</i>, 2014). ● “Derivado de uma palavra latina que significa ‘sentar-se ao lado e julgar’, é apropriadamente usado para descrever a coleta sistemática de informações sobre o que

*Indica um termo identificado como potencialmente controverso.

but could be associated with specific descriptors, excellent, good, average or poor.” (Gibbs et al, 2006, p.5)	o aluno deve saber, ser capaz de fazer ou estar se esforçando para alcançar. Geralmente está associado a alguma medição, notas ou porcentagens, mas pode estar associado a descritores específicos, como excelente, bom, regular ou ruim.” (Gibbs <i>et al.</i>, 2006, p. 5)
Assessor \ ə- 'se-sər \ <i>noun</i> Etym. Late 14c., from Old French assessor “assistant judge, assessor (in court)” (12c., Modern French <i>assesseur</i>) and directly from Latin assessor “an assistant, aid; an assistant judge.” Definition ● A person who performs assessment of individuals according to pre-established “criteria or materials, such as a checklist” (Liew et al., 2014). In healthcare simulation, this can refer to a variety of people, including an instructor, simulated patient, or SP, or others (Liew et al., 2014). ● Assessors must have specific and substantial training, expertise, and competency in conducting assessments (Dictionary.com, n.d.; Liew et al., 2014; Suda, 2002).	Avaliador \a.və.ljə.d'or\ Etim. Avaliador (s.m.): Registrado no final do século XIV, o termo “avaliador” é formado pela junção do verbo “avaliar” com o sufixo -dor, que indica aquele que pratica a ação. O verbo “avaliar” tem origem no latim <i>advalere</i> (de <i>ad</i> “a, para” + <i>valere</i> “ter valor, ser forte”), com o sentido de “atribuir valor, estimar, julgar o mérito de algo”. Definição ● Uma pessoa que realiza a avaliação de indivíduos de acordo com “critérios ou materiais pré-estabelecidos, como uma lista de verificação” (Liew <i>et al.</i>, 2014). Em simulação de saúde, isso pode se referir a uma variedade de pessoas, incluindo um instrutor, um paciente simulado, um profissional de saúde ou outros (Liew <i>et al.</i>, 2014). ● Os avaliadores devem ter formação, experiência e competência específicas e substanciais na realização de avaliações (Dictionary.com, n.d.; Liew <i>et al.</i>, 2014; Suda, 2002).
Augmented Reality (AR) \òg-'men-təd \ rē-'a-lə-tē \ <i>noun</i> Etym. Augment (v.) c. 1400, from Old French augmenter “increase, enhance” (14c.), from Late Latin <i>augmentare</i> “to increase,” from Latin <i>augmentum</i> “an increase,” from <i>augere</i> “to increase, make big, enlarge, enrich.” Related: Augmented; augmenting. Etym. Reality (n.) 1540s, “quality of being real,” from French <i>réalité</i> and directly Medieval Latin <i>realitatem</i> (nominative <i>realitas</i>); Meaning “real existence, all that is real.” Definition ● “A type of virtual reality in which synthetic stimuli are registered with and	Realidade Aumentada (RA) \ʁe.a.li'da.dʒi \aw.mē'ta.də\ <i>substantivo</i> Etim. Realidade (s.f.): Surgiu na década de 1540 com o significado de “qualidade do que é real”. Deriva do francês <i>réalité</i> e, mais diretamente, do latim medieval <i>realitatem</i> (nominativo <i>realitas</i>), que significava “existência real” ou “tudo aquilo que é real”. Está ligado ao adjetivo “real”, do latim <i>realis</i>, referente ao que existe efetivamente, em oposição ao que é imaginário ou ilusório. Etim. Aumentada (v.): Participípio do verbo “aumentar”. A forma “aumentada” (aumentar, realçar), atestado desde o século XIV. Este verbo, por sua vez, vem do latim tardio <i>augmentare</i> (aumento), substantivo originado do verbo latino

superimposed on real-world objects, often used to make information that is otherwise imperceptible to human senses perceptible” (Department of Defense, 2011, p. 74). • . . . a technology that overlays digital information on objects or places in the real world for the purpose of enhancing the user experience” (Berryman, 2012, p. 212). • The combination of reality and overlay of digital information designed to enhance the learning process. • “. . . a set of technologies that seek to integrate the digital with the real” (Berryman, 2012, p. 214) • One of the aims of this technology is the perceived changes to the real world (Dargan et al., 2023). • A spectrum of mixed-reality simulation that is part way between the real world and the virtual world (Bajura et al., 1992; Berryman, 2012). • A form of virtual reality that includes head-mounted displays, overlays of computer screens, wearable computers, or displays projected onto humans and mannequins (Bajura et al., 1992; Berryman, 2012; Department of Defense, 2011; Fuchs et al., 1996). • “An interactive simulator in which the real-world environment is enhanced by computer-generated content perceived by the user using different senses” (Viglialoro et al., 2021, p. 3). • As an example, for AR in CPR and Automated External Defibrillator (AED) education: “Performing physical chest compressions in a physical environment with a digital AED and digital AED pads attached to a physical manikin” (Fijacko et al., 2023, para. 2).	<i>augere</i>, com o sentido de “aumentar, tornar grande, enriquecer, fazer crescer”. Relacionado: Aumentado; aumentando. Definição • “Um tipo de realidade virtual em que estímulos sintéticos são registrados e sobrepostos a objetos do mundo real, frequentemente usados para tornar perceptíveis informações que de outra forma seriam imperceptíveis aos sentidos humanos.” (Departamento de Defesa, 2011, p. 74). • “...uma tecnologia que sobrepõe informações digitais em objetos ou lugares no mundo real com o propósito de melhorar a experiência do usuário” (Berryman, 2012, p. 212). • A combinação da realidade com a sobreposição de informações digitais, projetada para aprimorar o processo de aprendizagem. • “...um conjunto de tecnologias que buscam integrar o digital com o real” (Berryman, 2012, p. 214) • Um dos objetivos dessa tecnologia são as mudanças percebidas no mundo real (Dargan et al., 2023). • Um espectro de simulação de realidade mista que se situa entre o mundo real e o mundo virtual (Bajura et al., 1992; Berryman, 2012). • Uma forma de realidade virtual que inclui monitores montados na cabeça, sobreposições de telas de computador, computadores vestíveis ou monitores projetados em humanos e manequins (Bajura et al., 1992; Berryman, 2012; Departamento de Defesa, 2011; Fuchs et al., 1996). • “Um simulador interativo no qual o ambiente do mundo real é aprimorado por conteúdo gerado por computador, percebido pelo usuário por meio de diferentes sentidos” (Viglialoro et al., 2021, p. 3). • Como exemplo, para RA em educação em RCP e Desfibrilador Externo Automático (DEA): “Realização de compressões
---	---

	torácicas físicas em um ambiente físico com um DEA digital e pás de DEA digitais acopladas a um manequim físico” (Fijacko <i>et al.</i>, 2023, para. 2).
Authority Gradient \ uh-thawr-i-tee\ grey-dee-uhn\ Etym. Authority (n.) c. 1200, autorite, auctorite “authoritative passage or statement, book or quotation that settles an argument, passage from Scripture,” from Old French autorité, auctorité “authority, prestige, right, permission, dignity, gravity; the Scriptures” Etym. Gradient (n.) “steep slope of a road or railroad,” 1835, principally in American English, probably from grade (n.) Definition • The balance of decision-making power or the steepness of command hierarchy in a given situation. Members of a crew or organization with a domineering, overbearing, or dictatorial team leader experience a steep authority gradient (PSNet Authority Gradient). • “Hierarchy, the unavoidable authority gradients that exist within and between clinical disciplines, can lead to significant patient harm in high-risk situations if not mitigated.” (Calhoun et al, 2014)	Gradiente de Autoridade /gra.dʒi'ẽ.tʃĩ /aw.to.ri'da.ʒi/ Etim. Gradiente (s.m.): Designa a “taxa de variação de uma grandeza física”. Deriva do latim <i>gradiēns</i>, que significa “aquele que caminha”. A raiz latina <i>grad-</i> está presente em outras palavras, como “grau”, “degrau” e “gradual”. Etim. Autoridade (s.f.): Por volta de 1200, aparece como <i>autorite</i> ou <i>auctorite</i>, como o sentido de “passagem ou declaração autorizada; livro ou citação que resolve um argumento; passagem das Escrituras”. Vem do francês antigo <i>autorité/auctorité</i>, que também significa “autoridade, prestígio, direito, permissão, dignidade, gravidade; as Escrituras”. Definição • O equilíbrio do poder de decisão ou a inclinação da hierarquia de comando em uma determinada situação. Membros de uma equipe ou organização com um líder dominador, autoritário ou ditatorial vivenciam um gradiente de autoridade acentuado (Gradiente de Autoridade PSNet). • “A hierarquia, os gradientes de autoridade inevitáveis que existem dentro e entre as disciplinas clínicas, podem levar a danos significativos ao paciente em situações de alto risco se não forem mitigados.” (Calhoun <i>et al.</i>, 2014)
Avatar \ 'a-və- tār\ <i>noun</i> Etym. 1784, “descent of a Hindu deity,” from Sanskrit. In computer use, it seems to trace to the novel “Snowcrash” (1992) by Neal Stephenson. Definition • “A graphical representation, typically three-dimensional, of a person capable of relatively complex actions, including facial expression and physical responses while participating in a virtual SBE”	Avatar \ava'taʁ\ Etim. Avatar (s.m.): Do sânscrito <i>avatāra</i> (अवतार), que significa literalmente “descida (de uma divindade à Terra)” é formado pelo prefixo <i>ava-</i> (abaixo, para baixo) + <i>-tāra</i> (aquele que atravessa que atravessa, que cruza). O termo originalmente se refere às encarnações dos deuses hindus, especialmente de Vishnu. No uso moderno, especialmente em tecnologia e ficção, “avatar” passou a designar uma representação gráfica ou digital de uma pessoa em ambientes virtuais. Esse uso foi popularizado a partir da obra

*Indica um termo identificado como potencialmente controverso.

(INACSL Standards Committee, Molloy, et al., 2021, p. 58). ● It may be controlled “. . . using a mouse, keyboard, or a type of joystick” (INACSL Standards Committee, Molloy, et al., 2021, p. 58). ● A virtual object used to represent a physical object (e.g., a human) in a virtual world. Controlled avatars may be either first—person perspective or third—person perspective in virtual simulations (Schuurink & Toet, 2010). ● A third—person perspective places the view and camera so the user and learner can see the controlled avatar (e.g., the player). A first--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) (Schuurik & Toet, 2010). ● May be digital in nature and associated with virtual reality (O’Connor, 2019).	de ficção científica “Snowcrash” (1992), de Neal Stephenson, no qual o termo é empregado para descrever identidades digitais em realidades virtuais. Definição ● “Uma representação gráfica, tipicamente tridimensional, de uma pessoa capaz de ações relativamente complexas, incluindo expressões faciais e respostas físicas, enquanto participa de uma EBE virtual” (Comitê de Padrões do INACSL, Molloy <i>et al.</i>, 2021, p. 58). ● Pode ser controlado “...usando um <i>mouse</i>, teclado ou um tipo de <i>joystick</i>” (Comitê de Padrões do INACSL, Molloy <i>et al.</i>, 2021, p. 58). ● Um objeto virtual usado para representar um objeto físico (por exemplo, um humano) em um mundo virtual. Avatares controlados podem ser em primeira ou terceira pessoa em simulações virtuais (Schuurink & Toet, 2010). ● Uma perspectiva em terceira pessoa posiciona a visão e a câmera de forma que o usuário e o aprendiz possam ver o avatar controlado (por exemplo, o jogador). Uma perspectiva em primeira pessoa posiciona a câmera de forma que o usuário e o aluno vejam o mundo através dos olhos do avatar (ou seja, o avatar controlado nunca fica visível na tela) (Schuurik & Toet, 2010). ● Pode ser de natureza digital e associado à realidade virtual (O’Connor, 2019).
--	--

B

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

Etim. 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.

Etim. 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 the 1500s. As a euphemism for “a lie” it dates from the 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” (INACSL Standards Committee, 2016c, p. S40; INACSL Standards Committee, Molloy, et al.,

História Progressa \is'tɔ.rjɐ\ pre'gre.sɐ\

Etim. História (s.f.): Do latim *historia*, que significa “relato”, “narrativa”, “investigação”, que por sua vez deriva do grego *ιστορία* (*historía*), que significa “conhecimento adquirido pela investigação”. Na Idade Média, o termo passou a denotar narrativas de eventos reais ou fictícios.

Etim. Progressa (adj.): Forma feminina do adjetivo “progresso”, do latim *progressus*, particípio passado de *progredi* (avançar, ir adiante), composto pelo prefixo *pro-* (para frente) + *gradi* (caminhar, ir). Em português, passou a designar aquilo que ocorreu anteriormente, o passado, o antecedente.

Definição

- “Uma narrativa que fornece uma história e/ou contexto e é criada para um personagem(ns) fictício(s) e/ou sobre uma situação para um SBE” (Comitê de Padrões INACSL, 2016c, p. S40; Comitê de Padrões INACSL, Molloy, et al., 2021, p. 58). (*Nota do Editor: isso pode incluir a história de fundo fornecida aos participantes, pacientes padronizados ou simulados e à equipe, conforme necessário para apoiar a atividade de simulação.*)
- A história de fundo ou “elaboração da história de fundo” é descrita como um método para desenvolver os elementos necessários de um jogo ou com avatares ou outros papéis, como as interações, para torná-lo crível (Zachary *et al.*, 2016, p. 208).
- Algo que é desenvolvido por um autor em jogos para personagens que lhes confere suas características e memórias (Fairclough & Cunningham, 2004).
- Pode incluir o histórico do paciente, o roteiro e outras informações e contexto pertinentes (Alinier, 2011). Também pode ser chamado de *storyboard*, enredo, cenário ou até mesmo um caso (Alinier, 2011; Harrington & Simon, 2022; Comitê de Padrões do INACSL, Watts *et al.*, 2021).

2021, p. 58). (<i>Eds. Note: this can include the back story provided to participants, standardized, or simulated patients, and staff as required to support the simulation activity.</i>) ● The backstory or “backstory elaboration” is described a method for developing the needed elements of a game or with avatars or other roles, such as the interactions, to make it believable “ (Zachary et al., 2016, p. 208). ● Something that is developed by an author in games for characters that gives them their characteristics and memories (Fairclough & Cunningham, 2004). ● May include a patient’s history, script, and other pertinent information and context (Alinier, 2011). It may also be called storyboarding, a storyline, scenario, or even a case (Alinier, 2011; Harrington & Simon, 2022; INACSL Standards Committee, Watts, et al., 2021). ● May provide a point in which the simulation starts (INACSL Standards Committee, Watts, et al., 2021). See also: BRIEF (BRIEFING); SCRIPT; SCENARIO	● Pode fornecer um ponto em que a simulação começa (INACSL Standards Committee, Watts et al., 2021). Ver também: BRIEF (BRIEFING); ROTEIRO; CENÁRIO
Behavioral or Behavioural Skills \ bi- 'hā-vyə-rəl \ 'skills \ <i>noun</i> 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 avoir “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	Habilidades Comportamentais \a.bi.li'da.đʒis\ kō.pox.ta.mẽ'tarjs\ Etim. Habilidade (s.f.): Deriva do latim habilītas, habilītātis, que significa “aptidão, capacidade, qualidade a ser apto”. Essa forma é um substantivo abstrato derivado do adjetivo <i>habilis</i> (“apto, adequado, hábil”), que por sua vez está relacionado ao verbo <i>habere</i> (“ter, possuir”). A forma verbal <i>habilitare</i> (“tornar apto, habilitar”) também está associada semanticamente ao termo. Em português, “habilidade” refere-se à capacidade de realizar algo com destreza ou competência. Etim. Comportamento (s.m.): Deriva do verbo “comportar”, do latim <i>comportare</i>, que significa “levar ou trazer juntamente, acumular”. O latim <i>comportare</i> é formado por <i>com-</i> (“junto”) + <i>portare</i> (“carregar, levar”). Em português, o verbo “comportar-se” passou a adquirir o sentido reflexivo de “agir de determinada maneira”. O sufixo -mento indica ação ou efeito, formando

● The “. . . quality and range of activities encompassed within the category of interpersonal interaction,” including “. . . bedside manner, interpersonal, teamwork, leadership and communications” among others (Murphy et al., 2019, Behavioural Skills section, para. 1). ● May also be called behavioral performance which is “. . . decision-making and team interaction processes used during the team’s management of a situation” (Gaba et al., 1998, p. 9). ● Skills may be called non-technical (Flin et al., 2008; Murphy et al., 2019); however, behavioral may be a more appropriate term (Murphy et al., 2019). See also: NON-TECHNICAL SKILLS	assim “comportamento”, ou seja, “modo de agir ou conduzir-se”. Definição ● A “... qualidade e a gama de atividades abrangidas pela categoria de interação interpessoal”, incluindo “... comportamento ao lado do paciente, relações interpessoais, trabalho em equipe, liderança e comunicação”, entre outras (Murphy <i>et al.</i>, 2019, seção Habilidades Comportamentais, parágrafo 1). ● Também pode ser chamado de desempenho comportamental, que é “... processos de tomada de decisão e interação em equipe utilizados durante o gerenciamento de uma situação pela equipe” (Gaba <i>et al.</i>, 1998, p. 9). ● As habilidades podem ser chamadas de não técnicas (Flin <i>et al.</i>, 2008; Murphy <i>et al.</i>, 2019); no entanto, comportamental pode ser um termo mais apropriado (Murphy <i>et al.</i>, 2019). Ver também: HABILIDADE NÃO-TÉCNICA
Benevolent Deception \bəˈnevəl(ə)nt\ dəˈsepSH(ə)n\ <i>noun</i> Etym. benevolent (adj.) "wishing to do good, well-disposed, kindly," from Old French <i>benivolent</i> and directly from Latin <i>benevolentem</i> (nominative <i>benevolens</i>) "wishing (someone) well, <i>benevolent</i>," related to <i>benevolentia</i> "good feeling," from <i>bene</i> "well" (see <i>bene-</i>) + <i>volentem</i> (nominative <i>volens</i>) present participle of <i>velle</i> "to wish" (see <i>will</i> (v.)). Etym. deception (n.) early 15c., <i>decepcioun</i>, "act of misleading, a lie, a falsehood," from Old French <i>déception</i> (13c., <i>decepcion</i>) or directly from Late Latin <i>deceptionem</i> (nominative <i>deceptio</i>) "a deceiving," noun of state or action from past-participle stem of Latin <i>decipere</i> "to ensnare, take in, beguile, cheat," from <i>de</i> "from" or pejorative (see <i>de-</i>) + <i>capere</i> "to take," from PIE root <i>*kap-</i> "to grasp." From mid-15c. as "state of being deceived; error, mistake;" from 1794 as "artifice, cheat, that which deceives."	Engano Benevolente \êˈɡenu\ benevoˈlẽtʃi\ Etim. Engano (s.m.): Ato de quem induz a erro ou ilusão. Substantivo derivado do verbo “enganar”, que vem do castelhano antigo <i>engañar</i>, que por sua vez vem do latim <i>ingannare</i>, mas possivelmente relacionado à raiz latina <i>canna</i> (<i>cana vara</i>, usado como símbolo de armadilha ou laço). O sentido original seria de “armar uma cilada” ou “iludir por astúcia”. Com o tempo, “engano” passou a significar o ato ou efeito de induzir ao erro, de iludir ou de provocar uma falsa percepção. Etim. Benevolente (adj.): Do latim <i>benevolentem</i> (acusativo de <i>benevolens</i>), particípio presente de <i>benevelle</i>, que significa “querer bem, ser favorável”. A palavra é composta por <i>bene</i> (“bem”) + <i>velle</i> (“querer, desejar”). Assim, <i>benevolens</i> designa aquele “que deseja o bem” ou “bem-intencionado”. O termo passou ao francês antigo como <i>benivolent</i>, influenciando também a forma portuguesa. Em português, “benevolente” descreve alguém que demonstra boa vontade, generosidade ou gentileza.

Definition • "Concealment or alteration of information or equipment" often "used by educators" to encourage "learners to exercise critical thinking" (Alinier & Oriot, 2022, Abstract section, Definition of Deception in Simulation section, para. 2). • "... making learners believe something works or reacts as would be expected in real life, whereas it is achieved in a totally different manner" through "artistic or technological" shortcuts, thus promoting realism (Alinier & Oriot, 2022, Abstract section). • The purpose of its use is actual or potential benefits of the participants, such as the achievement of the SBE objectives and outcomes as well as realism (Alinier & Oriot, 2022; Calhoun et al., 2020; Dieckmann et al., 2007b; Stephan et al., 2023; Tun et al., 2015). Compare: FICTION CONTRACT	Definição • Ocultação ou alteração de informações ou equipamentos" frequentemente "usada por educadores" para encorajar "os alunos a exercitarem o pensamento crítico" (Alinier & Oriot, 2022, seção Resumo, seção Definição de Enganação em Simulação, parágrafo 2). • "... fazer os alunos acreditarem que algo funciona ou reage como seria esperado na vida real, quando isso é alcançado de uma maneira totalmente diferente" por meio de atalhos "artísticos ou tecnológicos", promovendo assim o realismo (Alinier & Oriot, 2022, seção Resumo). • O objetivo de seu uso são os benefícios reais ou potenciais dos participantes, como a obtenção dos objetivos e resultados do SBE, bem como o realismo (Alinier & Oriot, 2022; Calhoun et al., 2020; Dieckmann et al., 2007b; Stephan et al., 2023; Tun et al., 2015). Comparar: CONTRATO DE FICÇÃO
Brief (Briefing) \brēf\ noun \ 'brē-fīŋ\ verb Etym. "fact or situation of giving preliminary instructions." 1910 Definition • "a facilitated activity "prior to the simulation-based experience" (p.10) intended to "establish a psychologically safe learning environment by ... conveying important ground rules" (p. 10) as well as "expectations, the agenda, and the logistics for the experience (p. 11). In addition, briefing activities are designed to avoid misunderstandings (Alinier & Oriot, 2022; Tyerman et al., 2019). • An interaction that gives context and helps learners "... relate to the simulation activity as a real clinical encounter" (Alinier & Oriot, 2022, Introduction section, para. 3). • "... clearly communicating the complete script of the scenario in advance" with the "simulation facilitation team" to prevent individuals from giving confusing	Brief (Briefing) \brēf\ \ 'brē-fīŋ\ Etim. <i>Brief</i> (s.)/<i>Briefing</i> (v.); Do inglês "<i>briefing</i>", substantivo derivado de <i>brief</i> ("breve, resumido"), que vem do francês antigo <i>brief</i>, do latim <i>brevis</i>, que significa "curto, de pouca duração". O sufixo inglês <i>-ing</i> forma nomes de ação ou resultado. O uso moderno de "<i>briefing</i>" como "sessão de instruções resumidas ou preparatórias" consolidou-se no vocabulário militar anglo-americano no início do século XX, pela primeira vez por volta da década de 1920, e especialmente durante a Segunda Guerra Mundial, para designar reuniões informativas rápidas antes de operações. O termo foi posteriormente adotado em contextos civis, como na educação, saúde e comunicação, mantendo o sentido de apresentação prévia de informações essenciais. Definição • "uma atividade facilitada "antes da experiência baseada em simulação" (p. 10) com o objetivo de "estabelecer um ambiente de aprendizagem psicologicamente seguro, transmitindo regras básicas importantes" (p.

information to participants (Alinier, 2011, p. 12). ● The information and guidelines given to faculty or simulated patients/participants participating in a scenario to allow them to fully prepare for interactions with the participants (Alinier, 2011). ● Briefing materials could include a handoff report or other referral, such as from an ambulance. 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, PREBRIEF (PREBRIEFING), PREPARATION (Eds. Note: the terms <i>Briefing</i>, <i>Orientation</i>, <i>Prebriefing</i>, and <i>Preparation</i> are often used interchangeably).	10), bem como “as expectativas, a agenda e a logística da experiência” (p. 11). Além disso, as atividades de <i>briefing</i> são projetadas para evitar mal-entendidos (Alinier & Oriot, 2022; Tyerman <i>et al.</i>, 2019). ● Uma interação que fornece contexto e ajuda os alunos a "... se relacionarem com a atividade de simulação como um encontro clínico real" (Alinier & Oriot, 2022, seção Introdução, parágrafo 3). ● “...comunicar claramente o roteiro completo do cenário com antecedência” à “equipe de facilitação da simulação” para evitar que os indivíduos forneçam informações confusas aos participantes (Alinier, 2011, p. 12). ● As informações e orientações fornecidas aos docentes ou pacientes/participantes simulados que participam de um cenário para que se preparem totalmente para as interações com os participantes (Alinier, 2011). ● Os materiais de <i>briefing</i> podem incluir um relatório de transferência ou outro encaminhamento, como de uma ambulância. Por exemplo, no início do cenário de simulação, os participantes recebem uma notificação da equipe da ambulância sobre um paciente sendo transportado para suas instalações com um ferimento à bala (Alinier, 2011; Husebø <i>et al.</i>, 2012). Ver também: HISTÓRIA DE FUNDO, ORIENTAÇÃO, PREBRIEF (PREBRIEFING), PREPARAÇÃO (Nota do Editor: os termos <i>Briefing</i>, <i>Orientação</i>, <i>Prebriefing</i> e <i>Preparação</i> são frequentemente usados como sinônimos).
---	---

Cave Automatic Virtual Environment™

(CAVE™) \ 'kāv \ 'ò-tə-, mā-tək \ '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

- A virtual reality paradigm in which there is “... a cube with display-screen faces surrounding a viewer.” (Cruz-Neira et al., 1992, p. 67). The walls have projected images to simulate an immersive, virtual environment (Cruz-Neira et al., 1992, 1993).
- CAVE participants use head-tracking goggles so when viewers move their head “within the bounds of the CAVE, the correct perspective and stereo projections of the environment appear on the display screen” (Cruz-Neira et al., 1992, p. 67).
- According to Kenyon (1995), the “CAVE is a registered trademark of the Regents of the University of Illinois” (p. 150).

Compare: WIDE AREA VIRTUAL ENVIRONMENT

Ambiente Virtual Automatizado de Caverna ou Caverna digital

\ ã .bi. 'ěj.tʃi\ vir.tw'aw\ aw.to.m'a.tʃi.ko\ ka.v'ər.nə\

Etim. Ambiente (s.m.): O uso de “ambiente” no sentido de “conjunto de condições em que uma pessoa ou coisa vive” é registrado por volta de 1827, atribuído a Thomas Carlyle ao traduzir o termo alemão *Umgebung*. O termo deriva ao francês *ambiant*, particípio presente de *ambier* (“cercar”), que vem do latim *ambire* (“ir ao redor”), formado por *amb-* (“ao redor”) + *ire* (“ir”).

Etim. Virtual (adj.): Registrado desde meados do século XVI com o sentido de “algo que existe em essência ou efeito, embora não necessariamente de forma física ou concreta”. Este significado se desenvolveu a partir da acepção de “ter a capacidade de produzir certo efeito”, presente desde o início dos anos 1500. O uso técnico no contexto da computação (“não existe fisicamente, mas sim gerado por *software*”) é documentado desde 1959.

Etim. Automatizado (v.): Derivado do verbo inglês *to automate*, cunhado em 1954 a partir da forma adjetiva *automated*, relacionada à ideia de operação automática. Este conceito remonta ao grego antigo *automatizein*, que significava “agir por si mesmo, mover-se espontaneamente”, de *automatos* (“espontâneo, que se move por si”).

Etim. Caverna (s.f.): Registrada na língua portuguesa desde o início do século XIV, a palavra vem do francês antigo *caverne* (“cavidade, adega, abóbada”), por sua vez do latim *cavea* (“oco, cavidade”), que está na raiz de palavras como “cárcere” e “cávea” (em anfiteatros romanos, a área destinada aos espectadores). Refere-se a uma cavidade natural, ampla e horizontal, na crosta terrestre.

Definição

- Um paradigma de realidade virtual no qual há “... um cubo com faces de tela de exibição ao redor de um espectador.” (Cruz-Neira et al., 1992, p. 67). As paredes têm imagens projetadas para simular um ambiente virtual imersivo (Cruz-Neira et al., 1992, 1993).
- Os participantes do CAVE usam óculos com rastreamento de cabeça, de modo que quando

	os espectadores movem suas cabeças "dentro dos limites do CAVE, as projeções corretas de perspectiva e estéreo do ambiente aparecem na tela de exibição" (Cruz-Neira et al., 1992, p. 67). De acordo com Kenyon (1995), o "CAVE é uma marca registrada dos Regentes da Universidade de Illinois" (p. 150).
Checklist \ˈtʃek.lɪst\ <i>noun</i> Etym. <i>checklist</i>, “systematic list intended for reference, verification, etc.,” 1849, American English, from <i>check</i> (v.1) + <i>list</i> (n.1). Definition - A checklist is an algorithmic listing of actions to be performed in a given clinical setting, the goal being to ensure that no step will be forgotten. Although a seemingly simple intervention, checklists have a sound theoretical basis in principles of human factors engineering and have played a major role in some of the most significant successes achieved in the patient safety movement (PSNet Checklist). - Simulation relevance includes the use of checklists in a variety of ways to include logistics for simulation setup; or to engage in use of checklist tools in simulation activities or as used in clinical practice to support improved provider performance. (Pearson et al, 2022)	Checklist \ˈʃe.klɪs.tʃɪ\ Etim. <i>Checklist</i> (s.): Do inglês americano <i>checklist</i>, registrada por volta de 1849, composto por <i>check</i> (“verificar”) + <i>list</i> (“lista”). Refere-se originalmente a uma lista sistemática de itens a serem conferidos ou executados, especialmente para garantir que nenhuma etapa seja esquecida. Definição - Um <i>checklist</i> é uma listagem algorítmica de ações a serem realizadas em um determinado ambiente clínico, tendo como objetivo garantir que nenhuma etapa seja esquecida. Embora seja uma intervenção aparentemente simples, os <i>checklists</i> têm uma base teórica sólida nos princípios de engenharia de fatores humanos e têm desempenhado um papel importante em alguns dos sucessos mais significativos alcançados no movimento de segurança do paciente (PSNet Checklist). - A relevância na simulação abrange o uso de <i>checklists</i> de várias maneiras, incluindo logística para configuração de simulação; ou para envolver-se no uso de ferramentas de <i>checklist</i> em atividades de simulação ou como usado na prática clínica para apoiar a melhoria do desempenho do provedor. (Pearson et al., 2022)
Clinical Event Debriefing \kli-ni-kəl \ i-ˈvent \ dē ˈbrē-fɪŋ\ <i>noun</i> Etym. <i>Clinical</i> (adj.) 1780, “pertaining to hospital patients or hospital care,” from <i>clinic</i> + -al. Etym. <i>event</i> (n.) “1570s, “the consequence of anything” (as in <i>in the event that</i>); 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” (see <i>ex-</i>) + <i>venire</i>	Debriefing de Evento Clínico /diˈbrɪfɪŋ dʒi iˈvɛtu ˈkliniku/ Etim. <i>Debriefing</i> (v.): Do inglês <i>debriefing</i>, registrado a partir de 1945 com o sentido de “obter informações de alguém após uma missão ou tarefa”. Formado pelo prefixo <i>de-</i> (“retirar, reverter”) + <i>brief</i> (verbo), que significa “informar de forma concisa”. O verbo <i>brief</i> deriva do latim <i>brevis</i> (“curto”), via francês antigo <i>brief</i> (“resumo, despacho oficial”). O termo <i>debrief</i> implica, portanto, “retirar um relatório” ou recolher

*Indica um termo identificado como potencialmente controverso.

“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. <i>Events</i> as “the course of events” is attested from 1842. <i>Event horizon</i> in astrophysics is from 1969.” Etym. debrief “obtain information (from someone) at the end of a mission,” 1945, from de- + brief (v.). Related: Debriefed; debriefing. Definition • A “facilitated discussion,” which may include reflection, after a real clinical event that can improve outcomes, including for the individual, team, and patient (Coggins, 2020; Fanning & Gaba, 2007; Flin et al., 2009; Galligan et al., 2022, p. 977; Mullan et al., 2013; Rose et al., 2022; Welch-Horan et al., 2022). • “Defined as an individual or team formally reflecting on performance after a task, shift or critical event” (Rose et al., 2022, p. 695). Compare: CRITICAL INCIDENT STRESS DEBRIEFING, HOT DEBRIEFING, DEBRIEFING	informações pós-ação. Relacionado: <i>Debriefed; debriefing.</i> Etim. Evento (s.m.): Ver Evento Adverso. Etim. Clínico (adj.): Do francês <i>clinique</i>, e este do grego <i>klinikē</i> (<i>klinikē</i> [tekhnē], “arte de tratar o leito”), de <i>klínē</i> (“leito”) + <i>-ikos</i> (sufixo de adjetivo). O termo “clínico”, no sentido de “relativo ao cuidado médico direto de pacientes” entra no vocabulário por volta de 1780. Definição • Uma "discussão facilitada", que pode incluir reflexão, após um evento clínico real que pode melhorar os resultados, inclusive para o indivíduo, equipe e paciente (Coggins, 2020; Fanning & Gaba, 2007; Flin et al., 2009; Galligan et al., 2022, p. 977; Mullan et al., 2013; Rose et al., 2022; Welch-Horan et al., 2022). • “Definido como processo em que um indivíduo ou uma equipe realiza uma reflexão formal sobre o desempenho após a realização de uma tarefa, turno ou evento crítico, com foco no aprendizado e na melhoria contínua. (Rose et al., 2022, p. 695). Comparar: DEBRIEFING DE ESTRESSE DE INCIDENTE CRÍTICO, DEBRIEFING IMEDIATO, DEBRIEFING
Clinical Scenario \kli-ni-kəl \ sə-'ner-ē-, ō \ <i>noun</i> Etym. Clinical (adj.) 1780, “pertaining to hospital patients or hospital care,” from clinic + -al. Definition Etym. Scenario (n.) 1868, “sketch of the plot of a play,” from Italian <i>scenario</i>, from Late Latin <i>scenarius</i> “of stage scenes,” from Latin <i>scena</i> “scene.” Definition • “Pertaining to an actual or SBE related to the care of individuals, families, or groups in health care settings, which permits opportunities for application of KSA” (INACSL Standards Committee, Molloy, et al., p. 58). • “The plan of an expected and potential course of events for a simulated clinical	Cenário Clínico /se'naɾju 'kliniku/ Etim. Cenário (s.m.): Registrado em português com o sentido de “esboço da trama de uma peça” por volta de 1868, por influência do italiano <i>scenario</i> (“plano da cena teatral, esboço dramático”). O italiano <i>scenario</i> deriva do latim tardio <i>scēnārius</i> (“relativo às cenas de palco”), formado a partir de <i>scēna</i> (“palco, cena”), que vem do grego <i>skēnē</i> (σκηνή), originalmente “tenda” ou “barraca”, e depois “cenário de teatro”. Com o tempo, o termo passou a significar também o espaço físico ou simbólico onde se desenrola uma ação, seja real ou fictícia. Etim. Clínico (adj.): Ver Debriefing de Evento Clínico. Definição

experience” (Meakim et al., 2013, p. S4). A scenario usually includes “the context for the simulation” (i.e., hospital ward, emergency room, operating room, clinic, out of hospital, etc.). Scenarios “can vary in length and complexity, depending on the objectives” (Meakim et al., 2013, p. S4). ● A detailed outline of a clinical encounter that includes: the participants in the event, briefing notes, goals and learning objectives, participant instructions, patient information, details about the environment, preparation for the modality, and “related equipment, props, and tools or resources for assessing and managing the simulated experience,” among other items (Meakim et al., 2013, p. S5). ● A progressive outline of a clinical encounter, including a beginning or starting point, an ending point, a debriefing, and a way to evaluate (Meakim et al., 2013). See also: SCENARIO Compare: SCRIPT, SIMULATED-BASED LEARNING EXPERIENCE, SIMULATION ACTIVITY	● “Pertencente a um indivíduo real ou <u>Educação Baseada em Simulação</u> relacionado ao cuidado de indivíduos, famílias ou grupos em ambientes de saúde, que permite oportunidades para aplicação de <u>Conhecimentos, Habilidades e Atitudes (CHAs)</u>” (INACSL Standards Committee, Molloy, et al., p. 58). ● “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.” (Meakim et al., 2013, p. S4). ● 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 reparação padronizada do paciente, “equipamentos relacionados, adereços e ferramentas ou recursos para avaliar e gerenciar a experiência simulada”, entre outros (Meakim et al., 2013, p. S5). ● Um esboço progressivo de um encontro clínico, incluindo um ponto de início ou partida, um ponto final, um debriefing e uma forma de avaliação (Meakim et al., 2013). Veja também: CENÁRIO Compare com: SCRIPT, EXPERIÊNCIA DE APRENDIZAGEM BASEADA EM SIMULAÇÃO, ATIVIDADE DE SIMULAÇÃO
Closed Loop Communication \ klohz\ loop\ kə,myoʊnə'kāSH(ə)n\ <i>noun</i> Etym. closed (adj.) "made shut, not open," c. 1200, past-participle adjective from close (v.). Closed circuit "complete, unbroken (electrical) circuit" is attested from 1827. Etym. loop (n.) late 14c., "a fold or doubling of cloth, rope, leather, cord, etc.," of uncertain origin. Etym. communication (n.) early 15c., comunicacioun, "act of communicating, act of imparting, discussing, debating, or conferring,"	Comunicação de Circuito Fechado /komunika'sêw dʒi sir'kwitu fe'jadu/ Etim. Comunicação (s.f.): Registrada no início dos anos 1500 como <i>communicacioun</i>, com o sentido de “ato de comunicar, transmitir, discutir ou trocar ideias”. A palavra vem do francês antigo <i>comunicacion</i> (por volta de 1400), posteriormente <i>communication</i> no francês moderno, e diretamente do latim <i>communicātiōnem</i> (acusativo de <i>communicātiō</i>), que significa “ato de compartilhar, participação, intercâmbio”. Essa forma deriva do verbo latino <i>communicare</i> (“tornar comum,

from Old French comunicacion (14c., Modern French communication) and directly from Latin communicationem

Definition

- Closed loop communication consists of exchanging clear, concise information, and acknowledging receipt of the information to confirm its understanding. The communication is addressed to a specific person on the clinical team by name and the recipient repeats the message back to the sender. Such communication enhances patient safety by preventing confusion, ensuring that teams operate under a shared mental model, and that a specific person is responsible for completing the task (PSNet Closed Loop Communication).
- Simulation relevance includes the inclusion of this form of communication as part of simulation activities, supporting the confidence of using this method in clinical practice. (Diaz & Dawson, 2020)

compartilhar, participar de”), composto por *communis* (“comum”) + *-icare* (sufixo verbal). O termo evoluiu semanticamente para abranger a troca de informações por diversos meios, incluindo linguagem verbal, escrita, visual e digital.

Etim. Circuito (s.m.): Do latim *circuitus* (“volta, giro, percurso circular”), particípio passado do verbo *circuīre* ou *circumīre*, que significa “andar ao redor, dar a volta”, formado por *circum* (“ao redor”) + *īre* (“ir”). A palavra foi incorporada ao português com o sentido de algo que descreve ou realiza um trajeto fechado, circular ou contínuo. Com o tempo, “circuito” passou a ser usado em contextos técnicos, como na eletricidade (“circuito elétrico”), indicando um caminho fechado por onde flui uma corrente, e em esportes ou logística (“circuito de corridas”, “circuito turístico”), mantendo sempre a ideia de percurso completo ou retorno ao porto de origem.

Etim. Fechado (adj.): Particípio passado do verbo “fechar”, que vem do latim vulgar *fissare*, uma forma influenciada pelo latim *fissus* (particípio de *findere*, que significa “fender, dividir”), e pelo francês antigo *fessier* (“prender, fixar”). Em português, o verbo evoluiu para significar “encerrar, tornar inacessível”. O adjetivo “fechado”, registrado desde o século XIII, designa algo “não aberto, encerrado, selado”. Em contexto técnico, como em circuito fechado, refere-se a sistemas completos e isolados, sem interrupções.

Definição

- A comunicação de circuito fechado consiste em trocar informações claras e concisas e reconhecer o recebimento das informações para confirmar sua compreensão. A comunicação é dirigida nominalmente a uma pessoa específica na equipe clínica e o destinatário repete a mensagem de volta ao remetente. Essa comunicação aprimora a segurança do paciente, evitando confusão, garantindo que as equipes operem sob um modelo mental compartilhado e que uma pessoa específica seja responsável por concluir a tarefa (PSNet Closed Loop Communication).
- A relevância da simulação inclui a inclusão desta forma de comunicação como parte das atividades de simulação, apoiando a confiança

	de usar este método na prática clínica. (Diaz & Dawson, 2020)
Coaching \ kōch-ij \ <i>verb</i> Etym. Meaning “to prepare (someone) for an exam.” Related: Coached; coaching; coach. Definition “A method of directing or instructing a person or group of people to achieve a goal or goals, develop a specific skill or skills, or develop a competency or competencies” (INACSL Standards Committee, 2016c, p. S40; INACSL Standards Committee, Molloy, et al., 2021, p.58). - Coaching can be done by a peer, and be incorporated into simulation (Badowski et al., 2019; Cheng et al., 2017). Compare: CUE/CUEING, PROMPT	Coaching \ kōch-ij \ Etim. Coaching (s.): Do inglês <i>coach</i>, que originalmente significava “carroça” ou “carro de viagem” derivado do húngaro <i>kocsi</i> (nome de uma vila famosa pela fabricação de carruagens). O termo passou ao inglês através do alemão no século XVI. No século XIX, <i>coach</i> começou a ser usado figurativamente para designar “instrutor” ou “treinador”, especialmente na preparação para exames ou competição. O sufixo <i>-ing</i> transforma o verbo <i>to coach</i> em substantivo, indicando o processo de treinar ou orientar alguém. Relacionado: Orientado; Coaching, Treinador. Definição "Um método de dirigir ou instruir uma pessoa ou grupo de pessoas para atingir um objetivo ou objetivos, desenvolver uma ou mais habilidades específicas ou desenvolver uma ou mais competências" (Comitê de Padrões da INACSL, 2016c, p. S40; Comitê de Padrões da INACSL, Molloy, et al., 2021, p.58). - O <i>coaching</i> pode ser feito por um colega e ser incorporado à simulação (Badowski et al., 2019; Cheng et al., 2017). Compare: DICA/PISTA, PROMPT
Cognitive Load \ 'käg-nə-tiv \ 'lōd \ <i>noun</i> 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.” Taken over by psychologists and sociologists after c. 1940. Cognitive dissonance “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: Cognitively. Etym. Load (n.) c. 1200, <i>lode</i>, <i>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	Carga Cognitiva \ 'kar.gə kog.ni. 'ti.və\ Etim. Carga (s.f.): Do latim vulgar <i>carricare</i>, de <i>carrus</i> (“carro”), influenciado pelo francês antigo <i>charge</i>, significando “aquilo que se carrega, peso, responsabilidade”. O sentido figurado de “peso mental ou cognitivo” é moderno e específico das ciências cognitivas. Etim. Cognitiva (adv.): Do latim <i>cognitīvus</i>, que significa “relativo ao conhecimento”. derivado de <i>cognitio</i>, <i>cognitionis</i> (“conhecimento, ato de conhecer”), por sua vez formado a partir do verbo <i>cognoscere</i> (“conhecer, tomar conhecimento de”). A raiz <i>gnoscere</i> ou <i>noscere</i> significa “saber”, “aprender”, e está relacionada a outras palavras, como “reconhecer” (<i>recognoscere</i>) e “ignorância” (<i>ignorantia</i>, literalmente “não saber”). Relacionado: Cognitivamente.

Norse leið “way, road, course”), from PIE root leit- (2) “to go forth” (see lead (v.1)). It seems to have expanded its range of senses in early Middle English, supplanting words based on lade (v.), to which it is not etymologically connected. The older senses went with the spelling lode (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. Definition - When referring to the total cognitive load, it is. . . ”the amount of information that working memory can process at any one time” (Say et al., 2019, Cognitive Load section, para. 2). - There are different types of cognitive load, including intrinsic, extraneous, and germane (Fraser et al., 2015; Say et al., 2019). - In simulation, cognitive load may relate to the participant and/or facilitator and should be considered in simulation design (Fraser et al., 2015, 2018; Say et al., 2019; Tremblay et al., 2023). - It is generally best to plan the simulation complexity to foster learning but avoid cognitive overload (Tremblay et al., 2023).	Definição - Ao se referir à carga cognitiva total, é... "a quantidade de informação que a memória de trabalho pode processar em um determinado momento" (Say et al., 2019, seção Carga Cognitiva, para. 2). - Existem diferentes tipos de carga cognitiva, incluindo a intrínseca, a extrínseca e a relevante (Fraser et al., 2015; Say et al., 2019). - Na simulação, a carga cognitiva pode estar relacionada ao participante e/ou facilitador e deve ser considerada no design da simulação (Fraser et al., 2015, 2018; Say et al., 2019; Tremblay et al., 2023). - Geralmente, é melhor planejar a complexidade da simulação para promover o aprendizado, mas evitar a sobrecarga cognitiva (Tremblay et al., 2023).
Competency \ˈkämpəd(ə)ns\ <i>noun</i> Etym. competency (n.) 1590s, "sufficiency to satisfy the wants of life," from Latin <i>competentia</i> "meeting together, agreement, symmetry." Meaning "sufficiency of qualification" is recorded from 1797. Definition Having the necessary knowledge or technical skill to perform a given procedure within the bounds of success and failure rates deemed compatible with acceptable care. The medical education literature often refers to core competencies, which include not just technical skills with respect to procedures or medical knowledge, but also	Competência \ˈkẽ.pə.tˈẽ.sjẽ\ Etim. Competência (s.f.): Registrada em português por volta de 1590, com o sentido de “suficiência para satisfazer as necessidades da vida”. Deriva do latim <i>competentia</i>, que significa “encontro, acordo, simetria”, de <i>competere</i> (“encontrar-se com, coincidir, ser adequado”). O sentido de “suficiência de qualidade” ou “capacidade para desempenhar algo com eficácia” surge por volta de 1797. Definição Ter o conhecimento ou habilidade técnica necessária para executar um determinado procedimento dentro dos limites das taxas de sucesso e fracasso consideradas compatíveis com o atendimento aceitável. A literatura de educação médica geralmente se refere a

competencies with respect to communicating with patients, collaborating with other members of the health care team, and acting as a manager or agent for change in the health system (PSNet Competency). ● Simulation relevance includes using simulation activity to support development of competence; or to use simulation to identify competency statements at various levels of performance. (Zafošnik et al, 2024)	competências essenciais, que incluem não apenas habilidades técnicas com relação a procedimentos ou conhecimento médico, mas também competências com relação à comunicação com pacientes, colaboração com outros membros da equipe de saúde e atuação como gerente ou agente de mudança no sistema de saúde (Competência PSNet). ● A relevância na simulação inclui o uso da atividade de simulação para apoiar o desenvolvimento da competência; ou usar a simulação para identificar descrições de competência em diferentes níveis de desempenho. (Zafošnik <i>et al.</i>, 2024)
Computer-Based Simulation \ kəm- 'pyü-tər \ bāst \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i> 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. 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 ● Simulations that ... “allow learners to interact with a simulated system and/or virtual patients usually via a screen-based interface” (Goodwin & Nestel, 2024, p. 3). ● Simulations completed via a computer that are usually interactive (Leighton, 2013). ● Computer-based simulation could refer to being online (Dubovi, 2018) and may be associated with web-based education (Choi et al., 2020). ● 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 (Levine et al, 2013, Comprehensive Textbook of Simulation).	Simulação Baseada em Computador \ si.mu.la.s'õ w\ ba.zi. 'a.dõ \ kõ.pu.ta.d'or\ Etim. Simulação (s.f): Do latim <i>simulatio</i>, <i>simulationis</i>, que significa “fingimento, imitação, aparência enganosa”, derivado do verbo <i>simulare</i> (“fingir, imitar, fazer parecer”), com base em <i>similis</i> (“semelhante”). O termo “simulação” passou a ser amplamente utilizado no século XX, especialmente a partir de 1954, em contextos técnicos e científicos, como na expressão “simulação computacional”, designando a modelagem e análise de fenômenos reais com auxílio de computadores. Etim. Computador (s.m): Do inglês <i>computer</i>, registrado desde a década de 1640 com o sentido de “aquele que calcula”; ou seja, uma pessoa encarregada de realizar cálculos. Deriva do verbo <i>to compute</i> (“calcular”), por sua vez do latim <i>computare</i> (“contar, somar, calcular”), formado por <i>com-</i> (“junto”) + <i>putare</i> (“avaliar, estimar, podar”). O uso de <i>computer</i> para designar uma máquina de calcular aparece em 1897, referindo-se a qualquer dispositivo de cálculo. O significado moderno de “máquina digital eletrônica programável”, surge em 1945, embora o conceito teórico de um computador universal date de 1937, com a máquina de Turing. O ENIAC, concluído em 1946, é geralmente considerado o primeiro computador eletrônico de uso geral. Definição ● Simulações que... "permitem que os alunos interajam com um sistema simulado e/ou pacientes virtuais geralmente por meio de uma interface baseada em tela" (Goodwin & Nestel,

● Subsets of computer-based simulation may include games, virtual patients, virtual reality task trainers, virtual environments, virtual reality, and immersive virtual reality simulation (Goodwin & Nestel, 2024; Hannans et al., 2021; INACSL Standards Committee, 2016c; Keskitalo & Ruokamo, 2016; Rogers et al., 2013; Levine et al, 2013, Comprehensive Textbook of Simulation). ● High-fidelity human patient simulators, driven by computers, have been called computer-based simulation (Ravert, 2002) as well as ultrasound simulators (Blum et al., 2013) and other task-based simulators including a computer (Rogers et al., 2013). ● Another term is screen-based simulation (Ventre & Schwid, 2013), or computer-based simulation may be considered a subset of screen-based simulation (Leighton, 2013). An additional term is computer-assisted simulation (INACSL Standards Committee, 2016c). ● A different modality for simulation which allows for completion of tasks and decision-making (INACSL Standards Committee, 2016c). See also: SCREEN-BASED SIMULATION, SIMULATOR; VIRTUAL ENVIRONMENT, VIRTUAL PATIENT; VIRTUAL REALITY	2024, p. 3). ● Simulações concluídas por meio de um computador que geralmente são interativas (Leighton, 2013). ● A simulação baseada em computador pode se referir a estar online (Dubovi, 2018) e pode estar associada à educação baseada na web (Choi et al., 2020). ● A modelagem de processos da vida real com entradas e saídas exclusivamente confinadas a um computador, geralmente associada a um monitor e um teclado ou outro dispositivo auxiliar simples (Levine et al, 2013, Livro didático abrangente de simulação). ● Subconjuntos de simulação baseada em computador podem incluir jogos, pacientes virtuais, treinadores de tarefas de realidade virtual, ambientes virtuais, realidade virtual e simulação de realidade virtual imersiva (Goodwin & Nestel, 2024; Hannans et al., 2021; Comitê de Padrões INACSL, 2016c; Keskitalo & Ruokamo, 2016; Rogers et al., 2013; Levine et al, 2013, Livro didático abrangente de simulação). ● Simuladores de pacientes humanos de alta fidelidade, acionados por computadores, foram chamados de simulação baseada em computador (Ravert, 2002), bem como simuladores de ultrassom (Blum et al., 2013) e outros simuladores baseados em tarefas, incluindo um computador (Rogers et al., 2013). ● Outro termo é simulação baseada em tela (Ventre & Schwid, 2013), ou simulação baseada em computador pode ser considerado um subconjunto de simulação baseada em tela (Leighton, 2013). Um termo adicional é simulação assistida por computador (Comitê de Padrões INACSL, 2016c). ● Uma modalidade diferente para simulação que permite a conclusão de tarefas e a tomada de decisões (Comitê de Padrões INACSL, 2016c) Veja também: SIMULAÇÃO BASEADA EM TELA, SIMULADOR; AMBIENTE VIRTUAL, PACIENTE VIRTUAL; REALIDADE VIRTUAL
--	--

Conceptual Fidelity \kən-'sep-chə-wəl \ fə-'de-lə-tē, fī- \ *noun*

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.

Etym. Fidelity (n.) early 15c., “faithfulness, devotion,” from Middle French *fidélité* (15c.), from Latin *fidelitatem* (nominative *fidelitas*) “faithfulness, adherence.”

Definition

- In health care simulation, “. . . ensures that all elements of the scenario or case realistically relate to each other so that the patient makes sense as a whole to the learner(s) (e.g.: vital signs are consistent with the diagnosis)” (INACSL Standards Committee, Watts, et al., 2021, p. 17).
- According to multiple authors (Carey & Rossler, 2023, Chiniara et al., 2019), as cited by INACSL Standards Committee, Watts, et al. (2021), ways to increase this type of fidelity include having experts review the scenario as well as completing a pilot test in advance of implementation.
- This type of fidelity is imperative for skill development, such as critical thinking (Rudolph et al., 2007).
- It may also be called semantical fidelity, realism, or mode (Alinier & Oriot, 2022; Dieckmann et al., 2007a; Rudolph et al., 2007) and includes how concepts relate to each other (Dieckmann et al., 2007a; Rudolph et al., 2007).

Compare: ENVIRONMENTAL FIDELITY, FUNCTIONAL FIDELITY, PHYSICAL FIDELITY

See also: FIDELITY

Fidelidade Conceitual \fi.de.li.d'a.dʒi\ \kõ.sej.tw'aw\

Etim. Fidelidade (s.f.): Registrada em português desde o início dos anos 1500, com o sentido de “lealdade, devoção, constância”. Deriva do francês antigo *fidélité* (por volta de 1500), que por sua vez vem do latim *fidelitas, fidelitatis* (“lealdade, fê, honestidade”), substantivo formado a partir de *fidēlis* (“fiel”), derivado de *fides* (“fê, confiança”). A raiz latina *fid-* está presente também em palavras como “fideicomisso”, “confiança” (*confidere*), e “infidelidade”.

Etim. Conceitual (adj.): Registrado por volta de 1820 com o sentido de “relativo à concepção mental” (com um uso isolado já em 1662). Do latim medieval *conceptualis*, derivado de *conceptus* (“concepção, ideia, reunião”), participio passado do verbo *concipere* (“conceber, formar na mente”). A raiz latina *capere* significa “tomar, capturar”, e está presente também em palavras como “captar”, “capacidade” e “receber”.

Definição

- Na simulação de saúde, “. . . garante que todos os elementos do cenário ou caso se relacionem realisticamente entre si para que o caso faça sentido como um todo para o(s) aluno(s) (por exemplo: os sinais vitais são consistentes com o diagnóstico)” (Comitê de Padrões INACSL, Watts, et al., 2021, p. 17).
- De acordo com vários autores (Carey & Rossler, 2023, Chiniara et al., 2019), conforme citado pelo Comitê de Padrões INACSL, Watts, et al. (2021), as maneiras de aumentar esse tipo de fidelidade incluem fazer com que especialistas revisem o cenário, bem como concluir um teste piloto antes da implementação.
- Este tipo de fidelidade é imprescindível para o desenvolvimento de habilidades, como o pensamento crítico (Rudolph et al., 2007).
- Também pode ser chamado de fidelidade semântica, realismo ou modo (Alinier & Oriot, 2022; Dieckmann et al., 2007a; Rudolph et al., 2007) e inclui como os conceitos se relacionam entre si (Dieckmann et al., 2007a; Rudolph et al., 2007).

	Compare: FIDELIDADE AMBIENTAL, FIDELIDADE FUNCIONAL, FIDELIDADE FÍSICA Veja também: FIDELIDADE
CONSORT (Consolidated Standards of Reporting Trials) \ 'kän-, sòrt \ <i>noun</i> Etym. Consolidated (adj.) “made firm, solid, hard, or compact,” 1736, past-participle adjective from consolidate. Etym. Standards (adj.) 1620s, “serving as a standard,” from standard (adj.). Earlier it meant “upright” (1530s). Standard-bred “bred up to some agreed-upon standard of excellence” is from 1888. Etym. Report (n.) late 14c., “to make known, tell, relate,” from Old French reporter “to tell, relate; bring back, carry away, hand over,” from Latin reportare “carry back, bear back, bring back,” figuratively “report,” in Medieval Latin “write (an account) for information or record,” from re- “back” (see re-) + portare “to carry” (from PIE root per- (2) “to lead, pass over”). Etym. Trial (n.) mid-15c., “act or process of testing, a putting to proof by examination, experiment, etc.,” from Anglo-French trial, noun formed from triet “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. Definition ● CONSORT is a guideline or statement that standardizes the reporting for any randomized (randomised) control trials (Cheng et al., 2016; Moher et al., 2001, 2004, 2010; Plint et al., 2006). ● First developed for clinical trials, the guideline has been adopted and expanded (i.e., extensions) by the simulation community for simulation-based research (Cheng et al., 2016).	CONSORT (Padrões consolidados de relatórios de ensaios) /kõ' sɔɾt/ pa'drõjs kõsu'lidadus dʒi ʁelatu'rjus dʒi ẽ'sajus/ Etim. Padrão (adj.): Do francês antigo <i>patron</i> ou <i>patron</i> (entre séculos XIV e XV), que significa “modelo, molde, exemplo”. Este termo francês vem do latim <i>patronus</i>, que significa “patrono, protetor, mestre”. A raiz latina <i>patronus</i> deriva de <i>pater</i> (“pai”), indicando uma figura de autoridade ou modelo a seguir. No português, o termo padrão passou a significar “modelo, norma, critério” e, em alguns contextos antigos, também “molde para corte ou fabricação”. O uso como “modelo para referência” está documentado desde os séculos XVI e XVII. Etim. Consolidado (adj.): Derivado do particípio passado do verbo “consolidar”. Registrado em 1736 com o sentido de “feito firme, sólido, duro ou compacto”. Etim. Relatório (s.m.): Registrado desde o final do século XV (final dos anos 1400), com o sentido de “tornar conhecido, contar, relacionar”. Vem do antigo francês <i>reporter</i>, que significava “contar, relacionar; trazer de volta, entregar”. Deriva do latim <i>reportare</i> (“transportar, retrain, trazer de volta”), composto por <i>re-</i> (“de volta”) + <i>portare</i> (“transportar”). No latim medieval, <i>reportare</i> era usado também no sentido de “escrever uma conta” ou “registrar informações”. Etim. Ensaio (s.m.): Registrado desde meados do século XV (1500), com o significado de “ato ou processo de teste, prova, experimento, exame”. Vem do anglo-francês <i>essai</i>, substantivo derivado do verbo <i>essayer</i> (“tentar, provar”), relacionado ao verbo inglês <i>try</i>. Na década de 1570, passou a significar “exame para decidir questões entre partes em tribunal”, e por volta de 1590 o sentido foi estendido para “qualquer prova ou tentativa”. Definição ● CONSORT é uma diretriz ou declaração que padroniza a forma de relatar qualquer ensaio

	clínico randomizado (Cheng et al., 2016; Moher et al., 2001, 2004, 2010; Plint et al., 2006). ● Inicialmente desenvolvida para ensaios clínicos, essa diretriz foi adotada e expandida (ou seja, com extensões) pela comunidade de simulação para pesquisas baseadas em simulação (Cheng et al., 2016).
Crew (Crisis) Resource Management \ kroo\ ree-sawrs\ 'manijmənt\ <i>noun</i> Etym. crew (n.) mid-15c., "group of soldiers sent as reinforcements" (a sense now obsolete), from Old French <i>crue</i>, <i>creue</i> "an increase, recruit, military reinforcement." Etym. resource (n.) 1610s, "any means of supplying a want or deficiency," from French <i>resourse</i> "a source, a spring." Etym. management (n.) 1590s, "act of managing by direction or manipulation," from <i>manage</i> + -ment. Definition ● Crew resource management (CRM), also called crisis resource management in some contexts (e.g., anesthesia), encompasses a range of approaches to training groups to function as teams, rather than as collections of individuals (PSNet Crew Resource Management). ● Crisis management is the process by which a team or organization deals with a major event that threatens to harm the organization, its stakeholders, or the general public (PSNet Crisis Management). ● Simulation relevance includes simulation activities to build or incorporate Crew/Crisis Resource Management techniques into provider performance and capabilities.	Gerenciamento de Recursos da Tripulação (de Crise) /ʒe.rẽ.sĩ.a.'mẽj.tu dʒi ʁe.'kur.suz da tri.pu.'la.sẽw di 'kri.zi/ Etim. Gerenciamento (s.m.): Gerenciamento deriva do verbo <i>gerenciar</i>, que significa “administrar, dirigir, controlar”. O verbo “gerenciar” vem do francês <i>gérer</i>, que por sua vez tem origem no latim tardio <i>gerere</i>, que significa “realizar, carregar, administrar, comandar”. O sufixo -mento em português forma substantivos que indicam o resultado, efeito ou ação do verbo. Portanto, gerenciamento é o ato, processo ou efeito de gerenciar. Etim. Recurso (s.m.): Recurso vem do verbo “recorrer”, que tem origem no latim <i>recursus</i>, que é o supino de <i>recurrere</i>, formado por <i>re-</i> (“de novo, para trás”) + <i>currere</i> (“correr”). Literalmente, <i>recurrere</i> significa “correr para trás” ou “voltar correndo”. No latim medieval, <i>recursus</i> passou a significar “ato de recorrer, refúgio, meio de defesa”. Em português, <i>recurso</i> assumiu os sentidos de “meio, remédio, ou instrumento para obter ajuda ou resolver um problema” e também, no contexto jurídico, “pedido de revisão de uma decisão judicial”. Etim. Tripulação (s.f.): Tripulação vem do verbo “tripular”, que significa “manobrar ou operar uma embarcação, aeronave ou outro veículo”. O verbo <i>tripular</i> deriva do francês antigo <i>triper</i>, relacionado a <i>troupe</i> (“tropa, grupo de pessoas”), que tem origem no latim <i>troppus</i> (“tropa, grupo”). O sufixo -ação forma substantivos que indicam ação ou efeito. Portanto, tripulação é o conjunto de pessoas que operam ou comandam um meio de transporte, especialmente navios ou aviões. Definição ● O gerenciamento de recursos da tripulação (CRM), também chamado de gerenciamento de recursos de crise em alguns contextos (por

	exemplo, anestesia), abrange uma variedade de abordagens para treinar grupos para funcionar como equipes, em vez de como coleções de indivíduos (PSNet Crew Resource Management). ● O gerenciamento de crises é o processo pelo qual uma equipe ou organização lida com um grande evento que ameaça prejudicar a organização, seus stakeholders ou o público em geral (PSNet Crisis Management). ● A relevância na simulação inclui atividades de simulação para construir ou incorporar técnicas de gerenciamento de recursos da tripulação/crise no desempenho e nas capacidades do provedor.
*Critical Incident Stress Debriefing (CISD) \ˈkɹɪdək(ə)l \ ˈɪnsədnt \ stress \ dē ˈbrē-ɪŋ \ <i>noun</i> Etym. critical 1580s, "censorious, inclined to find fault," from critic + -al (1). Sense of "important or essential for determining" is from c. 1600, originally in medicine. Meaning "of the nature of a crisis, in a condition of extreme doubt or danger" is from 1660s; that of "involving judgment as to the truth or merit of something" is from 1640s; that of "having the knowledge, ability, or discernment to pass judgment" is from 1640s. Meaning "pertaining to criticism" is from 1741. Etym. incident. early 15c., "something which occurs casually in connection with something else," from Old French <i>incident</i> (13c.), and directly from Latin <i>incidentem</i> (nominative <i>incidens</i>), present participle of <i>incidere</i> "to fall in, fall, find the way; light upon, fall in with; fall upon, occur; happen, befall," from <i>in-</i> "on" (from PIE root <i>en</i> "in") + <i>-cidere</i>, combining form of <i>cadere</i> "to fall" (from PIE root <i>kad-</i> "to fall"). Broader sense of "an occurrence viewed as a separate circumstance" is from mid-15c. Euphemistic meaning "event that might trigger a crisis or political unrest" first attested 1913. Etym. stress c. 1300, <i>stresse</i>, "hardship, adversity; constraining or compelling force or pressure, coercion;" the original senses are mostly archaic or obsolete. The word is in part a shortening of <i>distress</i> (n.) and in part from Old	Debriefing de Estresse de Incidente Crítico (CISD) /de.bri.ˈɪŋ dʒi_ɪs.ˈtre.si dʒi_ɪ.si.ˈdē.tʃi kri.ˈtʃi.ku/ Etim. Debriefing (s.): Ver Debriefing de Evento Clínico. Etim. Estresse (s.m.): Do inglês <i>stress</i>, usado inicialmente em física para designar “força, pressão, tensão aplicada a um corpo”. O termo inglês vem do latim <i>stringere</i>, que significa “apertar, esticar, tensionar”. O uso de estresse no sentido psicológico, referindo-se à pressão mental ou emocional, foi adotado no português a partir do século XX, refletindo a influência da psicologia e medicina modernas. Etim. Incidente (s.m.): Do latim <i>incidēns, incidentis</i>, particípio presente do verbo <i>incidere</i>, que significa “cair sobre, suceder, ocorrer”. O verbo <i>incidere</i> é formado por <i>in-</i> (“em, dentro”) + <i>cadere</i> (“cair”). No português, incidente passou a designar um evento ou acontecimento, geralmente inesperado ou significativo, desde a Idade Média. Etim. Crítico (adj.): Do latim <i>criticus</i>, que por sua vez vem do grego <i>kritikos</i> (κριτικός), que significa “capaz de julgar, discernir”. Deriva do verbo grego <i>krínein</i> (κρίνειν), que significa “julgar, decidir, separar”. No português, crítico pode se referir a algo ou alguém que julga, avalia, analisa, e também a situações ou momentos decisivos, desde a influência do latim e do grego na linguagem científica e

French <i>estrece</i> "narrowness, oppression," from Vulgar Latin <i>*strictia</i>, from Latin <i>strictus</i> "tight, compressed, drawn together," past participle of <i>stringere</i> "draw tight" (see strain (v.)). Etym. debrief "obtain information (from someone) at the end of a mission," 1945, from de- + brief (v.). Definition • A type of debriefing, championed by Mitchell (Mitchell & Everly, 1993) "... used to mitigate stress among emergency first responders" (Fanning & Gaba, 2007, p. 116). • In this approach, led by a facilitator, there is "a set of procedures termed the Critical Incident Stress Debriefing (CISD)," which allows "participants to review the facts, thoughts, impressions, and reactions after a critical incident" (Fanning & Gaba, 2007, p. 116)." • Sometimes "viewed as the framework for medical debriefing today" (Salik & Paige, 2023, Introduction section, p. 4). See also: CLINICAL EVENT DEBRIEFING, HOT DEBRIEFING	literária. Definição • Um tipo de debriefing, defendido por Mitchell (Mitchell & Everly, 1993) "... usado para mitigar o estresse entre os primeiros socorristas de emergência" (Fanning & Gaba, 2007, p. 116). • Nessa abordagem, liderada por um facilitador, existe "um conjunto de procedimentos denominado Debriefing de Estresse de Incidente Crítico (CISD)", que permite que "os participantes revisem os fatos, pensamentos, impressões e reações após um incidente crítico" (Fanning & Gaba, 2007, p. 116)." • Às vezes "visto como a estrutura para o debriefing médico hoje" (Salik & Paige, 2023, seção de Introdução, p. 4). Ver também: DEBRIEFING DE EVENTO CLÍNICO, DEBRIEFING IMEDIATO
Cue/Cueing /'kyü – iŋ \ verb/noun Etym. Cue (n.) "stage direction," 1550s, from Q, which was used 16c., 17c. in stage plays to indicate actors' entrances, probably as an abbreviation of Latin quando "when" or a similar Latin adverb. Definition • "Information provided that helps the participant(s) process and progress through the scenario to achieve stated objectives" (INACSL Standards Committee, 2016c, p. S41; INACSL Standards Committee, Molloy, et al., 2021, p. 59). • There are several types of cues, including conceptual and reality (INACSL Standards Committee, 2016c; INACSL Standards Committee, Molloy, et al., 2021; Paige & Moran, 2013). • "Conceptual cues provide the learner with information to achieve expected outcomes	Dica/Pista /'di.kə/ 'pis.tə/ Etim. Dica (s.f.): A palavra dica é uma forma popular e coloquial derivada do verbo "dizer", com origem no latim <i>dicere</i>, que significa "falar, dizer, contar". No português, dica surgiu como uma redução ou variação popular para designar um "conselho breve", "informação útil" ou "sugestão rápida", geralmente passada de maneira informal para ajudar alguém a resolver um problema ou entender algo. O uso de dica como "conselho prático" está documentado desde o século XIX, especialmente na linguagem oral e coloquial. Etim. Pista (s.f.): A palavra pista vem do latim <i>pista</i>, que originalmente significava "trilho" ou "caminho pisado". Por extensão figurada, o termo passou a designar qualquer sinal, vestígio ou indício deixado por algo ou alguém, que serve para orientar ou ajudar a encontrar uma resposta ou solução; ou seja, uma dica. No português, o uso de pista com o sentido de "indício" ou "dica" está relacionado à ideia de um caminho ou sinal que guia na direção correta.

in an SBE. Reality cues help the learner interpret or clarify simulated reality through information delivered by the simulated patient or role characters” (INACSL Standards Committee, 2016c, p. S41; INACSL Standards Committee, Molloy et al., 2021, p. 59). ● Cues may include those related to olfactory or visual and may increase the perceived level of reality and thus, promote learner engagement within the SBE (Nanji et al., 2013). Compare: COACHING, PROMPT	Definição: ● “Informações fornecidas que ajudam o(s) participante(s) a processar e progredir no cenário para atingir os objetivos declarados” (INACSL Standards Committee, 2016c, p. S41; INACSL Standards Committee, Molloy, et al., 2021, p. 59). ● Existem vários tipos de dicas, incluindo conceituais e de realidade (INACSL Standards Committee, 2016c; INACSL Standards Committee, Molloy, et al., 2021; Paige & Moran, 2013). ● “As dicas conceituais fornecem ao aluno informações para alcançar os resultados esperados em uma EBS (Educação Baseada em Simulação). As dicas de realidade ajudam o aluno a interpretar ou esclarecer a realidade simulada por meio de informações fornecidas pelo paciente simulado ou personagens de papéis” (INACSL Standards Committee, 2016c, p. S41; INACSL Standards Committee, Molloy et al., 2021, p. 59). ● As dicas podem incluir aquelas relacionadas ao olfativo ou visual e podem aumentar o nível percebido de realidade e, assim, promover o envolvimento do aluno dentro da EBS (Nanji et al., 2013). Compare: COACHING, PROMPT
--	--

D

Debrief (Debriefing) \ dē'brēf \ <i>noun</i> (\ dē 'brē-fiŋ \ <i>verb</i>) Etym. debrief “obtain information (from someone) at the end of a mission,” 1945, from de- + brief (v.). Related: Debriefed; debriefing. Definition • “A process in which people who have had an experience are led through a purposive discussion of that experience” (Lederman, 1992 p. 146) • “A learning conversation between instructors and trainees that follows a simulation.” (Szyld et al., 2022, p. 793) • “Facilitated or guided reflection in the cycle of experiential learning.” (Fanning & Gaba, 2007, pp 116) • (noun) A formal, collaborative, reflective process within the simulation learning activity. Compare: ADVOCACY AND INQUIRY, FEEDBACK, GUIDED REFLECTION	Debrief (Debriefing) \ dē'brēf \ \dē 'brē-fiŋ \ Etim. Debrief (s.): Ver Debriefing de Evento Clínico. Definição • “Um processo no qual as pessoas que tiveram uma experiência são conduzidas por meio de uma discussão proposital dessa experiência” (Lederman, 1992 p. 146) • “Uma conversa de aprendizado entre instrutores e trainees que segue uma simulação.” (Szyld et al., 2022, p. 793) • “Reflexão facilitada ou guiada no ciclo de aprendizagem experiencial.” (Fanning & Gaba, 2007, pp 116) • (substantivo) Um processo formal, colaborativo e reflexivo dentro da atividade de aprendizagem por simulação. Compare: DEFESA E QUESTIONAMENTO, FEEDBACK, REFLEXÃO GUIADA
Debrief \ dē- 'brēf - ur \ <i>noun</i> Etym. debrief “obtain information (from someone) at the end of a mission,” 1945, from de- + brief (v.). Related: Debriefed; debriefing. Definition • 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). Compare: FACILITATOR, SIMULATIONIST	Debrief \ dē- 'brēf - ur \ substantivo Etim. Debrief (s.): Ver Debriefing de Evento Clínico. Relacionado: Interrogado; Debriefing. Definição • 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). Compare: FACILITADOR, SIMULACIONISTA
Deliberate Practice \di- 'li-bə-rāt \ 'prak-təs \ <i>noun</i> Etym. deliberate (adj.) 15th century Middle	Prática deliberada \pra.tʃi.k \ \de.li.be.r'a.do \ . Substantivo

*Indica um termo identificado como potencialmente controverso.

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. 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>. Definition ● The individualized training activities specially designed by a coach or teacher to improve specific aspects of an individual's performance through repetition and successive refinement" (Ericsson & Lehmann, 1996, pp. 278-270). ● "a highly structured activity, the explicit goal of which is to improve performance" (Ericsson, Krampe, & Tesch-Römer, 1993, pp. 368). Compare: MASTERY LEARNING	Etim. Prática (s.f.): Do latim <i>practicus</i>, que significa "relativo à ação, ativo", derivado do grego <i>praktikos</i> (πρακτικός), que vem de <i>prassein</i> (πράσσειν), que significa "fazer, agir". No português, prática pode referir-se tanto ao ato de realizar algo (substantivo "a prática") quanto ao que é aplicado, efetivo ou funcional (adjetivo: "conhecimento prático"). Etim. Deliberada (adj.): Do latim <i>deliberatus</i>, participio passado de <i>deliberare</i>, que significa "considerar, ponderar, decidir". O verbo <i>deliberare</i> é formado por <i>de-</i> (intensificador) + <i>liberare</i> ("libertar, liberar"), originado de <i>liber</i> ("livre"). Assim, <i>deliberada</i> significa algo decidido com cuidado, intencionalmente, após reflexão ou ponderação. Definição ● "As atividades de treinamento individualizadas especialmente projetadas por um coach ou professor para melhorar aspectos específicos do desempenho de um indivíduo por meio da repetição e refinamento sucessivo" (Ericsson & Lehmann, 1996, pp. 278-270). ● "Uma atividade altamente estruturada, cujo objetivo explícito é melhorar o desempenho" (Ericsson, Krampe, & Tesch-Römer, 1993, pp. 368). Compare: APRENDIZAGEM DE MAESTRIA
Deterministic \di-'tər-mə-,ni- stik \ <i>adj</i> Etym. determinism (n.) 1876 in general sense of "doctrine that everything happens by a necessary causation," from French <i>déterminisme</i>; deterministic (<i>adj.</i>) 1874, from determinist (see determinism) + -ic. Definition ● "Pertaining to a process, model, simulation, or variable whose outcome, result, or value does not depend upon chance." (Department of Defense Modeling & Simulation Glossary, n.d.) Compare: STOCHASTIC	Determinístico \de.ter.mi.n'is.tʃi.ko\ <i>adj</i> Etim. Determinismo (s.m.): Deriva do verbo latino <i>determinare</i>, que significa "delimitar, fixar limites, estabelecer". Esse verbo é formado pelo prefixo <i>de-</i> (intensivo ou de separação) e <i>terminare</i> ("determinar, terminar, limitar"), que vem de <i>terminus</i> ("limite, fronteira"). O sufixo -ismo indica uma doutrina, sistema ou teoria. Portanto, determinismo significa a doutrina ou teoria que sustenta que todos os eventos, inclusive as decisões humanas, são determinados por causas anteriores, dentro de limites fixos. Definição

	● Pertencente a um processo, modelo ou variável cujo resultado, resultado ou valor não depende do acaso (Glossário de Modelagem e Simulação do Departamento de Defesa, s.d.). Compare: ESTOCÁSTICA
Digital Twin \ˈdijədɪl twin\ <i>noun</i> Etym. mid-15c., "pertaining to numbers below ten;" 1650s, "pertaining to fingers," from Latin <i>digitalis</i>, from <i>digitus</i> "finger or toe" (see digit). The numerical sense is because numerals under 10 were counted on fingers. Meaning "using numerical digits" is from 1938, especially of computers which run on data in the form of digits (opposed to <i>analogue</i>) after c. 1945. In reference to recording or broadcasting, from 1960. Etym. Old English <i>twinn</i> "consisting of two, twofold, double, two-by-two," from Proto-Germanic <i>*twisnjaz</i> "double" (source also of Old Norse <i>tvinnr</i> "double, twin," Old Danish <i>tvinling</i>, Dutch <i>tweeling</i>, German <i>zwillung</i>), from PIE <i>*dwisno-</i> (source also of Latin <i>bini</i> "two each," Lithuanian <i>dvynu</i> "twins"), from <i>*dwi-</i> "double," from root <i>dwo-</i> "two." Minneapolis and St. Paul in Minnesota have been the <i>Twin Cities</i> since 1883, but the phrase was used earlier of Rock Island and Davenport (1856). Definition ● "Consisting of a physical entity, a virtual counterpart, and the data connections in between" (Jones et al, 2020, pp. 36). ● "a virtual model of a physical (or "real-world") asset, such as a process, product, service, or an individual." (XRSI, 2024)	Gêmeo Digital /ˈʒẽ.mju di.ʒiˈtaw/ Etim. Gêmeo (s.m.): Do latim <i>geminus</i>, que significa "duplo, duplicado, nascido ao mesmo tempo". A forma latina <i>gemini</i> era usada especificamente para "gêmeos" (como em Castor e Pólux, os Gêmeos na mitologia romana). A palavra passou ao português como gêmeo, mantendo o sentido original de "nascido do mesmo parto" ou "idêntico em forma ou natureza". Etim. Digital (adj.): Do latim <i>digitalis</i>, que significa "relativo aos dedos" (<i>digitus</i> = "dedo"). Originalmente, digital referia-se a algo feito com os dedos ou que envolvia contagem com os dedos (daí sua associação com números). No uso moderno, passou a significar "relativo a dígitos (números)" e, por extensão, "relativo à tecnologia baseada em números binários", como em "computador digital", "tecnologia digital", etc. Definição ● "Consiste em uma entidade física, uma contraparte virtual e as conexões de dados entre elas" (Jones <i>et al.</i>, 2020, p. 36). ● "Um modelo virtual de um ativo físico (ou "mundo real"), como um processo, produto, serviço ou um indivíduo." (XRSI, 2024)
Discrete Simulation (Discrete-Event Simulation) \dis-ˈkrēt sim-yuh-ley-shuh n\ <i>noun</i> Etym. discrete (adj.) mid-14c., "morally discerning, prudent, circumspect," from Old French <i>discret</i> "discreet, sensible, intelligent, wise," from Latin <i>discretus</i> "separated, distinct;" in Medieval Latin, "discerning, careful;" past participle of <i>discernere</i> "distinguish." Meaning "separate, distinct" in English is late 14c. 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	Simulação discreta (simulação de evento discreto) \si.mu.la.s'ẽ w\ dʒis.kr'ẽ.tə\ Etim. Simulação (s.f.): Ver Simulação Baseada em Computador. Etim. Discreto (adj.): Do latim <i>discretus</i>, participio passado de <i>discernere</i>, que significa "separar, distinguir, discernir". O termo <i>discretus</i> significava originalmente "separado, distinto, sensato, prudente". Com o tempo, passou a denotar a qualidade de quem tem discernimento, moderação, reserva ou descrição no falar e agir. No português, discreto passou a descrever alguém

for purposes of experiment or training” is from 1954. Definition • “Focuses on the occurrence of specific events to advance the model from one state to another state over time” e (Sokolowski & Banks, 2011, pp. 47). • “A method of simulating the behaviour and performance of a real-life process, facility or simulation” (Allen et al, 2015, pp 9). Compare: DURATIONAL SIMULATION, SEQUENTIAL SIMULATION	que age com cautela, discrição e bom senso, ou algo que é pouco chamativo ou moderado. Definição • Concentra-se na ocorrência de eventos específicos para avançar o modelo de um estado para outro ao longo do tempo” e (Sokolowski & Banks, 2011, p. 47). • “Um método de simular o comportamento e o desempenho de um processo, instalação ou simulação da vida real” (Allen <i>et al.</i>, 2015, p. 9). Compare: SIMULAÇÃO DURACIONAL, SIMULAÇÃO SEQUENCIAL
Distance Simulation \ dis-tuhns \ sim-yuh-ley-shuh n \ noun 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>. 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 administration of a clinical simulated scenario using high-fidelity manikins and their associated computers with the participants located somewhere distant to the operator, who controls the mainikins remotely. (LeFlore et al., 2014, pp 420). • “Distributed interactive virtual environments in which those simulations can be integrated, allowing team collaborative learning, training and assessment independent of distance” von Alverson, et al., 2004, pp. 8). Compare: REMOTE SIMULATION, TELESIMULATION	Simulação à distância \si.mu.la.s'õ w\ \dʒis.t'õ.sjə\ substantivo Etim. Simulação (s.f.): Ver Simulação Baseada em Computador. Etim. Distância (s.f.): Do latim <i>distantia</i>, que significa “separação, intervalo, afastamento”, derivado de <i>distantem</i>, particípio presente de <i>distare</i> (“estar afastado, estar separado”). O verbo <i>distare</i> é formado por <i>dis-</i> (“separação, em direções opostas”) + <i>stare</i> (“estar, permanecer de pé”). No português, distância entrou já com o sentido de espaço entre dois pontos ou grau de afastamento físico, temporal ou simbólico entre coisas ou pessoas. Definição • “A administração de um cenário clínico simulado usando manequins de alta fidelidade e seus computadores associados com os participantes localizados em algum lugar distante do operador, que controla os manequins remotamente. (LeFlore et al., 2014, pp 420). • Ambientes virtuais interativos distribuídos nos quais essas simulações podem ser integradas, permitindo o aprendizado, treinamento e avaliação colaborativos da equipe, independentemente da distância” von Alverson, et al., 2004, pp. 8). Compare: SIMULAÇÃO REMOTA, TELESSIMULAÇÃO

Distance Simulation Educator \ˈdist(ə)ns\ sim-yuh-ley-shuh n \ ˈe-jə-, kā-tər \ <i>noun</i> 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>distaunce 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>. 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. Etym. educator (n.) "one who trains or instructs," 1670s. Definition • "A person who uses simulation methods in real time for health care professionals in a virtual, online, or digital environment, using evidence-based practices and strategies to educate participants to the highest standards of care in the skill of patient management" (Bajwa et al., 2024, pp 2).	Educador de Simulação à Distância \e.du.ka'dor dʒi si.mu.la'sẽw a dʒis'tẽ.sjẽ/ Etim. Educador (s.m.): Do latim <i>educator</i>, que significa "aquele que cria, nutre, instrui", derivado do verbo <i>educare</i> ("alimentar, criar, formar"), que por sua vez vem de <i>e-</i> (variante de <i>ex-</i>, "para fora") + <i>ducere</i> ("conduzir, guiar"). Originalmente, <i>educare</i> significava "criar" ou "nutrir" (especialmente crianças), mas ao longo do tempo passou a significar também "formar, instruir intelectualmente ou moralmente". No português, educador passou a designar a pessoa que exerce a função de educar, ou seja, de formar intelectual, moral e socialmente. Etim. Simulação (s.f.): Ver Simulação Baseada em Computador. Etim. Distância (s.f.): Ver Simulação à Distância. Definição • Uma pessoa que usa métodos de simulação em tempo real para profissionais de saúde em um ambiente virtual, online ou digital, usando práticas e estratégias baseadas em evidências para educar os participantes com os mais altos padrões de atendimento na habilidade de gerenciamento de pacientes" (Bajwa et al., 2024, p. 2).
Distributed Simulation \di-'stri-byüt\ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i> 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. 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. Definition • "High-fidelity immersive simulation on-demand, made widely available wherever and whenever it is required" (Kneebone et al., 2010, pp. 65).	Simulação Distribuída \si.mu.la.s'ẽ w\ dʒis.tri.bw'ĩ\ substantivo Etim. Simulação (s.f.): Ver Simulação Baseada em Computador. Etim. Distribuir (v.): Registrado no português desde o início dos anos 1500, com o sentido de "distribuir, repartir, dividir em partes". Vem do latim <i>distributus</i>, participio passado de <i>distribuere</i> ("dividir, repartir, distribuir"). O verbo <i>distribuere</i> é formado por <i>dis-</i> ("em partes, separadamente") + <i>tribuere</i> ("atribuir, conceder"), relacionado à palavra <i>tribus</i> ("tribo"), indicando o ato de atribuir algo a diferentes grupos ou pessoas. Relacionado: <i>Distribuível; Distribuído; Distribuindo</i>. Definição

*Indica um termo identificado como potencialmente controverso.

● “Realistic, accessible and portable simulated environments in recognition of various limitations involved in traditional medical simulation techniques” (Kelay et al., 2017, pp. 2)	● “Simulação imersiva de alta fidelidade sob demanda, amplamente disponível onde e quando for necessário” (Kneebone <i>et al.</i>, 2010, p. 65). ● Ambientes simulados realistas, acessíveis e portáteis em reconhecimento às várias limitações envolvidas nas técnicas tradicionais de simulação médica” (Kelay <i>et al.</i>, 2017, p. 2)
Durational Simulation \ dū-rā'shūn-āl \ sim"u-la'shun\ <i>noun</i> 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. 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 ● Multiple simulations that build off of one another. This can include a simulation that focuses on an initial assessment of a simulated patient and the subsequent simulations are the follow up visit (i.e., initial visit, one-month visit, six-month visit, etc.). ● A Durational Simulation is the opposite of a Discrete Simulation that the changes occur in the system between simulations. Compare: DISCRETE SIMULATION, SEQUENTIAL SIMULATION	Simulação Duracional \si.mu.la.s'õw\ \du.ra.s'õw\ Etim. Simulação (s.f.): Ver Simulação Baseada em Computador. Etim. Duração (s.f.): Registrada em português desde o final dos anos 1400, do francês médio <i>duracioun</i> (também <i>duracion</i>), que por sua vez vem do latim <i>duratio</i>, <i>durationis</i>, com o sentido de “ato de durar, permanência, continuidade no tempo”. Esse termo deriva do verbo latino <i>durare</i> (“durar, permanecer, continuar a existir”), que vem de <i>durus</i>, significando “duro, firme, resistente”. A palavra <i>durus</i> tem origem na raiz protoindo-europeia <i>deru-</i>, que significa “sólido, firme, madeira dura”, e aparece em diversas línguas indo-europeias com significados ligados à rigidez, permanência e força. Definição ● 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. Compare: SIMULAÇÃO DISCRETA, SIMULAÇÃO SEQUENCIAL
Dry Run \ 'drī \ 'rən \ <i>noun</i> Etym. “dry run” (n): “walk-through (n.) also	Ensaio \ẽ'saju\

walkthrough, 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.”

Definition

- “Planning meeting...to review the scenario with the standardized learner, uncover inconsistencies in the simulation, clarify terminology or roles and adjust the standardized learner’s attitude, knowledge or skill level” (Boilat et al. 2012, pp.272).
- “Conducted in advance of the planned SBE to identify gaps in the development process” (Cowperthwait, 2020, pp. 13).

See also: ALPHA and BETA TEST, PILOT TEST

Consider also: DRESS REHEARSAL, RUN THROUGH, SIMULATION VALIDATION, WALK THROUGH

Etim. Ensaio (s.m.): Ver **CONSORT (Padrões consolidados de relatórios de ensaios)**.

Definição

- Reunião de planejamento... para revisar o cenário com o aluno padronizado, descobrir inconsistências na simulação, esclarecer a terminologia ou funções e ajustar a atitude, o conhecimento ou o nível de habilidade do aluno padronizado” (Boilat *et al.* 2012, p.272)
- “Conduzido antes da EBS planejada para identificar lacunas no processo de desenvolvimento” (Cowperthwait, 2020, p. 13).

Veja também: *TESTE ALFA e BETA, TESTE PILOTO*

Considere também: *ENSAIO FINAL, EXECUTAR, VALIDAÇÃO DE SIMULAÇÃO, PERCURSO GUIADO*

E

Educator (Simulation Educator) \ 'e-jə-, kã-tər \ <i>noun</i> 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 clinical simulation professional whose responsibility is to develop and implement clinical simulation-based education designed to enhance patient safety and quality during healthcare delivery” (Healthy Simulation, n.d., para 1). • A person who “support healthcare professionals who are learning to manage clinical situations and provide care that’s safe, effective, efficient, timely, patient-centered, and equitable” (Lindell, Poindexter, & Hagler, 2016, para 3). See also: FACILITATOR, SIMULATIONIST, DISTANCE SIMULATION EDUCATOR	Educador (Educador de Simulação) \e.du.ka.d'or\ Etim. Educador (s.m.): Ver Educador de Simulação à Distância. Etim. Simulação (s.f.): Ver Simulação Baseada em Computador. Definição • “Um profissional de simulação clínica cuja responsabilidade é desenvolver e implementar uma educação baseada em simulação clínica projetada para aumentar a segurança e a qualidade do paciente durante a prestação de cuidados em saúde” (Healthy Simulation, s.d., parágrafo 1). • Uma pessoa que “apoia profissionais de saúde que estão aprendendo a gerenciar situações clínicas e fornecer cuidados que sejam seguros, eficazes, eficientes, oportunos, centrados no paciente e equitativos” (Lindell, Poindexter, & Hagler, 2016, para 3). Veja também: FACILITADOR, SIMULACIONISTA, EDUCADOR DE SIMULAÇÃO À DISTÂNCIA
Embedded Participant \ im-'bed \ id \ pãr-'ti-sə-pənt \ <i>noun</i> 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 participle of participare “to share in, partake of” from particeps “sharing, partaking.” Definition • “Actors who play a role assigned in a simulation to help guide a scenario” (Kose et al., 2020, pp10) • “A role assigned in a simulation	Participante Integrado/Incorporado /par.tʃĩ.si.'pẽ.tʃĩ ã.te'gra.du / ã.kor.po'ra.du/ Etim. Participante (s.m. & f.): Do latim <i>participans, participantis</i>, participio presente do verbo <i>participare</i>, que significa “tomar parte, compartilhar”. Esse verbo é formado por <i>pars</i>, <i>partis</i> (“parte”) + <i>capere</i> (“tomar, agarrar, captar”). Portanto, participante é aquele que toma parte em algo, compartilha de uma atividade, ou está envolvido em uma ação conjunta. Etim. Integrado (v.): Do latim <i>integratus</i>, participio passado de <i>integrare</i>, que significa “tornar inteiro, completar, renovar”. Esse verbo deriva de <i>integer</i>, que quer dizer “inteiro, intacto, completo” (de <i>in-</i> “não” + <i>tangere</i> “tocar”). No português, integrado significa “unido a um todo”, “incorporado de forma harmônica”, ou “plenamente incluído”.

*Indica um termo identificado como potencialmente controverso.

encounter to help guide the scenario. The guidance may be positive, negative, or neutral or as a distractor, depending on the objective(s), the level of the participants, and the scenario” (INACSL Standards Committee, 2021, pp59). (INACSL, 2013). See also: ACTOR, ROLE PLAYER, SIMULATED PATIENT, SIMULATED PERSON, STANDARDIZED PATIENT	Definição ● “Atores que desempenham um papel atribuído em uma simulação para ajudar a orientar um cenário” (Kose <i>et al.</i>, 2020, p. 10) ● “Um papel atribuído em um encontro de simulação para ajudar a orientar o cenário. A orientação pode ser positiva, negativa ou neutra ou como um distrator, dependendo do(s) objetivo(s), do nível dos participantes e do cenário” (Comitê de Padrões INACSL, 2021, p.59). (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 \ <i>noun</i> 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 <i>fidélité</i> (15c.), from Latin <i>fidelitatem</i> (nominative <i>fideltas</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. Definition ● “A function of the degree to which the equipment and environmental cues distinguish information as real (objective fidelity) or as subjectively experienced (perceptual fidelity)” (Paige & Morin, 2013, pp. e482). ● The degree to which “cues provide a duplication of the environment and motion through the environment” (Rehman et al., 1995, pp. viii) See also: FIDELITY, HIGH FIDELITY SIMULATION, PHYSICAL FIDELITY, REALISM	Fidelidade do Ambiente \fi.de.li.d'a.dʒi\ ã.bi.ẽ.t'aw\ Etim. Fidelidade (s.f.): Ver Fidelidade Conceitual. Etim. Ambiental (adj.): Deriva do latim <i>ambiens</i>, <i>ambientis</i>, participio presente de <i>ambire</i>, que significa “circular em torno de, rodear”. O verbo <i>ambire</i> é formado por <i>amb-</i> (“em torno”) + <i>ire</i> (“ir”). No português, ambiental refere-se a tudo que diz respeito ao ambiente, ou seja, o espaço físico, natural ou social que cerca e influencia os seres vivos. A palavra ambiente entrou no português no século XIX, e ambiental surgiu posteriormente para qualificar aspectos relacionados ao ambiente, especialmente em contextos de ecologia, urbanismo e saúde pública. Relacionado: <i>Ambientalmente</i>. Definição ● Uma função do grau em que o equipamento e as pistas ambientais distinguem as informações como reais (fidelidade objetiva) ou como subjetivamente experimentadas (fidelidade perceptual)” (Paige & Morin, 2013, p. e482). ● O grau em que “as pistas fornecem uma duplicação do ambiente e do movimento através do ambiente” (Rehman et al., 1995, p. viii)

	Veja também: FIDELIDADE, SIMULAÇÃO DE ALTA FIDELIDADE, FIDELIDADE FÍSICA, REALISMO
Evaluation \ i- , val-yə-'wā-shən \ <i>noun</i> 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 é- “out” (see ex-) + <i>valuer</i>, from Latin <i>valere</i> “be strong, be well; be of value, be worth” (from PIE root wal- “to be strong”). Meaning “job performance review” attested by 1947. Definition • “Making a judgement or determination concerning the quality of a performance, work product, or use of skills against a set of standards (Starr, 2013, pp 227). • “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.” (INACSL Standards Committee, Glossary, 2016c, pp. S41) • “Evaluation is a much broader concept, measuring the value of educational activities, programmes, curricula, etc.” (Gibbs et al, 2006, p. 6) Compare: ASSESSMENT	Avaliação \a.va.lja.s'õw\ Etim. Avaliação (s.f.): Ver Avaliação. Definição • “Fazer um julgamento ou determinação sobre a qualidade de uma performance, produto de trabalho ou uso de habilidades com base em um conjunto de padrões” (Starr, 2013, p. 227). • 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. (Comitê de Padrões INACSL, Glossário, 2016c, p. S41) • “Avaliação é um conceito muito mais amplo, que mede o valor de atividades educacionais, programas, currículos, etc.” (Gibbs et al., 2006, p. 6) Compare: AVALIAÇÃO
Event \ i-'vent \ <i>noun</i> 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 ex- “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. Definition • “Instance in time when a state-change occurs.” (Robinson, 2014, pp 15). • “A change in the state of an object at a particular instant of time” (Modeling and	Evento \e.v'ẽj.tõ\ Etim. Evento (s.m.): Ver Evento Adverso. Definição • "Instância no tempo em que ocorre uma mudança de estado." (Robinson, 2014, p. 15). • "Uma mudança no estado de um objeto em um instante particular de tempo" (Glossário de Modelagem e Simulação, s.d.) Veja também: ESTADO(S)

Simulation Glossary, n.d.) <i>See also:</i> STATE/STATES	
Extended Reality (XR) \ ik-sten-did \ rē-'a-lə-tē \ noun Etym. extended(adj.) mid-15c., "occupying time, made longer," past-participle adjective from extend (v.). Meaning "stretched out" in space is from 1550s; extended-play (adj.), in reference to recordings (especially 7-inch, 45 rpm vinyl records) is from 1953; in reference to pinball games by 1943. Extended family (n.) in sociology recorded from 1942. Etym. reality (n.) 1540s, "quality of being real," from French <i>réalité</i> and directly Medieval Latin <i>realitatem</i> (nominative realitas), from Late Latin <i>realis</i> (see real (adj.)). Meaning "real existence, all that is real" is from 1640s; that of "the real state (of something)" is from 1680s. Definition ● "A fusion of all the realities – including Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR), and Mixed Reality (MR) – which consists of technology-mediated experiences enabled via a wide spectrum of hardware and software, including sensory interfaces, applications, and infrastructures'. (XRSI, 2024) ● "Offer immersive experiences by merging graphical virtual environments with the real world." (Gupta, 2024 p.1) <i>See also:</i> AUGMENTED REALITY, MIXED REALITY, VIRTUAL REALITY, METAVERSE	Realidade Estendida (RE) \ ʁe-a-li-da-dʒi \ es-tẽ-dʒi-da\ Etim. Realidade (s.f.): Ver Realidade Aumentada. Etim. Estendido (adj.): Deriva do verbo "estender", que vem do latim <i>extendere</i>, composto por <i>ex-</i> ("para fora") + <i>tendere</i> ("esticar, estender"). O verbo latino <i>extendere</i> significa literalmente "esticar para fora, estender, alongar". No português, estendido é o particípio passado usado para indicar algo que foi esticado, ampliado ou prolongado no espaço ou no tempo. Definição ● "Uma fusão de todas as realidades – incluindo Realidade Aumentada (RA), Realidade Virtual (RV) e Realidade Mista (RM) – que consiste em experiências mediadas por tecnologia, habilitadas por uma ampla gama de hardware e software, incluindo interfaces sensoriais, aplicativos e infraestruturas." (XRSI, 2024) ● "Oferecer experiências imersivas ao mesclar ambientes virtuais gráficos com o mundo real." (Gupta, 2024 p.1) Veja também: REALIDADE AUMENTADA, REALIDADE MISTA, REALIDADE VIRTUAL, METAVERSO

*Indica um termo identificado como potencialmente controverso.

F

Facilitator (Simulation Facilitator) \fə-'si-lə-, tā-tər\ <i>noun</i> Etym. 1806, agent noun in Latin form from <i>facilitate</i>. Definition ● An individual who is involved in the implementation and/or delivery of simulation activities. <i>For example, faculty, educators, etc.</i> ● An individual that helps to bring about an outcome (such as learning, productivity, or communication) by providing indirect or unobtrusive assistance, guidance, or supervision. <i>For example: The debriefing facilitator kept the discussion flowing smoothly.</i> Compare: DEBRIEFER, SIMULATIONIST	Facilitador (Facilitador da Simulação) \fa.si.li.ta.d'or\ Etim. Facilitador (s.m.): Deriva do verbo <i>facilitar</i>, que vem do latim <i>facilis</i>, que significa “fácil, acessível”. O verbo latino <i>facilitare</i> significa “tornar fácil, simplificar”, formado a partir de <i>facilis</i> + o sufixo verbal <i>-tare</i> (indica ação repetida ou intensiva). O sufixo <i>-dor</i> forma o agente verbal, ou seja, “aquele que facilita” ou “que torna algo mais fácil”. No português, <i>facilitador</i> designa a pessoa ou coisa que ajuda a simplificar um processo, tornando-o mais acessível ou menos difícil. 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
Failure Mode and Effect Analysis \'fälyər\ mōd\ and\ ə'fek(t)\ ə'naləsəs\ <i>noun</i> Etym. failure (n.) 1640s, <i>failer</i>, "a failing, deficiency," also "act of failing," from Anglo-French <i>failer</i>, Old French <i>falir</i> "be lacking; not succeed" Etym. mode (n.) "manner;" late 14c., Meaning "manner of acting or doing, was in which a thing is done" is by 1660s. Etym. effect (n.) mid-14c., "execution or completion (of an act)," from Old French <i>efet</i> (13c., Modern French <i>effet</i>) "result, execution, completion, ending," from Latin <i>effectus</i> "accomplishment, performance." Etym. analysis (n.) 1580s, "resolution of anything complex into simple elements" (opposite of <i>synthesis</i>), from Medieval Latin <i>analysis</i> (15c.). Definition	Análise do modo de Falha e Efeito \a-'na-li-zi\ du \ 'mo-du\ d̃ʒi \ 'fa-lja\ i\ e-'fej.tu\ Etim. Análise (s.f.): Do latim <i>analysis</i>, que vem do grego <i>analysis</i> (ἀνάλυσις), que significa “dissolução, decomposição”. É formado por <i>ana-</i> (“para cima, de novo”) + <i>lysis</i> (“soltar, dissolver”). No português, “análise” refere-se ao ato de decompor um todo em partes para estudo detalhado. Etim. Modo (s.m.): Do latim <i>modus</i>, que significa “medida, maneira, método, modo”. Está relacionado à raiz indo-europeia <i>med-</i> (“medir”). No português, “modo” refere-se à maneira ou forma como algo é feito. Etim. Falha (s.f.): Do latim <i>fallīta</i>, particípio passado feminino do verbo <i>fallēre</i>, que significa

*Indica um termo identificado como potencialmente controverso.

● A common process used to prospectively identify error risk within a particular process (PSNet Failure Mode and Effect Analysis). ● “Health care failure modes and effects analysis (FMEA) is a widely used technique for assessing risk of patient injury by prospectively identifying and prioritizing potential system failures.” (Davis et al, 2008)	“enganar, falhar, errar”. No português, “falha” significa erro, defeito ou falta de cumprimento. Etim. Efeito (s.m.): Do latim <i>effectus</i>, participio passado de <i>efficere</i>, que significa “produzir, realizar, efetuar”. <i>Efficere</i> é formado por <i>ex-</i> (“fora”) + <i>facere</i> (“fazer”). No português, “efeito” é o resultado ou consequência de uma ação ou causa. Definição ● Um processo comum utilizado para identificar prospectivamente o risco de erro num determinado processo (PSNet no contexto da Failure Mode and Effect Analysis-FMEA). ● “A análise dos modos de falha e dos efeitos (FMEA) nos cuidados de saúde é uma ferramenta amplamente utilizada para avaliar o risco de lesões nos doentes, identificando e priorizando prospectivamente as potenciais falhas do sistema.” (Davis <i>et al</i>, 2008)
Failure to Rescue \ˈfālyər\ to\ ˈreskyoo\ <i>noun</i> Etym. failure (n.) 1640s, failer, "a failing, deficiency," also "act of failing," from Anglo-French failer, Old French falir "be lacking; not succeed." Etym. rescue (n.) late 14c., rescoue, "act of saving from danger, confinement, enemies, etc., from rescue (v.)." Definition ● Failure to rescue is shorthand for failure to rescue (i.e., prevent a clinically important deterioration, such as death or permanent disability) from a complication of an underlying illness (e.g., cardiac arrest in a patient with acute myocardial infarction) or a complication of medical care (e.g., major hemorrhage after thrombolysis for acute myocardial infarction) (PSNet Failure to Rescue) ● Simulation relevance includes the design of simulation activities to directly address preventing failure to rescue situations either through creating those situations or including capture of when it occurs as	Falha no resgate \ˈfa-lja\ nu\ ˈrez-ˈga-tʃi\ Etim. Falha (s.f.): Ver Análise do modo de Falha e Efeito. Etim. Resgate (s.m.): Do latim <i>rescatum</i>, participio passado neutro de <i>rescatare</i>, verbo formado por <i>re-</i> (“de novo” ou “para trás”) + <i>sauctare</i>, derivado de <i>sauctus</i> (“valioso, precioso”), que, por sua vez, vem do grego <i>sacatos</i>, usado em contextos de “resgate” ou “compra de liberdade”. Outra possível origem é do latim <i>redimere</i> (“comprar de volta”), que influenciou o sentido da palavra. No português, resgate significa o ato de libertar, recuperar algo ou alguém mediante pagamento, esforço ou ação. Definição ● Falha no resgate é uma abreviação de falha no salvamento (ou seja, prevenção de uma deterioração clinicamente importante, como morte ou incapacidade permanente) de uma complicação de uma doença subjacente (por exemplo, parada cardíaca em um paciente com infarto agudo do miocárdio) ou uma

part of any simulation activity. (Cooper et al, 2011; Blackburn et al, 2014)	complicação do atendimento médico (por exemplo, hemorragia grave após trombólise para infarto agudo do miocárdio) (PSNet Falha no resgate) ● A relevância na simulação inclui o design de atividades de simulação para abordar diretamente a prevenção de situações de falha no resgate, seja por meio da criação destas situações ou da inclusão da captura de quando isso ocorre como parte de qualquer atividade de simulação. (Cooper et al, 2011; Blackburn <i>et al.</i>, 2014)
Feedback \ fêd- bak \ <i>noun</i> 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 (Society for Simulation in Healthcare). ● 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. Compare: ADVOCACY AND INQUIRY, DEBRIEF/DEBRIEFING, GUIDED REFLECTION	Feedback \ fêd- bak \ Etim. Feedback (s.): Palavra inglesa formada por <i>feed</i> (“alimentar, fornecer”) + <i>back</i> (“de volta, para trás”). Originalmente usada na engenharia e na eletrônica a partir da década de 1920 para descrever o retorno de parte da saída de um sistema ao seu input, influenciando o comportamento do sistema. O uso de <i>feedback</i> se expandiu para áreas como psicologia, comunicação, administração e educação, referindo-se a “retorno de informações” sobre uma ação ou processo para promover ajustes e melhorias. No português, <i>feedback</i> é um empréstimo direto do inglês, usado para designar “retorno de informações” ou “realimentação” em diversos contextos. Definição ● Uma atividade em que as informações são retransmitidas para o aluno; o <i>feedback</i> deve ser construtivo, abordar aspectos específicos do desempenho do aluno e estar focado nos objetivos de aprendizagem (Society for Simulation in Healthcare). ● 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 (ou uma pessoa simulada) ou por outros alunos desde que

	façam parte do processo de aprendizagem. Compare: DEFESA E QUESTIONAMENTO, DEBRIEF/DEBRIEFING, REFLEXÃO GUIADA
Fiction Contract \ 'fik-shən\ 'kän-, trakt\ <i>noun</i> 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. Etym. contract (n.) a binding agreement between two or more persons or parties. Definition • 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.	Contrato de Ficção /kõ'tratu dʒi fi'sẽw/ Etim. Contrato (s.m.): Do latim <i>contractus</i>, participio passado de <i>contrahere</i>, que significa “reunir, juntar, firmar um acordo”. O verbo <i>contrahere</i> é formado por <i>com-</i> (“junto”) + <i>trahere</i> (“puxar, arrastar”). No português, contrato passou a significar um acordo formal entre partes, um compromisso legalmente vinculativo. Etim. Ficção (s.f.): Do latim <i>fictio, fictionis</i>, derivado de <i> fingere</i>, que significa “moldar, formar, imaginar”. <i>Fingere</i> tem sentido de “criar algo de forma imaginativa”, daí o uso de ficção para designar narrativas imaginárias, histórias inventadas ou obras literárias baseadas na imaginação. Definição • Um conceito que implica 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, <i>et al.</i>). • 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 teatral que incentiva os participantes a deixarem de lado a descrença e a aceitarem o exercício simulado como real durante todo o cenário.
*Fidelity \ fə-'de-lə-tē \ <i>adj</i> 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. Definition • The degree to which the simulation replicates the real event and/or workplace;	Fidelidade \fi.de.li.d'a.dʒi\ Etim. Fidelidade (s.): Ver Fidelidade Conceitual. Definição • 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 contraparte

*Indica um termo identificado como potencialmente controverso.

this includes physical, psychological, and environmental elements. ● The ability of the simulation to reproduce the reactions, interactions, and responses of the 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	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 \ <i>noun</i> Etym. fixation (n.) late 14c., fixation, 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., erreur; 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 type of cognitive error in which individuals and teams focus on one aspect	Erro de Fixação \ 'e-bu\ dʒi \fi-ʃa-' sēw\ Etim. Erro (s.m.) Do latim <i>error, erroris</i>, que significa “ato de errar, engano, desvio do caminho”. Deriva do verbo <i>errare</i>, que quer dizer “errar, vaguear, andar sem rumo”. No português, erro mantém o sentido de “falha, engano, incorreção”. Etim. Fixação (s.f.): Do latim <i>fixatio, fixationis</i>, derivado do verbo <i>fixare</i>, que significa “prender, fixar, tornar firme”. <i>Fixare</i> vem de <i>fixus</i>, particípio passado de <i>figere</i> (“cravar, fincar, fixar”). No português, fixação refere-se ao ato ou efeito de fixar, prender, estabilizar ou tornar algo permanente. Definição

of a situation, while ignoring more relevant information” (Ortega & Nasrullah, 2019, pp 102) “Occur when the practitioner concentrates solely upon a single aspect of a case to the detriment of other more relevant aspects” (Fioratou, Flin, & Glavin, 2010, pp. 61). <i>Compare:</i> SITUATIONAL AWARENESS	“Um tipo de erro cognitivo em que indivíduos e equipes se concentram em um aspecto de uma situação, ignorando informações mais relevantes” (Ortega & Nasrullah, 2019, p. 102) “Ocorre quando o profissional se concentra excessivamente em um único aspecto de um caso em detrimento de outros aspectos mais relevantes” (Fioratou, Flin, & Glavin, 2010, p. 61). <i>Compare:</i> CONSCIÊNCIA SITUACIONAL
Forcing Function \ fawrs ing\ fuhngk-shuhn\ noun <i>Etym. force</i> (v.) c. 1300, forcen, also forsen, "exert force upon (an adversary)," from Old French forcer "conquer by violence," from force "strength, power, compulsion." <i>Etym. function</i> (n.) 1530s, "one's proper work or purpose; power of acting in a specific proper way," from French fonction (16c.) and directly from Latin functionem (nominative functio) "a performance, an execution." Definition An aspect of a design that prevents a target action from being performed or allows its performance only if another specific action is performed first. For example, automobiles are now designed so that the driver cannot shift into reverse without first putting her foot on the brake pedal. Forcing functions need not involve device design. For instance, one of the first forcing functions identified in health care is the removal of concentrated potassium from general hospital wards (PSNet Forcing Function).	Função Forçante \fũ' sêw fox' sêti\ <i>Etim. Função</i> (s.f.): Do latim <i>functio</i>, <i>functionis</i>, que significa “cumprimento, execução, desempenho”. Deriva do verbo <i>fungi</i>, que significa “desempenhar, executar, cumprir um papel ou tarefa”. No português, função designa o papel, tarefa ou atividade que alguém ou algo exerce. <i>Etim. Forçar</i> (v.): Do latim <i>fortiare</i>, derivado de <i>fortis</i>, que significa “forte”. O verbo latino <i>fortiare</i> significa “tornar forte, obrigar, exercer força sobre algo ou alguém”. No português, forçar significa aplicar força, compelir ou obrigar. Definição Um aspecto de um projeto que impede a uma ação-alvo de ser executada ou permite sua execução somente se outra ação específica for executada primeiro. Por exemplo, os automóveis são agora projetados de modo que o motorista não possa engatar a marcha ré sem primeiro pressionar o pedal do freio. As funções forçantes não precisam envolver o design de dispositivos. Por exemplo, uma das primeiras funções forçantes identificadas na área da saúde é a remoção de potássio concentrado das enfermarias de hospitais gerais (PSNet Função Forçante).
Formative Assessment \ fôrmədív \ ə-'ses-mənt\ noun <i>Etym. formative</i> (adj.) late 15c., from French <i>formatif</i>, from Latin <i>format-</i>, past-participle stem of <i>formare</i> "to form," from <i>forma</i> "form, shape" (see form (n.)). As a noun, in grammar, from 1816.	Avaliação formativa \a.va.li.a.' sêw\ for.ma.'tji.va\ substantivo <i>Etim. Avaliação</i> (s.f.): Ver Avaliação. <i>Etim. Formativo</i> (adj.): Deriva do latim <i>formativus</i>, que significa “relativo à formação,

*Indica um termo identificado como potencialmente controverso.

Etym. <i>assessment</i> (n.) “1530s, “value of property for tax purposes,” from assessment. Meaning “act of determining or adjusting of tax rate, charges, damages, etc., to be paid” is from 1540s (earlier in this sense was <i>assession</i>, mid-15c.). General sense of “estimation” is recorded from 1620s; in education jargon from 1956.” Definition ● Formative assessment can be defined as “learning experiences that helps the student develop their knowledge and understanding by offering information, emotional experiences, feedback and opportunities to reflect” (Bates, 2000, p. 2). ● 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 to provide constructive feedback for that individual or group to improve” (INACSL Standards Committee, Molloy, et al., p.59). ● 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). Compare: SUMMATIVE ASSESSMENT	que serve para formar”. O termo latino vem de <i>formare</i> (“dar forma, moldar, criar”), que por sua vez deriva de <i>forma</i> (“forma, aparência, figura”). No português, formativo refere-se a algo que tem o poder ou função de formar, moldar ou desenvolver. Definição ● A avaliação formativa pode ser definida como “experiências de aprendizagem que ajudam o aluno a desenvolver seu conhecimento e compreensão, oferecendo informações, experiências emocionais, feedback e oportunidades de reflexão” (Bates, 2000, p. 2). ● Formativa - um tipo de avaliação (às vezes chamada de avaliação) “. . . em que o foco do facilitador está no progresso do participante rumo ao alcance de metas por meio de critérios predefinidos; um processo para um indivíduo ou grupo envolvido em uma atividade de simulação para fornecer feedback construtivo para melhorar o desempenho individual ou do grupo” (INACSL Standards Committee, Molloy, et al., p.59). ● Frequentemente realizada ao mesmo tempo da instrução (Hamdorf & Davies, 2016), com foco no desenvolvimento do indivíduo para alcançar os objetivos/resultados da simulação (INACSL Standards Committee, 2016c). Compare: AVALIAÇÃO SOMATIVA
Frame(s) \ frāmz \ <i>noun</i> Etym. From 1660s in the meaning “particular state” (as in <i>Frame of mind</i>, 1711). <i>Frame of reference</i> is 1897. Definition ● The perspectives through which individuals interpret new information and experiences for the purpose of decision-making. ● “a set of parameters defining either a particular mental schema or the wider cognitive structure by which an individual	Frame(s)/Quadro/Modelo Mental \freim\ \kw'a.dro\ Etim. <i>Frame</i> (s): Palavra de origem inglesa, <i>frame</i> significa originalmente “estrutura, armação, quadro, moldura”. Vem do inglês médio <i>frame</i>, do inglês antigo <i>framian</i> (“construir, fazer”), que por sua vez vem do proto-germânico <i>framjan</i>; relacionado a “forjar, fazer, moldar”. No português, <i>frame</i> é usado principalmente em contextos técnicos como computação, cinema (quadro de filme), fotografia, design, entre outros. Definição

perceives and evaluates the world” (American Psychological Association Dictionary of Psychology, 2007) ● “Sensemaking by which [they] actively filter, create, and apply meaning to their environment” (Rudolph et al., 2007, pp. 363).	● As perspectivas através das quais os indivíduos interpretam novas informações e experiências para fins de tomada de decisão. ● “Um conjunto de parâmetros que definem um esquema mental específico ou uma estrutura cognitiva mais ampla pela qual o indivíduo percebe e avalia o mundo” (American Psychological Association Dictionary of Psychology, 2007). ● “Processo de atribuição de significado no qual [os indivíduos] filtram, criam e aplicam ativamente significados ao seu ambiente (Rudolph <i>et al.</i>, p. 363)
Full Scale (Full-Scale) Simulation \fool \skāl \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i> Etym. full (adj.) Old English <i>full</i> "containing all that can be received; having eaten or drunk to repletion; filled; perfect, entire, utter," from Proto-Germanic <i>*fullaz</i> "full" (source also of Old Saxon <i>full</i>, Old Frisian <i>ful</i>, Dutch <i>vol</i>, Old High German <i>fol</i>, German <i>voll</i>, Old Norse <i>fullr</i>, Gothic <i>fulls</i>), from PIE root <i>*pele-</i> (1) "to fill." Etym. scale (n.) late 14c., "series of registering marks; marks laid down to determine distance along a line," (in Chaucer's description of the astrolabe), from Latin <i>scala</i> "ladder, flight of stairs," from <i>*scansla</i>, from stem of <i>scandere</i> "to climb". The noun in the classical Latin sense is rare, though Middle English had it as "ladder used in sieges" (c. 1400). The meaning "succession or series of steps ascending or descending" is from c. 1600; that of "standard for estimation" (<i>large scale</i>, <i>small scale</i>, etc.) is from 1620s. 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. Definition ● “attempts to recreate all elements of a situation that are perceptible to a participant” (Seropian, 2003, pp 1696). ● “combines a life-size manikin with computer programs allowing the manikin to produce realistic physiological responses to pharmacologic and other	Simulação em Escala Real (Full Scale Simulation) \simula'sêw êj is'kalê kē'aw\ Etim. Simulação (s.f.): Ver Simulação Baseada em Computador. Etim Escala (s.f.): Do latim <i>scala</i>, que significa “escada, degrau, escala”. Deriva da raiz protoindo-europeia <i>skel-</i> que significa “dividir, cortar”, relacionada a “escalar” ou “subir degraus”. No português, escala pode se referir tanto a uma estrutura para subir (escada), quanto a uma medida de proporção (escala cartográfica, escala musical). Etim. Real (adj.): Do latim <i>realis</i>, que significa “relativo a coisa, efetivo, verdadeiro”, derivado de <i>res</i> (“coisa, fato”). No português, real indica algo que é concreto, verdadeiro, existente de fato. Definição ● “Tenta recriar todos os elementos de uma situação que são perceptíveis ao participante” (Seropian, 2003, p. 1696). ● “Combina um manequim em tamanho real com programas de computador que permitem ao manequim produzir respostas fisiológicas realistas a intervenções farmacológicas e outras” (Hallikainen <i>et al.</i>, 2009, p. 101). Veja também: EXERCÍCIO DE SIMULAÇÃO EM ESCALA TOTAL, SIMULAÇÃO DE ALTA FIDELIDADE, SIMULAÇÃO

interventions” (Hallikainen, et al., 2009, pp.101) See also: FULL-SCALE SIMULATION EXERCISE, HIGH-FIDELITY SIMULATION, SIMULATION	
Full-Scale Simulation Exercise \fool \skāl \ sim-yuh-ley-shuh n \ 'eksər, sīz \ <i>noun</i> Etym. full (adj.) Old English <i>full</i> "containing all that can be received; having eaten or drunk to repletion; filled; perfect, entire, utter," from Proto-Germanic <i>*fullaz</i> "full" (source also of Old Saxon <i>full</i>, Old Frisian <i>ful</i>, Dutch <i>vol</i>, Old High German <i>fol</i>, German <i>voll</i>, Old Norse <i>fullr</i>, Gothic <i>fulls</i>), from PIE root <i>*pele-</i> (1) "to fill." Etym. scale (n.) late 14c., "series of registering marks; marks laid down to determine distance along a line," (in Chaucer's description of the astrolabe), from Latin <i>scala</i> "ladder, flight of stairs," from <i>*scansla</i>, from stem of <i>scandere</i> "to climb". The noun in the classical Latin sense is rare, though Middle English had it as "ladder used in sieges" (c. 1400). The meaning "succession or series of steps ascending or descending" is from c. 1600; that of "standard for estimation" (<i>large scale</i>, <i>small scale</i>, etc.) is from 1620s. 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. Etym. exercise (n.) mid-14c., "condition of being in active operation; practice for the sake of training," from Old French <i>exercice</i> (13c.) "<i>exercise</i>, execution of power; physical or spiritual <i>exercise</i>," from Latin <i>exercitium</i> "training, physical <i>exercise</i>" (of soldiers, horsemen, etc.); "play;" in Medieval Latin also of arts, from <i>exercitare</i>, frequentative of <i>exercere</i> "keep busy, keep at work, oversee, engage busily; train, <i>exercise</i>; practice, follow; carry into effect; disturb, disquiet," from <i>ex</i> "off" (see <i>ex-</i>) + <i>arcere</i> "keep away, prevent; contain, enclose," from PIE <i>ark-</i> "to hold, contain, guard" (see <i>arcane</i>). Definition • A multi-agency multi-jurisdictional, multi-discipline exercise designed to evaluate the operational capability of	Exercício de Simulação em Escala Real (Full-Scale Simulation Exercise) \ezer' sisju dʒi simula'sẽw ẽj is' kalẽ ʁe'aw\ Etim. Exercício (s.m.): Do latim <i>exercitium</i>, que significa “ação de exercitar, prática, treinamento”. Deriva do verbo <i>exercere</i>, que é formado por <i>ex-</i> (“para fora, intensivo”) + <i>arcere</i> (“afastar, conter, dominar”). Originalmente, <i>exercere</i> significava “manter em movimento, treinar, praticar”, dando origem a <i>exercitium</i> (“o ato de praticar ou treinar”). No português, “exercício” refere-se tanto à prática repetida para aperfeiçoamento quanto a uma atividade física, tarefa ou treino. Etim. Simulação (s.f.): Ver Simulação Baseada em Computador. Etim. Escala (s.f.): Ver Simulação em Escala Real. Etim. Real (adj.): Ver Simulação em Escala Real. ● Definição Exercício multiagência, multijurisdicional e multidisciplinar projetado para avaliar a capacidade operacional dos sistemas de gestão de emergências em um ambiente altamente estressante que simula condições reais de resposta (Federal Emergency Management Agency [FEMA], s.d.; FEMA 2020). Veja também: SIMULAÇÃO EM ESCALA TOTAL Compare com: SIMULAÇÃO DE MESA (TABLETOP SIMULATION)

emergency management systems in a highly stressful environment that simulates actual response conditions (Federal Emergency Management Agency [FEMA], n.d; FEMA 2020). See also: FULL SCALE SIMULATION Compare: TABLETOP SIMULATION	
Functional Fidelity \ˈfən(ɡ)-shnəl, -shə-nəl ˈfə-ˈde-lə-tē \ <i>noun</i> 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. 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.” Definition “the dynamic interaction between the participant and the assigned task” (Carey & Rossler, 2023, pp 5) See also: FIDELITY, HIGH-FIDELITY SIMULATOR, REALISM	Fidelidade Funcional \fi.de.li.d'a.dʒi\ ˈfũ.si.o.n'aw\ Etim. Fidelidade (s.f): Ver Fidelidade Conceitual. Etim. Funcional (adj.): Deriva do latim <i>functionalis</i>, relativo a <i>functio</i>, <i>functionis</i> (“função, desempenho”). <i>Functio</i> vem do verbo latino <i>fungi</i>, que significa “desempenhar, cumprir, executar”. No português, funcional refere-se a algo que está relacionado à função ou que desempenha bem sua função. Relacionado: <i>Funcionalmente; funcionalidade.</i> Definição ● “a interação dinâmica entre o participante e a tarefa designada” (Carey & Rossler, 2023, pp. 5) Veja também: FIDELIDADE, SIMULADOR DE ALTA FIDELIDADE, REALISMO

Gamification \gā-mə-fə-'kā-shən \ <i>noun</i> [U] Etym. game (n.) c. 1200, from Old English <i>gamen</i> “joy, fun; game, amusement,” common Germanic (cognates: Old Frisian <i>game</i> “joy, glee,” Old Norse <i>gaman</i> “game, sport; pleasure, amusement,” Old Saxon <i>gaman</i>, Old High German <i>gaman</i> “sport, merriment,” Danish <i>gamen</i>, Swedish <i>gamman</i> “merriment”), said to be identical with Gothic <i>gaman</i> “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 • "A strategy for increasing engagement by incorporating game elements into an educational environment to enhance certain abilities, introduce objectives that give learning a purpose, engage students, optimize learning, support behavior change, and socialize" (Smiderle et al., 2020). • "Approach for increasing learners' motivation and engagement by incorporating game design elements in educational environments" (Dichev et al., 2017). Compare: SERIOUS GAMES Consider also: GAME-BASED LEARNING	Gamificação /geimfike'sêw/ Etim. Gamificação (s): Gamificação é um neologismo formado pela junção do termo inglês <i>game</i> (jogo) com o sufixo português “-ficação” (formado a partir de -ficar + -ção), que indica o ato ou processo de tornar algo em alguma coisa. Portanto, gamificação significa o ato ou processo de aplicar elementos de jogos (<i>game</i>) em contextos que não são jogos, como educação, negócios ou marketing. Definição • “Uma estratégia para aumentar o engajamento incorporando elementos de jogos ao ambiente educacional para aprimorar certas habilidades, introduzir objetivos que dão propósito ao aprendizado, engajar os alunos, otimizar a aprendizagem, apoiar a mudança de comportamento e socializar” (Smiderle <i>et al.</i>, 2020). • "Abordagem para aumentar a motivação e o engajamento dos alunos por meio da incorporação de elementos de design de jogos em ambientes educacionais" (Dichev <i>et al.</i>, 2017) Compare: JOGOS SÉRIOS Considere também: APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS
Genitourinary Teaching Assistant (GUTA) \ˌjenidō'yoorə,nerē\ 'tēCHiNG\ /ə'sistnt\ <i>noun</i> Etym. genitourinary (adj.) of or relating to the genital and urinary organs or functions. <i>genitals</i> (n.) “reproductive organs,” especially the external sexual organs, late 14c. Etym. teaching (n.) late Old English <i>tecunge</i> “act of providing guidance or training to another, imparting of instruction or knowledge,” verbal noun from the source of <i>teach</i> (v.). Gradually passing into modern sense “business of instructing.” As “that which is taught, knowledge	Assistente de Ensino Geniturinário (Genitourinary Teaching Assistant – GUTA) Etim. Assistente (s.m. & f.): Do latim <i>assistens</i>, <i>assistentis</i>, participio presente de <i>assistere</i>, que significa “estar presente, ajudar, permanecer ao lado”. Esse verbo é formado por <i>ad-</i> (“junto a”) + <i>sistere</i> (“colocar-se, permanecer”), que vem da raiz de <i>stare</i> (“ficar de pé, estar”). Etim. Ensino (s.m.): Do verbo ensinar, que vem do latim vulgar <i>insignare</i>, uma forma alterada de <i>insignare</i>, que significa “marcar, indicar,

or understanding imparted," it is attested from c. 1300. Middle English also had <i>teachingless</i> (adj.) "deprived of instruction, untaught" (mid-14c.). Etym. assistant (n.) mid-15c., <i>assistant</i> "one who helps or aids another," from Latin <i>assistentem</i> (nominative <i>assistens</i>), noun use of present participle of <i>assistere</i> "stand by, attend" (see <i>assist</i> (v.)). The spelling changed in French then (16c.) in English. Definition • 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. (ASPE) • "Individuals educated to teach medical learners invasive exams and procedures using their own body in a supportive environment while giving feedback to the learner to optimize skill acquisition teaching best practices for future provider-patient communication." (Zorn 2023,p 58) Compare: GYNECOLOGICAL TEACHING ASSOCIATE; MALE UROGENITAL TEACHING ASSOCIATE	mostrar". Derivado de <i>in-</i> ("em") + <i>signum</i> ("sinal"). Etim. Geniturinário (s.m.): Palavra composta moderna formada por dois elementos de origem latina: Genito-: do latim <i>genitus</i>, particípio de <i>gignere</i> ("gerar"), relacionado ao sistema reprodutor; e Urinário: do latim <i>urinarius</i>, derivado de <i>urina</i> ("urina"), relativo ao sistema urinário. Geniturinário se refere ao conjunto dos sistemas reprodutor e urinário, geralmente tratado como uma unidade anatômica e funcional em medicina. Definição • Um Associado de Ensino Geniturinário (GUTA) é um indivíduo treinado para ensinar as técnicas e o protocolo para a realização do exame físico específico de gênero aos alunos, usando seu próprio corpo como modelo de demonstração e prática. (ASPE) • "Indivíduos capacitados para ensinar exames e procedimentos invasivos aos alunos de medicina usando seu próprio corpo em um ambiente acolhedor, ao mesmo tempo em que fornecem <i>feedback</i> ao aluno para otimizar a aquisição de habilidades, ensinando as melhores práticas para a futura comunicação entre o provedor e o paciente." (Zorn 2023,p 58) Compare com: ASSISTENTE DE ENSINO GINECOLÓGICO; ASSISTENTE DE ENSINO UROGENITAL MASCULINO
Guided Reflection \ gīd – id \ ri- 'flek-shən\ <i>noun</i> Etym. guide (v.) late 14c., "to lead, direct, conduct," from Old French <i>guider</i> "to guide, lead, conduct" (14c.), earlier <i>guier</i>, from Frankish *<i>witan</i> "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 • A mentor-facilitated process that allows the learner to "integrate the understanding	Reflexão Guiada \ ʁe.fleks' sêw 'gi.v.də\ Etim. Guiar (v.): A palavra guiar vem do antigo francês <i>guier</i>, que por sua vez tem origem germânica, possivelmente do frâncico <i>witan</i>, que significa "mostrar o caminho, conduzir". Essa raiz está relacionada à ideia de liderança e direção. A forma francesa influenciou o português medieval, dando origem ao verbo guiar, com o sentido de "conduzir, orientar, dirigir o caminho de alguém". Etim. Reflexão (s.): Vem do latim <i>reflexio</i>, <i>reflexionis</i>, que significa "ato de voltar-se para trás, voltar o pensamento sobre si mesmo". É derivada do verbo <i>reflectere</i>, composto por <i>re-</i>

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. 41). • "guidance throughout a reflective process" (Decker & Dreifuerst, 2012, p.96) Compare: ADVOCACY AND INQUIRY, DEBRIEF/DEBRIEFING, FEEDBACK See also: REFLECTIVE THINKING	("de novo, para trás") + <i>flectere</i> ("curvar, dobrar"). Inicialmente usada no sentido físico de algo que se dobra ou retorna (como a luz ou o som), reflexão passou a designar, também, o ato de pensar cuidadosamente, de voltar o pensamento sobre uma ideia, ação ou problema. Definição • Processo facilitado pelo mentor que permite ao aprendiz "integrar a compreensão adquirida em sua experiência para possibilitar melhores escolhas ou ações no futuro, bem como melhorar sua eficácia geral" (Rogers, 2001, p. 41). • "Orientação ao longo de um processo reflexivo" (Decker & Dreifuerst, 2012, p. 96). Compare: DEFESA E QUESTIONAMENTO, DEBRIEF/DEBRIEFING, FEEDBACK Veja também: PENSAMENTO REFLEXIVO
Gynecological Teaching Associate (GTA) \,gīnəkə'läjək(ə)l\ 'tēch ng \ə-'sō- shē-,āt, -sē-\ <i>noun</i> Etym. <i>gynecological</i> (adj.) from <i>gynecology</i>, "science of women's health and of the diseases peculiar to women," 1847, from French <i>gynécologie</i>, from Latinized form of Greek <i>gynaiko-</i>, combining form of <i>gynē</i> "woman, female," from PIE root <i>gwen-</i> "woman." Second element is from French <i>-logie</i> "study of," from Greek (see <i>-logy</i>). Another word for it was <i>gyniatrics</i>. Definition • 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,). • "Standardized patients trained and educated to teach breast, speculum, and bimanual vaginal examinations using	Especialista Associada em Ginecologia (GTA) \ə.so.sī'a.də i.spe.sī.a'lis.tʃi ē zi.ne.ko.lo'zi.ə\ <i>noun</i> Etim. Ginecologia (s.f.): Do grego antigo <i>gynaikología</i> (γυναικολογία), formada por <i>gynē</i> (<i>gunē</i>, γυνή), que significa "mulher", e <i>-logia</i> (<i>logía</i>, -λογία), que significa "estudo, tratado, discurso". Assim, ginecologia significa literalmente "estudo da mulher". No uso moderno, o termo passou a designar o ramo da medicina que se dedica ao estudo, diagnóstico e tratamento do sistema reprodutor feminino. A forma entrou nas línguas europeias modernas a partir do século XIX, com a consolidação das especialidades médicas. Definição: • Um GTA (<i>Gynecological Teaching Associate</i>, 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 das mamas. Elas também abordam as habilidades de comunicação necessárias para fornecer um exame confortável de forma padronizada, enquanto usam seus corpos como ferramentas de ensino em um ambiente de

themselves as a demonstration and practice model. GTAs allow the learner to examine her and provide immediate instruction and feedback regarding examination technique and communication skills." Kelly et al., 2023, Introduction, Paragraph One) Compare: GENITOURINARY TEACHING ASSISTANT, MALE UROGENITAL TEACHING ASSOCIATE	apoio e não ameaçador (ASPE,). ● "Pacientes padronizadas treinadas e instruídas para ensinar exames de mama, espécuro e vaginal bimanual usando a si mesmos como modelo de demonstração e prática. Os GTAs permitem que o aluno a examine e fornecem instruções e feedback imediatos sobre a técnica de exame e as habilidades de comunicação." Kelly <i>et al.</i>, 2023, Introdução, Parágrafo Um) Compare: ASSITENTE DE ENSINO GENIURINÁRIO, ASSOCIADO DE ENSINO UROGENITAL MASCULINO
---	--

H

Haptic (Haptics) \ˈhap-tik \ adj

Etym. (adj.) “pertaining to the sense of touch,” 1890, from Greek haptikos “able to come into contact with,” from haptēin “to fasten.”

Definition

- In health care 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.
- “Haptics are here defined as the combination of tactile perception (through sensory skin receptors) and kinesthetic perception (through muscle, tendons, and joint sensory receptors)” (Westebring-vander Putten et al., 2008, Pg. 3)
- “Haptic simulation combines both virtual reality and force feedback and represents a new reproducible tool to provide a safe learning environment.” (Vincent et al., 2022, Pg. 1015)
- “a mechanism or technology used for tactile feedback to enhance the experience of interacting with onscreen interfaces via vibration, touch, or force feedback. ... haptic controllers create a virtual sense of touch”. (XRSI, 2024, Haptic, Paragraph one)

Háptico

Etim. Háptico (adj.): Do grego antigo *háptō* (ἅπτω), que significa “tocar” ou “entrar em contato”. Ela é formada a partir da raiz hap-, associada ao tato e à sensação de contato físico, combinada com o sufixo -ico, que indica relação ou pertencimento. O termo foi adaptado para o francês científico (*haptique*) e depois para outras línguas europeias, incluindo o português, sendo usado principalmente a partir do século XX em contextos científicos e tecnológicos. Assim, háptico passou a designar aquilo que se refere ao sentido do tato ou à percepção por meio do toque, especialmente em áreas como fisiologia, psicologia, computação e realidade virtual.

Definição

- 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.
- “Hápticos são aqui definidos como a combinação da percepção tátil (por meio de receptores sensoriais da pele) e da percepção cinestésica (por meio de receptores sensoriais de músculos, tendões e articulações)” (Westebring-vander Putten et al., 2008, pág. 3)
- “A simulação háptica combina realidade virtual e retroalimentação de força e representa uma nova ferramenta reproduzível para proporcionar um ambiente de aprendizado seguro.” (Vincent et al., 2022, pág. 1015)
- "um mecanismo ou tecnologia usado para feedback tátil para aprimorar a experiência de interação com interfaces na tela por meio de feedback de vibração, toque ou força. ... os controladores hápticos criam uma sensação virtual de toque". (XRSI, 2024, Haptic, Parágrafo um)

Harm /härm/ <i>noun</i> Etym. harm (n.) Old English hearm "hurt, pain; evil, grief; insult." Definition ● Broadly, harm refers to the impairment of the anatomy or physiology of the body and physical, social, or psychological issues arising from the impairment such as disease, disability, or death. In the context of patient safety, the term "adverse event" is used to describe harm to patients that is caused by medical care, as opposed to harm caused by underlying disease or disability. Adverse events can be preventable, ameliorable, or the result of negligence (PSNet Harm) ● Simulation relevance includes the need to address potential harm for multiple parties to include (but not limited to): simulation participants, facilitators, and operators; current and future patients. (Edwards et al, 2023) ● To maximize learner experience and prevent harm, simulation pedagogy should be considered when developing and conducting simulation and facilitators should be trained in best-practice guidelines. (Edwards et al, 2023) Compare: PSYCHOLOGICAL SAFETY	Dano /'dɐ.nu/ Etim. Dano (s.): Do latim <i>damnum</i>, que significa "prejuízo, perda, lesão, ofensa". No direito romano, <i>damnum</i> referia-se a qualquer tipo de prejuízo material ou moral causado a alguém, conceito que foi incorporado ao português com o mesmo sentido geral de "prejuízo" ou "estrago". Definição ● Em termos gerais, dano refere-se ao comprometimento da anatomia ou da fisiologia do corpo e a questões físicas, sociais ou psicológicas decorrentes desse comprometimento, como doença, deficiência ou morte. No contexto da segurança do paciente, o termo "evento adverso" é usado para descrever danos aos pacientes causados por cuidados médicos, em oposição a danos causados por doenças ou deficiências subjacentes. Os eventos adversos podem ser evitáveis, melhoráveis ou resultado de negligência (PSNet Harm) ● A relevância da simulação inclui a necessidade de abordar o dano potencial para várias partes, incluindo (mas não se limitando a): participantes, facilitadores e operadores da simulação; pacientes atuais e futuros. (Edwards et al, 2023) ● Para maximizar a experiência do aluno e evitar danos, a pedagogia da simulação deve ser considerada ao desenvolver e conduzir a simulação e os facilitadores devem ser treinados nas diretrizes de melhores práticas. (Edwards et al, 2023) Compare: SEGURANÇA PSICOLÓGICA
Healthcare Simulation. \ helth \ ker \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i> 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 technique that uses a situation or environment created to allow persons to	Simulação em Saúde \si.mu.la'sẽw ẽj sa.u.dzi\ Etim. Simulação (s.f): Ver Simulação Baseada em Computador. Etim. Saúde (s.f.): A palavra saúde vem do latim <i>salus, salutis</i>, que significa "segurança, bem-estar, salvação, integridade". Esse termo está relacionado ao adjetivo latino <i>salvus</i>, que significa "são, salvo, intacto". A raiz indo-europeia <i>sol-</i> ou <i>sal-</i> também está presente em palavras que indicam inteireza e proteção. No português, saúde

*Indica um termo identificado como potencialmente controverso.

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: the applications of a simulator to training, assessment, research, or systems integration toward patient safety (SS Accreditation 2014), (Palaganas, et al., 2015, Terms of Reference, definition) ● Healthcare simulation “is informed and enhanced by perspectives from a variety of sciences, technologies, engineering and the arts.” (Park, et al, 2020,p.365) ● Healthcare simulation as a practice forms the foundation for the three tenets comprising: safety, advocacy and leadership (Park , et al, 2020,p.365) . See also: HEALTHCARE SIMULATION OPERATIONS	passou a designar principalmente o estado de bom funcionamento do corpo e da mente, o bem-estar geral, mas mantém ainda ecos do seu sentido original de integridade e proteção, como se vê em expressões como “salvar” ou “salvação”. Definição: ● Uma técnica que usa uma situação ou ambiente criado para permitir que as pessoas vivenciem uma representação de um evento real na área da saúde para fins de prática, aprendizado, avaliação, teste ou para obter compreensão de sistemas ou ações humanas: as aplicações de um simulador para treinamento, avaliação, pesquisa ou integração de sistemas para a segurança do paciente (SS Accreditation 2014), (Palaganas, et al., 2015, Termos de Referência, definição) ● A simulação na área da saúde “é informada e aprimorada por perspectivas de uma variedade de ciências, tecnologias, engenharia e artes”. (Park, et al, 2020, p.365) ● A simulação na área da saúde como prática forma a base para os três princípios que compreendem: segurança, defesa e liderança (Park, et al, 2020, p.365). Veja também: OPERAÇÕES DE SIMULAÇÃO NA ÁREA DA SAÚDE
Heuristic \ hyoo-ris-tik\ <i>adjective</i> Etym. heuristic (adj.) "serving to discover or find out," 1821, irregular formation from Greek heuriskein "to find; find out, discover; devise, invent; get, gain, procure." Definition ● Loosely defined or informal rules often arrived at through experience or trial and error that make assessments and decisions (e.g., gastrointestinal complaints that wake patients up at night are unlikely to be benign in nature). Heuristics provide cognitive shortcuts in the face of complex situations, and thus serve an important purpose. Unfortunately, they can also turn out to be wrong, with frequently used heuristics often forming the basis for the	Heurístico \ ew' ris.tʃi.ku\ Etim. Heurístico (adj.): Do grego antigo <i>heurískō</i> (εὐρίσκω), que significa “encontrar, descobrir”. O termo foi incorporado ao latim como <i>heuristicus</i> e, posteriormente, adotado em línguas modernas como adjetivo e substantivo relacionado a processos de descoberta, aprendizado ou solução de problemas através de métodos empíricos, intuitivos ou experimentais, em vez de lógicos ou sistemáticos. Heurístico é usado, na língua portuguesa, especialmente em áreas como filosofia, psicologia, educação e inteligência artificial para designar estratégias ou abordagens que auxiliam a descobrir ou resolver algo de maneira prática e eficiente, mesmo que não garantam sempre uma solução perfeita.

many cognitive biases, such as anchoring bias, availability bias, confirmation bias, and others, that have received attention in the literature on diagnostic errors and medical decision making (PSNet Heuristic). Simulation relevance includes the need to identify where heuristic methods are being utilized by participants (rather than more explicit methods for decisions and processes). (Altabbaa et al, 2019)	Definição - Regras pouco definidas ou informais, geralmente obtidas por meio de experiência ou tentativa e erro, que fazem avaliações e tomam decisões (por exemplo, queixas gastrointestinais que acordam os pacientes à noite provavelmente não são de natureza benigna). A heurística oferece atalhos cognitivos diante de situações complexas e, portanto, tem uma finalidade importante. Infelizmente, elas também podem se mostrar erradas, e as heurísticas usadas com frequência costumam formar a base de muitos vieses cognitivos, como o viés de ancoragem, o viés de disponibilidade, o viés de confirmação e outros, que receberam atenção na literatura sobre erros de diagnóstico e tomada de decisões médicas (PSNet Heuristic). - A relevância da simulação inclui a necessidade de identificar onde os métodos heurísticos estão sendo utilizados pelos participantes (em vez de métodos mais explícitos para decisões e processos). (Altabbaa et al, 2019)
High-Fidelity Simulator. \ hī \ fə-'de-lə-tē \ 'sim-yə-, lā-tər \ <i>noun</i> Etym. fidelity (n.) early 15c., “faithfulness, devotion,” from Middle French <i>fidélité</i> (15c.), from Latin <i>fidelitatem</i> (nominative <i>fideltas</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. Etym. simulator (n.) 1835, of persons, from Latin <i>simulator</i> “a copier, feigner,” agent noun from <i>simulare</i> “imitate,” from stem of <i>similis</i> “like.” In reference to training devices for complex systems, from 1947 (flight simulator). <i>simulated</i> (adj.) 1620s, “feigned,” past participle adjective from <i>simulate</i> (v.). Meaning “imitative for purposes of experiment or training” is from 1966 (agent noun <i>simulator</i> in the related sense dates from 1947. In commercial jargon, “artificial, imitation” by 1942. Definition “High-fidelity human patient simulators	Simulador de Alta Fidelidade \si.mu.la'dox dʒi 'aw.ta fi.de.li'da.dʒi\ Etim. Fidelidade (s.f): Ver Fidelidade Conceitual. Etim. Alto (adj): Do latim <i>altus</i>, que significava originalmente “profundo”. Com o tempo, o termo passou a ser usado também no sentido oposto, ou seja, como “elevado” ou “de grande altura”, possivelmente por associação à ideia de algo que vai do fundo ao topo. Esse duplo significado era comum no latim clássico. Em português, “alto” passou a designar aquilo que tem grande elevação em relação à base ou ao nível normal. Assim, sua etimologia traz embutida essa transição interessante do “profundo” para o “elevado”, refletindo uma evolução semântica baseada na relação entre extremos. Etim. Simulador (s.m.): A palavra <i>simulador</i> tem origem no latim <i>simulātor</i>, que significa “aquele que imita, finge ou representa algo”. Esse termo deriva do verbo <i>simulāre</i>, que quer dizer “imitar,

with full body mannequin and advanced technology mimicking human anatomy and physiological signs” (Kim et al., 2023, p.569). • “Mannequin that provides physiological feedback via interactive software response to the trainees’ actions.” (Meurling et al., 2014, p.Background Section paragraph 1). See also: FIDELITY, FUNCTIONAL FIDELITY, REALISM SIMULATION FIDELITY	fingir, representar”, e este, por sua vez, vem de <i>similis</i>, que significa “semelhante”. Em português, “simulador” designa qualquer dispositivo, programa ou sistema que reproduz artificialmente condições reais com a intenção de treinar, estudar ou testar comportamentos e reações. Definição • “Simuladores de pacientes humanos de alta fidelidade com manequim de corpo inteiro e tecnologia avançada que imita a anatomia humana e os sinais fisiológicos” (Kim et al., 2023, p.569). • “Manequim que fornece feedback fisiológico por meio de resposta de software interativo às ações dos alunos.” (Meurling et al., 2014, p.Background Seção parágrafo 1). Veja também: FIDELIDADE, FIDELIDADE FUNCIONAL, FIDELIDADE DE SIMULAÇÃO DE REALISMO
High-Fidelity Simulation \ hī \ fə-’de-lə-tē \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i> Etym. fidelity (n.) early 15c., “faithfulness, devotion,” from Middle French <i>fidélité</i> (15c.), from Latin <i>fidelitatem</i> (nominative <i>fideltas</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. 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. Definition • In health care simulation, high-fidelity refers to simulation experiences that are extremely realistic and provide a high level of interactivity and realism for the learner (INACSL Committee, 2013). It can apply to any mode or method of simulation; for example: human, manikin, task trainer, or virtual reality. • “Serves as a realistic mock-up for any desired patient care location” (Small et	Simulação de Alta Fidelidade \si.mu.la.d’or\ \’aw.tə\ \fi.de.li.d’a.dʒi\ Etim. Simulação (s.f): Ver Simulação Baseada em Computador. Etim. Alto (adj.): Ver Simulador de Alta Fidelidade. Etim. Fidelidade (s.f): Ver Fidelidade Conceitual. 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 o aluno (Comitê INACSL, 2013); Pode ser aplicada a qualquer modo ou método de simulação; por exemplo: humano, manequim, treinador de tarefas ou realidade virtual • “Serve como um modelo realista de qualquer local desejado para o atendimento ao paciente” (Small et al., 1999, p.314). • “Treinamento experimental robusto em que

al., 1999, p.314). “Robust experiential training where they [learners] feel safe to think critically and respond urgently to rapidly changing situations.” (Luna & Behan, 2024, p.25). See also: ENVIRONMENTAL FIDELITY, FIDELITY, REALISM	eles [alunos] se sentem seguros para pensar criticamente e responder com urgência a situações que mudam rapidamente.” (Luna & Behan, 2024, p.25). Veja também: FIDELIDADE AMBIENTAL, FIDELIDADE, REALISMO
High Stakes Assessment \hī\ stāks\ əˈsesmənt\ <i>noun</i> Etym. high (adj.) Old English <i>heh</i> (Anglian), <i>heah</i> (West Saxon) "of great height, tall, conspicuously elevated; lofty, exalted, high-class," from Proto-Germanic <i>*hauha-</i> (source also of Old Saxon <i>hoh</i>, Old Norse <i>har</i>, Danish <i>høi</i>, Swedish <i>hög</i>, Old Frisian <i>hach</i>, Dutch <i>hoog</i>, Old High German <i>hoh</i>, German <i>hoch</i>, Gothic <i>hauhs</i> "high;" also German <i>Hügel</i> "hill," Old Norse <i>haugr</i> "mound"). The group is of uncertain origin; perhaps related to Lithuanian <i>kaukara</i> "hill," from PIE <i>kouko-</i>. Spelling with <i>-gh</i> represents a final guttural sound in the original word, lost since 14c. Etym. stakes (n.) "that which is placed at hazard as a wager, the sum of money or other valuable consideration which is deposited as a pledge or wager to be lost or won according to the issue of a contest or contingency," 1530s, a word of uncertain origin. Etym. assessment (n.) "1530s, "value of property for tax purposes," from assessment. Meaning "act of determining or adjusting of tax rate, charges, damages, etc., to be paid" is from 1540s (earlier in this sense was <i>assession</i>, mid-15c.). General sense of "estimation" is recorded from 1620s; in education jargon from 1956." Definition 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” (INACSL Standards Committee, 2016c, p. S41; INACSL Standards Committee, Molloy, et al., 2021, p. 60).	Avaliação de Alto Risco /a.va.ljaˈsẽw dʒi ˈaw.tu ˈris.ku/ Etim. Avaliação (s.): Ver Avaliação. Etim. Alto (adj.): Ver Simulador de Alta Fidelidade. Etim. Risco (s.m.): A palavra “risco” tem uma origem etimológica que remonta ao italiano antigo <i>risco</i> ou <i>risico</i>, forma arcaica de <i>rischio</i>, que significa “perigo, possibilidade de dano ou perda”. Esse termo, por sua vez, deriva do verbo latino vulgar <i>resicare</i> ou do grego bizantino <i>rhiza</i>, que pode ter a conotação de “ousar” ou “expor-se ao perigo”. Há também influências do árabe <i>rizq</i>, que significa “sorte” ou “provisão”, especialmente no contexto das navegações e comércio marítimo, em que o risco estava ligado à imprevisibilidade das viagens. Inicialmente, “risco” designava o perigo enfrentado por marinheiros e comerciantes ao se exporem às incertezas do mar ou dos negócios. Com o tempo, o termo passou a ser utilizado mais amplamente para indicar qualquer possibilidade de dano, perda ou consequência negativa associada a uma ação. Definição Alto risco - um tipo de avaliação (às vezes chamada de avaliação) “. . . associada a uma atividade de simulação que tem uma consequência acadêmica, educacional ou de emprego importante (como uma decisão de classificação, incluindo implicações de aprovação ou reprovação; uma decisão relativa à competência, pagamento por mérito, promoção ou certificação) em um momento discreto” (INACSL Standards Committee, 2016c, p. S41; INACSL Standards Committee, Molloy, et al., 2021, p. 60).

See also: OBJECTIVE STRUCTURED CLINICAL EXAMINATION (OSCE) Compare: EVALUATION	Veja também: EXAME CLÍNICO OBJETIVO ESTRUTURADO (OSCE) Compare: AVALIAÇÃO
Hot Debriefings (HoDs) \hät\ dē 'brē-fɪŋ\ <i>verb</i> Etym. hot (adj.) Old English <i>hat</i> "hot, flaming, opposite of cold," used of the sun or air, of fire, of objects made <i>hot</i>; also "fervent, fierce, intense, excited," from Proto-Germanic <i>*haita-</i> (source also of Old Saxon and Old Frisian <i>het</i>, Old Norse <i>heitr</i>, Middle Dutch and Dutch <i>heet</i>, German <i>heiß</i> "hot," Gothic <i>heito</i> "heat of a fever"), of uncertain origin, perhaps related to Lithuanian <i>kaisti</i> "to grow hot;" both could be from a substratum word. Etym. debrief (v.) "obtain information (from someone) at the end of a mission," 1945, from de- + brief. Definition • "Hot debriefing (HoD) describes a structured team-based discussion which may be initiated following a significant event. Benefits may include improved teamwork, staff well-being, and identification of learning opportunities" (Sugarman et al., 2021, p.579). • "trigger-based, immediate post-event, interprofessional, expertly facilitated conversations where clinicians recount, reflect on, and improve personally and as a team" (Szyld & Arriaga, 2021, p585). • "occur shortly after an event, usually within a few minutes to hours, while the team involved is still readily available for a face-to-face discussion" (Sweberg et. al, 2018, p.181). See also: CRITICAL INCIDENT STRESS DEBRIEFING, CLINICAL EVENT DEBRIEFING	Debriefings Imediatos \ 'de.bri' fɪs i.me.dʒi' a.tu/ Etim. Debrief (s.): Ver <i>Debriefing de Evento Clínico</i>. Etim. Imediato (adj.): Do latim <i>immediātus</i>, que significa "sem mediação" ou "sem intermediário". Esse termo é formado pelo prefixo <i>in-</i> (forma intensiva ou de negação, significando "não") e <i>mediātus</i>, particípio passado de <i>mediāre</i>, que quer dizer "mediar, estar no meio", derivado de <i>medius</i>, "meio". Portanto, <i>immediātus</i> significava literalmente "aquilo que não tem nada no meio", ou seja, algo direto, sem etapas intermediárias ou que ocorre instantaneamente. Definição • "<i>Hot debriefing</i> (HoD) descreve uma discussão estruturada em equipe que pode ser iniciada após um evento significativo. Os benefícios podem incluir melhoria no trabalho em equipe, bem-estar da equipe e identificação de oportunidades de aprendizagem" (Sugarman et al., 2021, p. 579). • "Conversas interprofissionais, baseadas em gatilhos, realizadas imediatamente após o evento, com facilitação especializada, nas quais os profissionais relembram, refletem e melhoram pessoal e coletivamente" (Szyld & Arriaga, 2021, p. 585). • "Ocorrem pouco tempo após o evento, geralmente dentro de alguns minutos a horas, enquanto a equipe envolvida ainda está disponível para uma discussão presencial" (Sweberg et al., 2018, p. 181). Veja também: DEBRIEFING DE INCIDENTES CRÍTICOS, DEBRIEFING DE EVENTOS CLÍNICOS
Human Factors \ hyü-mən \ fak-tərz \ <i>noun</i> Etym. factor (n.) Sense of "circumstance producing a result" is attested by 1816, from the	Fatores Humanos \fa.t'or\ \u.m'ə.nu\ Etim. Fator (s.m): Do latim <i>factor</i>, que significa

mathematical sense.

Definition

- 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 (Parsons et al., 2010).
- "A science at the intersection of psychology and engineering—is dedicated to designing all aspects of a work system to support human performance and safety" (Russ et al., 2013, p 802).
- "Broader aspects of human interaction, including social skills, cognitive skills and decision-making" (Abildgren et al., 2022).
- Focuses on the systems in which the human interacts with the environment" (Dul et al., 2012, p. 379)
- The World Health Organization (WHO) identified ten human factor topics most relevant for patient safety; safety culture, manager's leadership, communication, teamwork –structure/processes and team leadership, situational awareness, decision making, stress, fatigue and work environment (Flin et al., 2009).
- Ergonomics (or human factors) is the scientific discipline concerned with the understanding of interactions among humans and other elements of a system, and the profession that applies theory, principles, data and methods to design in order to optimize human well-being and overall system performance (Human Factors and Ergonomics Society).

literalmente "aquele que faz, autor, agente". Esse termo deriva do verbo *facere*, que quer dizer "fazer". Em latim, o sufixo *-tor* é usado para indicar o agente da ação; assim, *factor* é "o que faz" ou "quem faz".

Etim. Humano (s.m): A palavra humano vem do latim *humānus*, que significa "relativo ao homem, ao ser humano". Esse termo está ligado à palavra latina *homo*, que significa "homem" (no sentido de ser humano, pessoa). A raiz *hum-* está associada à palavra *humus*, que significa "terra, solo", refletindo a ideia de que o homem é "aquele que vem da terra" ou "ser terrestre".

Definição

- Os atributos psicológicos, culturais, comportamentais e outros aspectos humanos que influenciam a tomada de decisões, o fluxo de informações e a interpretação das informações por indivíduos ou grupos (Parsons et al., 2010).
- "Uma ciência na interseção entre a psicologia e a engenharia - dedica-se a projetar todos os aspectos de um sistema de trabalho para apoiar o desempenho e a segurança humanos" (Russ et al., 2013, p. 802).
- "Aspectos mais amplos da interação humana, incluindo habilidades sociais, habilidades cognitivas e tomada de decisão" (Abildgren et al., 2022).
- "Foca nos sistemas nos quais o ser humano interage com o ambiente" (Dul et al., 2012, p. 379).
- A Organização Mundial da Saúde (OMS) identificou dez tópicos relacionados a fatores humanos como os mais relevantes para a segurança do paciente: cultura de segurança, liderança do gestor, comunicação, trabalho em equipe – estrutura/processos e liderança da equipe, consciência situacional, tomada de decisão, estresse, fadiga e ambiente de trabalho (Flin et al., 2009).
- Ergonomia (ou fatores humanos) é a disciplina científica que se preocupa com a compreensão das interações entre os seres humanos e outros elementos de um sistema, e a profissão que

	aplica teoria, princípios, dados e métodos ao projeto para otimizar o bem-estar humano e o desempenho geral do sistema (Human Factors and Ergonomics Society).
Human Simulation \ 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 recognized methodology that involves human role players interacting with learners in a wide range of experiential learning and assessment contexts.” (Lewis et al, 2017)	Simulação Humana \ si.mu.la.s'ẽw u.'ma.nẽ\ Etim. Simulação (s.f.): Ver Simulação Baseada em Computador. Etim, Humano (s.m.): Ver Fatores Humanos. Definição “Uma metodologia reconhecida que envolve participantes humanos desempenhando papéis e interagindo com aprendizes em uma ampla variedade de contextos de aprendizagem experiencial e de avaliação.” (Lewis et al., 2017)
Hybrid Simulation \ hĩ-brəd \ sim-yuh-ley-shuh n \ noun Etym. hybrid (n.) “a product of two heterogeneous things” emerged c. 1850. (As related to healthcare)- 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 combination of simulation paradigms” (Viana, 2014, p. 1585) - 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 communication skills in an integrated fashion (Kneebone et al, 2002). - The use of two or more simulation modalities in the same simulation activity (Zulkepli et al., 2012). “The melding of simultaneous use of two or more methods of simulation (Lopreiato and Sawyer, 2014, p. 137).	Simulação Híbrida \si.mu.la.s'ẽw\ \ 'i.bri.dõ\ Etim. Simulação (s.f.): Ver Simulação Baseada em Computador. Etim. Híbrido (s.m.): A palavra híbrido vem do latim <i>hybrida</i>, que originalmente designava o filho de pai romano e mãe estrangeira, ou vice-versa, indicando uma mistura de origens. Esse termo, por sua vez, deriva do grego <i>hybris</i> (ὕβρις), que significa “excesso”, “insolência” ou “transgressão”, embora essa relação controversa e talvez apenas fonética. No latim clássico, <i>hybrida</i> passou a ser usado para se referir a qualquer combinação ou mistura de diferentes elementos, especialmente no contexto de cruzamentos entre espécies ou raças, como no caso de animais ou plantas resultantes do cruzamento de duas linhagens distintas. Definição “A combinação de paradigmas de simulação” (Viana, 2014, p. 1585). - Na simulação em saúde, a simulação híbrida é mais comumente aplicada em situações nas quais um simulador de parte anatômica (por exemplo, um modelo de cateterismo urinário) é realisticamente fixado a um paciente padronizado ou simulado, permitindo o ensino e a avaliação integrados de

*Indica um termo identificado como potencialmente controverso.

<i>Compare:</i> MIXED SIMULATION/MIXED METHODS SIMULATION, MULTIPLE MODALITY SIMULATION	habilidades técnicas e de comunicação (Kneebone <i>et al.</i>, 2002). ● O uso de duas ou mais modalidades de simulação na mesma atividade de simulação (Zulkepli <i>et al.</i>, 2012). ● “A fusão do uso simultâneo de dois ou mais métodos de simulação” (Lopreiato & Sawyer, 2014, p. 137). <i>Compare com:</i> SIMULAÇÃO MISTA/SIMULAÇÃO DE MÉTODOS MISTOS, SIMULAÇÃO COM MÚLTIPLAS MODALIDADES
---	--

Immersion \i- 'mər-zhən \ *noun*

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

- “The act of immersing or the state of being immersed: such as instruction based on extensive exposure to surroundings or conditions that are native or pertinent to the object of study.” (Merriam-Webster, 2024, n.p.).
- “The interaction between interrelated subparts, such as the simulation manikin, and the interaction and role-play in the team that created the sense of perceived realism. (Dieckmann, et al., 2007, p. 187).
- 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 (Society for Simulation in Healthcare).
- 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

Imersão \i.mer.s'õw\

Etim. Imersão (s.f.): A palavra *imersão* surgiu por volta de 1500, derivada do latim tardio *immersionem* (nominativo *immersio*), que é um substantivo formado a partir do particípio passado do verbo *immergere*, que significa “mergulhar, afundar, submergir”. O verbo *immergere* é composto pelo prefixo *in-* (com sentido de “em”, “dentro” ou “sobre”) e pelo verbo latino *mergere*, que quer dizer “mergulhar”. O sentido original da palavra está ligado ao ato físico de submergir algo em líquido. Já o uso figurado, significando “absorção profunda em algum interesse ou situação”, surgiu mais tarde, por volta de 1640.

Definição

- “O ato de imergir ou o estado de estar imerso: como o ensino baseado em ampla exposição a ambientes ou condições que são nativos ou pertinentes ao objeto de estudo.” (Merriam-Webster, 2024, s/p).
- “A interação entre subpartes inter-relacionadas, como o manequim de simulação, e a interação e atuação da equipe, que criam uma percepção de realismo” (Dieckmann et al., 2007, p. 187).
- 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) (Society for Simulation in Healthcare).
- Um estado (ou situação) em que os treinandos 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 treinando está totalmente envolvido; por exemplo: ambientes realistas facilitam a total imersão do participante na simulação.
- Um estado (ou situação) no qual os treinandos dedicam a maior parte do tempo

	realizando algo relacionado à simulação, ou pensando sobre ela, tornando-se envolvidos com a experiência; o nível de imersão pode variar, sendo que um alto grau indica envolvimento total. Por exemplo: ambientes realistas facilitam a imersão completa de um 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
Immersive Simulation \ ɪˈmɜːsɪv \ 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 ● <i>adj:</i> An experience where student are willing to take risks to test the limits of their capabilities and practice readiness. (Pollock & Biles, 2016, p. 318). ● <i>adj:</i> Sessions whereby a relatively high ratio of faculty to students may be required to run high-quality sessions. (Guillaume Alinier et al, 2014, p. 206). ● <i>adj:</i> An experience that makes students think.(Bristol & Zerwekh, 2011, p. 206). ● <i>adj:</i> A real-life situation that deeply involves the participant’s senses, emotions, 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. ● <i>noun:</i> A simulation session influenced by participant’s characteristics, experiences, level of training, and preparation for the	Simulação Imersiva \si.mu.la.s'õw\ \i.mer.s'i.vo\ Etim. Imersão (s.f.): Ver Imersão. Etim. Simulação (s.f.): Ver Simulação Baseada em Computador. Definição ● <i>adj:</i> Uma experiência na qual os estudantes se sentem dispostos a correr riscos para testar os limites de suas capacidades e praticar sua prontidão (Pollock & Biles, 2016, p. 318). ● <i>adj:</i> Sessões que podem exigir uma proporção relativamente alta entre docentes e estudantes para garantir alta qualidade (Guillaume Alinier <i>et al.</i>, 2014, p. 206). ● <i>adj:</i> Uma experiência que estimula o pensamento dos estudantes (Bristol & Zerwekh, 2011, p. 206). ● <i>adj:</i> 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. ● <i>substantivo:</i> Uma sessão de simulação influenciada pelas características dos participantes, experiências, nível de treinamento e preparação para o caso ou tarefa. A percepção de fidelidade física, conceitual e emocional, o nível apropriado de desafio e os simuladores e atores envolvidos podem afetar a experiência de simulação

case or task. The perceived physical, conceptual and emotional fidelity, the appropriate level of challenge, and the simulators and actors can all affect the simulation experience (Hamstra et al., 2014; Rudolph et al., 2007). See also: FIDELITY, IMMERSION, REALISM, AUGMENTED REALITY, MIXED REALITY, IMMERSIVE	(Hamstra et al, 2014; Rudolph <i>et al</i>, 2007). Veja também: FIDELIDADE, IMERSÃO, REALISMO, REALIDADE, REALIDADE AUMENTADA, REALIDADE MISTA, IMERSIVO
Incognito Standardized Patient \ in- ,käg- 'nē- \ stan-dər- ,dīzd \ pā-shənt \ <i>noun</i> 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 14c. Definition ● "lay people who are trained to portray a patient with a specific condition in a realistic way, sometimes in a standardized way (where they give a consistent presentation, which does not vary from student to student)" (Cleveland, et al, 2009, page 477). ● Trained individuals who pose incognito as people seeking treatment in health care settings. (Daniels, et al, 2023). ● A person who plays a role as a patient in real health care situations, while the health care workers in those situations are unaware of the fact that the person is not a real patient (Rethans et al, 2007). Consider also: UNANNOUNCED STANDARDIZED PATIENTS, STEALTH PATIENTS, SECRET SHOPPER, EMBEDDED PATIENTS	Paciente Incógnito Padronizado \pa.sí.'êj.tʃĩ\ \ĩ.k'ɔ.gi.ni.tə\ \pa.dro.ni.z'a.do\ Etim. Paciente (sm. & f.): Surgiu no final do século XV (final dos anos 1400) com o sentido de “sofredor” ou “doente sob tratamento médico”. Deriva do latim <i>patiēns</i>, particípio presente de <i>pati</i>, que significa “sofrer, suportar, tolerar”. Assim, originalmente, “paciente” designava quem sofre ou suporta algo, especialmente uma doença, e esse sentido se manteve ligado à área da medicina. Etim. Incógnito (adj./adv.): Usado desde os anos 1640, como adjetivo significa “disfarçado sob um nome e personagem fictícios” e, como advérbio, “desconhecido, com identidade oculta”. A palavra vem do italiano <i>incógnito</i>, que quer dizer “desconhecido”, especialmente em contextos relacionados a viagens. Este termo deriva do latim <i>incógnitus</i>, que significa “desconhecido, não investigado”. Etim. Padronizado (adj.): Passou a ser usado no final dos anos 1500 com o sentido de “exemplar autorizado ou reconhecido por sua qualidade ou correção”. O significado relacionado a “regra, princípio ou meio de julgamento” é registrado a partir de 1560. Já o sentido de “nível definido de desempenho” aparece a partir de 1711, como em expressões como “padrão de vida” (atestada desde 1903). Definição ● “Leigos treinados para representar um paciente com uma condição específica de forma realista, às vezes de maneira padronizada (apresentação consistente, que não varia entre os estudantes)” (Cleveland <i>et al.</i>, 2009, p. 477). ● Indivíduos treinados que se apresentam

	incógnitos como pessoas em busca de atendimento em ambientes de saúde (Daniels <i>et al.</i>, 2023). ● 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, 2007). Considere também: PACIENTES PADRONIZADOS NÃO ANUNCIADOS, PACIENTES OCULTOS, COMPRADOR SECRETO, PACIENTES INCORPORADOS
In Silico \in- 'si-li- ,kō \ <i>adj or adv.</i> Etym. 1980s: Latin, literally ‘in silicon’ (with reference to the use of silicon chips in computer systems); on the pattern of <i>in vitro</i> and <i>in vivo</i>. Definition ● Performed on computer or via computer simulation; the phrase was coined in 1989 as an analogy to the Latin phrases <i>in vivo</i>, <i>in vitro</i>, and <i>in situ</i> (Sieburg, 1990). ● An activity that is performed in a location absent from actual clinical care (eg : computer, simulation center) , Pallaganas et al, 2015, Terms of Reference, Definition) ● An important aspect of <i>in silico</i> simulation should be an ability to assess and predict outcomes in populations rather than in the non-existent ‘average’ patient.(Amin Rostami-Hodjegan, 2004, p. 445) ● In silico clinical trials indicates the use of individualised computer simulation in the development or regulatory evaluation of a medicinal product, medical device, or medical intervention.(Marco Viceconti l et al 2016, p.1) ● in silico clinical trials’ refers to the development of patient specific models to form virtual cohorts for testing the safety and/or efficacy of new drugs and of new medical devices, (Francesco Pappalardo et al. , 2018, p.1699) Compare: IN SITU	Em sílico \in. 'si.li.ko\ Etim. Em Sílico (loc. adj.): Surgiu por volta de 1980, a partir do latim, significando literalmente “em silício”. A expressão faz referência ao uso de chips de silício em sistemas de computador e foi criada por analogia com as expressões científicas <i>in vitro</i> (“em vidro”) e <i>in vivo</i> (“em um organismo vivo”). É amplamente utilizada em contextos de biologia computacional, bioinformática e simulações realizadas por meio de processamento digital. Definição ● Realizado em computador ou por simulação computacional; a frase foi cunhada em 1989 como uma analogia às frases latinas <i>in vivo</i>, <i>in vitro</i> e <i>in situ</i> (Sieburg, 1990). ● Uma atividade realizada em local fora do cuidado clínico real (por exemplo: computador, centro de simulação) (Pallaganas <i>et al.</i>, 2015, Terms of Reference, Definition). ● Um aspecto importante da simulação <i>in silico</i> é a capacidade de avaliar e prever desfechos em populações, e não em um “paciente médio” que não existe (Amin Rostami-Hodjegan, 2004, p. 445). ● Ensaios clínicos <i>in silico</i> indicam o uso de simulação computacional individualizada no desenvolvimento ou na avaliação regulatória de um medicamento, dispositivo médico ou intervenção médica (Marco Viceconti <i>et al.</i>, 2016, p. 1).

	● O termo “ensaios clínicos <i>in silico</i>” também se refere ao desenvolvimento de modelos específicos de pacientes para formar coortes virtuais e testar a segurança e/ou eficácia de novos medicamentos e dispositivos médicos (Francesco Pappalardo <i>et al.</i>, 2018, p. 1699). <i>Compare com:</i> IN SITU
In Situ/In Situ Simulation \ in 'sɪtʃu \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>adj</i> Etym. <i>in situ</i> 1740, Latin, literally “in its (original) place or position,” from ablative of situs “site.” Etym. <i>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. Definition ● 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. <i>For example, 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. ● In Situ – in the original or correct place – definition taken from the Oxford English Dictionary ● In situ simulation is the practice of using simulated scenarios in a clinical environment itself rather than in training facilities to promote learning and improved clinical care (Martin, Cross & Attoe 2020). ● Team-based activities occurring in patient care units with healthcare professionals in their own working environment. In situ simulation brings simulation to the real working environment and provides training where people work. In situ simulation can be either announced or unannounced, the latter also known as a drill (Sorensen et al., 2017).	In situ/ Simulação in situ \si.mu.la.s'õw\ //sart// Etim. Simulação (s.): Ver Simulação Baseada em Computador. Etim. <i>In situ</i> (loc. adj.): Registrada a partir de 1740, vem diretamente do latim <i>in situ</i>, que significa literalmente “em seu lugar” ou “na posição original”. É formada pela preposição <i>in</i> (“em”) e o ablativo <i>situs</i> (“lugar, posição, localização”). A expressão é usada para indicar que algo está ou ocorre no local original, especialmente em contextos científicos como arqueologia, biologia, engenharia e medicina. Definição ● 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. ● <i>In situ</i> – no local original ou correto – definição retirada do Oxford English Dictionary. ● Simulação <i>in situ</i> é a prática de usar cenários simulados no próprio ambiente clínico, e não em centros de treinamento, com a finalidade de promover o aprendizado e melhorar o cuidado clínico (Martin, Cross & Attoe, 2020). ● Atividades em equipe realizadas em unidades de cuidado com profissionais de saúde em seu próprio ambiente de trabalho. A

● In situ simulation - simulation that is physically integrated into the clinical environment, provides a method to improve reliability and safety in high-risk areas (Patterson, Blike, & Nadkarni, 2011). Compare: IN SILICO	simulação <i>in situ</i> leva a simulação ao ambiente real e oferece treinamento no local de atuação. Pode ser previamente anunciada ou não, sendo a última também conhecida como exercício simulado (Sorensen <i>et al.</i>, 2017). ● Simulação <i>in situ</i> – simulação fisicamente integrada ao ambiente clínico – oferece um método para melhorar a confiabilidade e a segurança em áreas de alto risco (Patterson, Blike & Nadkarni, 2011). Compare com: EM SÍLICO
Interactive Model or Simulation \ in-ter-'ak-tiv \ mǎ-dəl \ or \ sim-yuh-ley-shuh n \ adj Etym. interactive (adj.) "acting upon or influencing each other," 1832, from interact (v.), probably on model of active. Related: <i>Interactively</i>; <i>interactivity</i>. Etym. model (n.) Sense of "thing or person to be imitated" is 1630s. 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 that requires human participation (Australian Department of Defense, 2011). ● Interactive learning environments provide multiple means of representation and expression for the learner through text and graphic modes, animated simulations and other combinations of the media (Dikshit, Wu, Wu, & Zhao, 2005)	Modelo Interativo ou Modelo de Simulação /mo.d'e.lɔ/ /ĩ.te.ra.tʃ'i.vu/ /si.mu.la.s'õw/ adj Etim. Modelo (s.m. & f.): Registrado com o sentido de "coisa ou pessoa a ser imitada" desde a década de 1630. A palavra vem do italiano <i>modello</i>, que por sua vez deriva do latim <i>modulus</i>, diminutivo de <i>modus</i>, que significa "modo, medida, forma". Originalmente, referia-se a uma representação reduzida ou forma exemplar, passando a designar também algo ou alguém digno de imitação, seja no campo das artes, das ciências ou do comportamento. Etim. Simulação (s.f.): Ver Simulação Baseada em Computador. Etim. Interativa (adj.): Registrada desde 1832 com o sentido de "que age ou influencia reciprocamente". Deriva do verbo <i>interagir</i>, formado a partir do prefixo <i>inter-</i> ("entre, reciprocamente") e do verbo <i>agir</i>. A forma adjetiva interativa foi provavelmente criada por analogia com <i>ativa</i> (do latim <i>activus</i>). Relaciona-se com os termos <i>interativamente</i> (advérbio) e <i>interatividade</i> (substantivo), ambos expressando a ideia de troca mútua de ações ou influência entre elementos ou sujeitos, especialmente em contextos comunicacionais e tecnológicos. Definição ● Simulação de 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 (Departamento de Defesa da Austrália, 2011). ● Ambientes interativos de aprendizagem oferecem múltiplas formas de representação e expressão para o aprendiz, por meio de textos, modos gráficos, simulações animadas e outras combinações de mídias (Dikshit, Wu, Wu & Zhao, 2005).
Interdisciplinary \ in-ter-dis-uh-pluh-ner-ee \ <i>adj</i> 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/dictionary/interdisciplinary). ● The combining of two or more academic disciplines, fields of study, professions, technologies or departments (dictionary.com/browse/interdisciplinary). ● <i>noun</i>: The academic disciplines, such as psychology, or subspecialties within professions. For example, within the profession of medicine, anesthesia or cardiology (Barr, Koppel, Reeves, et al., 2005). See also: MULTIDISCIPLINARY	Interdisciplinar /ĩ.ter.dʒi.si.pli.n'ar/ <i>adj</i> Etim. Disciplina (s.f.): Vem diretamente do latim <i>disciplīna</i>, que significava “instrução, ensino, aprendizagem, conhecimento”, bem como “objeto de estudo, ciência” e também “disciplina militar”. O termo deriva de <i>discipulus</i>, que quer dizer “aluno, aprendiz”. O sentido de “ramo de instrução ou educação” é registrado pela primeira vez no final do século XIV. O uso com o significado de “treinamento militar” também data do final do século XIV, enquanto o sentido de “conduta ordenada como resultado do treinamento” aparece por volta de 1500. Definição ● Que envolve duas ou mais disciplinas acadêmicas, científicas ou artísticas (Merriam-Webster.com/dictionary/interdisciplina). ● Combinação de duas ou mais disciplinas acadêmicas, áreas de estudo, profissões, tecnologias ou departamentos (dictionary.com/browse/interdisciplinary) ● <i>substantivo</i>: Refere-se às disciplinas acadêmicas, como psicologia, ou subespecialidades dentro de uma profissão. Por exemplo, dentro da medicina, anesthesiologia ou cardiologia (Barr, Koppel, Reeves et al., 2005). Veja também: MULTIDISCIPLINAR
Interdisciplinary / Interdisciplinary Learning \ in-ter - 'di-sə-plə- ,ner-ē \ lərn-ing \ <i>noun / adj</i>	Interdisciplinar / Aprendizagem Interdisciplinar /in.ter.dʒis.si.pli. 'nar\

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. Etym. learning (n.) Old English leornung “learning, study,” from leornian. Definition ● Multiple disciplines training together (Dadiz et al., 2013, p. 280) ● When their members transcend separate disciplinary perspectives and attempt to weave together tools, methods, procedures, etc., to overcome common problems or concerns (John H. V. Gilbert, 2005) ● <i>adj</i>: Working jointly, but address issues from their individual discipline’s perspective (Gray & 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	\a.prẽ.ðʒi.'za.ʒẽj\ . Etim. Disciplina (s.f.) : Ver Interdisciplinar. Etim. Aprendizagem (s.f.): Ver Aprendizagem Adaptativa. Definição ● Treinamento conjunto de múltiplas disciplinas (Dadiz et al., 2013, p. 280). ● Quando os membros transcendem as perspectivas disciplinares separadas e tentam integrar ferramentas, métodos, procedimentos etc., para superar problemas ou preocupações comuns (John H. V. Gilbert, 2005). ● <i>adj</i>: Trabalho em conjunto, mas aborda as questões da perspectiva de sua disciplina individual (Gray e Connolly, 2008). ● Integração da perspectiva de profissionais de duas ou mais profissões por meio da organização do ensino em torno de uma disciplina específica, onde cada área examina as bases de seu conhecimento (Bray & Howkins, 2008). Veja também: EDUCAÇÃO/TREINAMENTO/APRENDIZAGEM INTERPROFISSIONAL
Interprofessional \ in-ter - \ prə-'fesh-nəl \ <i>adj</i> 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. Definition ● Collaborating as a team with a shared purpose, goal, and mutual respect to deliver safe, quality healthcare (Freeth, Hammick, Reeves, Koppel, & Barr, 2005; World Health Organization [WHO], 2010). ● Interprofessional is a more contemporary term describing a team effort in	Interprofessional \in.ter.pro.fe.si.o.'naw\ Etim. Profissional (s.): Registrado desde 1798 com o sentido de “aquele que exerce determinada atividade como meio de vida”. Deriva do adjetivo profissional, atestado desde 1747, inicialmente em referência a carreiras ou ocupações. A partir de cerca de 1793, o termo passou a ser associado especialmente a profissões qualificadas ou ofícios especializados. O adjetivo e o substantivo têm origem no latim <i>professio</i>, que significa “declaração pública” ou “profissão de fé”, derivado do verbo <i>profitēri</i> (“declarar abertamente, afirmar”), formado por <i>pro-</i> (“à frente, publicamente”) + <i>fatēri</i> (“confessar, admitir”).

healthcare from two or more professions whose members learn about, from, and with each other to improve health outcomes (Nester, 2016). <i>Consider also:</i> PROFESSION	Relacionado: Profissão. Definição ● Colaboração em equipe com um propósito, objetivo e respeito mútuo compartilhados para oferecer cuidados de saúde seguros e de qualidade (Freeth, Hammick, Reeves, Koppel & Barr, 2005; Organização Mundial da Saúde [OMS], 2010). ● <i>Interprofissional</i> é um termo mais contemporâneo que descreve o esforço em equipe na saúde envolvendo duas ou mais profissões, cujos membros aprendem sobre, com e entre si para melhorar os desfechos em saúde (Nester, 2016). <i>Considere também:</i> PROFISSÃO
Interprofessional Education /Training/Learning \ in-ter - prə- 'fesh-nəl \ e-jə- 'kā-shən\ trā-niŋ \ lərn-ing\ <i>noun</i> 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 (World Health Organization Interprofessional Education and Collaborative Expert Panel, 2011). ● Occasions when two or more professions learn with, from and about each other to improve collaboration and the quality of	Educação/Treinamento/Aprendizagem Interprofissional /e.du.ka.s'õw/ /trej.na.m'ẽj.tu/ /a.prẽ.dʒi.z'a.ʒɐj/ Etim. Profissional (s.): Ver Interprofissional. Relacionado: <i>Profissão</i>. Etim. Educação (s.f.): Registrada em português por volta de 1530 com o sentido de “criação de filhos” e também “treinamento de animais”. Deriva do francês médio <i>éducation</i> (c. 1400) e diretamente do latim <i>educātiōnem</i> (nominativo <i>educātiō</i>), que significa “criação, formação, treinamento”. Esse termo é o substantivo de ação de <i>educare</i>, verbo que originalmente significava “alimentar, nutrir, criar” e posteriormente “instruir”. Inicialmente, educação estava relacionada à transmissão de condutas sociais e morais; o sentido de “instrução sistemática e escolarizada voltada para o trabalho” surge por volta de 1610. Etim. Treinamento (s.m.): Registrado em português a partir de 1540 com o sentido de “disciplina e instrução para desenvolver habilidades e capacidades”. Em 1786, o termo passa a ser usado também no sentido de “exercício físico com o objetivo de melhorar o vigor corporal”. A palavra deriva do verbo “treinar”, este vindo do inglês to <i>train</i>, originalmente com o significado de “arrastar, conduzir, formar”, posteriormente evoluindo para “ensinar,

care...Collaborating as a team with a shared purpose, goal, and mutual respect to deliver safe, quality healthcare (Freeth, Hammick, Reeves, Koppel, & Barr, 2005; World Health Organization [WHO], 2010). • Instances “where learning with, for, or about two or more disciplines takes place to improve collaboration and quality of care”. (Wilhouse, 2012, p.1) • An initiative to secure learning and promote gains through interprofessional collaboration in professional practice (Freeth, Hammick, Reeves, et al, 2008). • Interprofessional education and Interprofessional practice “is a more contemporary term describing a team effort in healthcare from two or more professions whose members learn about, from, and with each other to improve health outcomes”. (Nester, 2016). <i>See also:</i> INTERDISCIPLINARY LEARNING	preparar”. Definição • Ambiente educacional no qual estudantes de duas ou mais profissões aprendem sobre, com, e uns com os outros para promover uma colaboração eficaz e melhorar os desfechos em saúde (World Health Organization Interprofessional Education and Collaborative Expert Panel, 2011). • Situações em que duas ou mais profissões aprendem com, sobre e entre si para melhorar a colaboração e a qualidade do cuidado... Colaboração em equipe com um propósito comum, objetivo e respeito mútuo, para prestar cuidados de saúde seguros e de qualidade (Freeth, Hammick, Reeves, Koppel & Barr, 2005; Organização Mundial da Saúde [OMS], 2010). • Ocasões “nas quais o aprendizado com, para ou sobre duas ou mais disciplinas ocorre com o objetivo de melhorar a colaboração e a qualidade da atenção” (Wilhouse, 2012, p. 1). • Iniciativa para garantir a aprendizagem e promover ganhos por meio da colaboração interprofissional na prática profissional (Freeth, Hammick, Reeves et al., 2008). • Educação e prática interprofissional “é um termo mais contemporâneo que descreve o esforço em equipe na área da saúde envolvendo duas ou mais profissões, cujos membros aprendem sobre, com e entre si para melhorar os desfechos em saúde” (Nester, 2016). <i>Veja também:</i> APRENDIZAGEM INTERDISCIPLINAR
Interprofessionalism \ in-ter - \prə- 'fesh-nəl \ 'i-zəm\ <i>noun</i> 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. Definition	Interprofissionalismo /pro.fi.si.o.na.l'iz.mu/ Etim. Profissional (s.): Ver Interprofissional. Relacionado: <i>Profissão</i>. Definição • A integração efetiva de profissionais por meio de respeito mútuo, confiança e apoio,

● The effective integration of professionals through mutual respect, trust, and support, from various professions, who share a common purpose to mold their separate skills and knowledge into collective responsibility and awareness that can be achieved through learned processes for communication, problem solving, conflict resolution, and conduct. <i>Consider also:</i> PROFESSION	de várias profissões que compartilham um propósito comum de moldar suas habilidades e conhecimentos separados em responsabilidade e consciência coletivas que podem ser alcançadas por meio de processos aprendidos de comunicação, resolução de problemas, resolução de conflitos, e conduta. <i>Considere também:</i> PROFISSÃO
---	---

J

Just-in-Time Simulation \jəst \ 'in \ tīm \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i> Etym. just (adv.) c. 1400, "precisely, exactly;" late 15c., "fittingly, snugly;" c. 1500, "immediately;" from just (adj.) and paralleling the adverbial use of French <i>juste</i> (also compare Dutch <i>juist</i>, German <i>just</i>, from the adjectives). 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. Definition ● A method of "simulation-based training that is conducted directly before the learners need to perform the intervention" (Monachino & Yanez, 2023, pp.278) ● "Appropriate clinical information is given at the right time and place", p513 ● The training that is utilized is "<i>just in time</i>" at the "<i>place near the site of the potential intervention</i>" (Palaganas et al, 2014). ● 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'əw \ jəst \ 'in \ tīm \ Etim. Just (adv.): Registrado em inglês por volta de 1400 com o sentido de "precisamente, exatamente". No final do século XV, passou a ser usado também com o significado de "adequadamente" ou "confortavelmente", e por volta de 1500 adquiriu o sentido temporal de "imediatamente" (como em <i>just now</i>). Deriva do adjetivo <i>just</i>, e seu uso adverbial é paralelo ao do francês <i>juste</i> ("exato, correto"), com cognatos em outras línguas germânicas, como o holandês <i>juist</i> e o alemão <i>just</i>, todos derivados de formas adjetivais que expressam justiça, precisão ou correção. Etim. Simulação (s.f.): Ver Simulação Baseada em Computador. Definição ● Método de treinamento baseado em simulação realizado imediatamente antes de os aprendizes precisarem executar a intervenção (Monachino & Yanez, 2023, p. 278). ● "Informações clínicas apropriadas são fornecidas no momento e local certos" (p. 513). ● O treinamento utilizado ocorre "just in time" ("no momento exato"), próximo ao local da possível intervenção (Palaganas <i>et al.</i>, 2014). ● Uma abordagem de aprendizagem que atenda às necessidades do aluno durante ou imediatamente antes é necessária para maximizar um resultado educacional (Barnes, 1998).
---	--

L

Latent Error (Latent Condition or Latent Safety Threat) \ˈlātnt\ ˈerər\ *noun*

Etym. latent (adj.) mid-15c., "concealed, secret," from Latin *latentem* (nominative *latens*) "lying hid, concealed, secret, unknown." Meaning "dormant, undeveloped" is from 1680s, originally in medicine.

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."

Definition

- Latent errors (or latent conditions) refer to less apparent failures of organization or design that contributed to the occurrence of errors or allowed them to cause harm to patients. For instance, whereas the active failure in a particular adverse event may have been a mistake in programming an intravenous pump, a latent error might be that the institution uses multiple different types of infusion pumps, making programming errors more likely. Thus, latent errors are quite literally "accidents waiting to happen." Latent errors are sometimes referred to as errors at the blunt end, referring to the many layers of the health care system that affect the person "holding" the scalpel. Active failures, in contrast, are sometimes referred to as errors at the sharp end, or the personnel and parts of the health care system in direct contact with patients (PSNet Latent Error)
- "Simulation...can be used to evaluate system competence and identify latent conditions that predispose to medical error." (Patterson et al, 2013)

See also: TRAINING SCARS

Erro Latente (Condição Latente ou Ameaça Latente à Segurança) \ˈlei.tənt\ ˈe.rər\

Etim. Erro (s.): Ver **Erro de fixação**.

Etim. Latente (adj.): Registrado em português desde meados do século XV com o sentido de "oculto, secreto". Deriva do latim *latentem* (nominativo *latens*), particípio presente do verbo *latēre*, que significa "estar escondido, ocultar-se, não ser percebido". O sentido mais específico de "adormecido" ou "não desenvolvido", especialmente aplicado a condições ou processos que ainda não se manifestaram, é atestado desde a década de 1680, inicialmente no campo da medicina.

Definição

- Erros latentes (ou condições latentes) referem-se a falhas menos evidentes de organização ou projeto que contribuíram para a ocorrência de erros ou permitiram que eles causassem danos aos pacientes. Por exemplo, enquanto a falha ativa em um evento adverso específico pode ter sido um erro na programação de uma bomba intravenosa, um erro latente pode estar no fato de que a instituição utiliza diversos modelos diferentes de bombas de infusão, o que torna os erros de programação mais prováveis. Assim, erros latentes são, literalmente, "acidentes esperando para acontecer". Erros latentes às vezes são chamados de erros na extremidade cega (blunt end), referindo-se às múltiplas camadas do sistema de saúde que afetam a pessoa que está "segurando" o bisturi. As falhas ativas, por outro lado, são chamadas de erros na extremidade aguda (sharp end), ou seja, o pessoal e os componentes do sistema de saúde em contato direto com os pacientes (PSNet Latent Error).
- "A simulação... pode ser utilizada para avaliar a competência do sistema e identificar condições latentes que predisõem ao erro médico" (Patterson *et al.*, 2013).

	Veja também: CICATRIZES DE TREINAMENTO
Learning Goal \ 'lär-niŋ \ 'göl \ <i>noun</i> Etym. learning (n.) Old English <i>leornung</i> “study, action of acquiring knowledge,” verbal noun from <i>leornian</i> (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 <i>gol</i>), in a poem from early 14c. and with an apparent sense of “boundary, limit.” Perhaps from Old English <i>gal</i> “obstacle, barrier,” a word implied by <i>gælan</i> “to hinder” and also found in compounds (<i>singal</i>, <i>widgal</i>). Definition ● Broad, general statements of what is desired for students to learn, and provide direction, focus, and cohesion (Georgarakou, 2023). ● Higher order ambitions for the learners (Harvard University, n.d.). ● Desired outcomes of educational and training systems that answers the question: “what skills, knowledge or attitudes should students have at their stage of educational or training development?” (Gagne et al, 2005) Compare: LEARNING OBJECTIVES; LEARNING OUTCOMES	Meta de Aprendizagem \m'ε.tə\ \a.prẽ.dʒi.z'a.ʒɛŋ\. Etim. Meta (s.f.): Do latim <i>mēta</i>, <i>mētae</i>, que originalmente designava uma “figura cônica” ou “pirâmide de forma cônica”, usada como marco ou baliza nas corridas (como nas corridas de bigas romanas). Por extensão, passou a significar “ponto final” ou “objetivo”. No português, o sentido de “objetivo” ou “ponto final de uma corrida” está registrado desde o século XVI, por volta de 1530. A palavra meta aparece em português desde então, sempre com esse sentido de “limite” ou “fim”. Etim. Aprendizagem (s.f.): Ver Aprendizagem Adaptativa. Definição ● Declarações amplas e gerais do que se deseja que os estudantes aprendam, oferecendo direção, foco e coesão (Georgarakou, 2023). ● Ambições de ordem superior para os aprendizes (Harvard University, s.d.). ● Resultados desejados dos sistemas educacionais e de treinamento que respondem à pergunta: “quais habilidades, conhecimentos ou atitudes os estudantes devem ter em seu estágio de desenvolvimento educacional ou de treinamento?” (Gagné et al., 2005). Compare: OBJETIVOS DE APRENDIZADO, RESULTADOS DE APRENDIZAGEM
Learning Objective \ 'lär-niŋ \ əb-'jek-tiv \ <i>noun</i> Etym. learning (n.) Old English <i>leornung</i> “study, action of acquiring knowledge,” verbal noun from <i>leornian</i> (see learn). Meaning “knowledge acquired by systematic study, extensive literary and scientific culture” is from mid-14c. <i>Learning curve</i> attested by 1907. Etym. objective (n.) 1738, “something objective to the mind,” from objective (adj.). Meaning “goal, aim” (1881) is from the military term <i>objective point</i> (1852), reflecting a sense evolution in French.	Objetivo da Aprendizagem \o.bi.ʒe.tʃ'i.vu\ \a.prẽ.dʒi.z'a.ʒɛŋ\ Etim. Objetivo (s.m.): Do adjetivo “objetivo”, registrado desde o século XVIII. A palavra “objetivo” como substantivo aparece em 1738, com o sentido de “algo que pode ser percebido ou dirigido à mente”. O sentido de “meta, propósito, alvo” surge em 1881, influenciado pelo termo militar francês <i>point objectif</i> (“ponto objetivo”), usado desde 1852 para designar um alvo a ser atingido. Etim. Aprendizagem (s.f.): Ver Aprendizagem

*Indica um termo identificado como potencialmente controverso.

Definition ● Specific behavioral outcomes that a group of learners will be helped to seek in a learning activity such as a course, a meeting [or a simulation]. (Knowles, 1980) ● “Specific measurable steps to help you achieve your mission and set benchmarks for achievement” (Nicholas et al., 2020, ● 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” (Mustafa et al., 2022, p. 433). ● Guides the debrief activity by supporting what content should be covered or avoided (Szyld & Rudolph, 2014). Compare: LEARNING GOALS; LEARNING OUTCOME	Adaptativa Definição ● Resultados comportamentais específicos que um grupo de aprendizes deverá buscar em uma atividade educacional como um curso, uma reunião [ou uma simulação] (Knowles, 1980). ● “Etapas mensuráveis e específicas para ajudá-lo a alcançar sua missão e estabelecer marcos de progresso” (Nicholas et al., 2020). ● Meta esperada de um currículo, curso, aula ou atividade em termos de habilidades ou conhecimentos demonstráveis que serão adquiridos por um estudante como resultado da instrução (Mustafa et al., 2022, p. 433). ● Guia para a atividade de debriefing ao indicar qual conteúdo deve ser abordado ou evitado (Szyld & Rudolph, 2014) Compare: METAS DE APRENDIZAGEM; RESULTADOS DE APRENDIZAGEM
Learning Outcome \ 'lær-niŋ \ 'aũ t- kəm \ <i>noun</i> Etym. learning (n.) Old English <i>leornung</i> “study, action of acquiring knowledge,” verbal noun from <i>leornian</i> (see learn). Meaning “knowledge acquired by systematic study, extensive literary and scientific culture” is from mid-14c. <i>Learning curve</i> 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, <i>outcoming</i>, was used as “an issue, a result.” Old English had <i>utancumen</i> (n.) “stranger, foreigner.” Definition ● A measurable change in knowledge, skills, and attitudes (KSAs) following the simulation experience (INACSL Standards Committee, 2021) ● Measurable results of the participants’ progress toward meeting a set of	Resultado de aprendizagem \ xe.zuw.t' a.do \ \ a.prẽ.dʒi.z' a.ʒɐn \ Etim. Resultado (s.m.): Do latim <i>resultātus</i>, participio passado de <i>resultāre</i>, que significa “ressonar, saltar para trás, resultar”. O verbo <i>resultāre</i> é formado por <i>re-</i> (para trás) + <i>saltāre</i> (saltar, pular). No português, resultado passou a significar “consequência, efeito, produto de uma ação” desde os primeiros registros da palavra, mantendo o sentido de algo que emerge ou decorre de um processo. Etim. Aprendizagem (s.f): Ver Aprendizagem Adaptativa. Definição ● Mudança mensurável em conhecimentos, habilidades e atitudes (CHAs) após a experiência de simulação (INACSL Standards Committee, 2021). ● Resultados mensuráveis do progresso dos participantes em direção ao cumprimento de um conjunto de objetivos (INACSL

*Indica um termo identificado como potencialmente controverso.

objectives” (INACSL Standards Committee, 2021, p. 61). Learning outcomes “measure the effects on learning: psychomotor, affective and cognitive skills” (Cant & Cooper, 2017, p.69). Compare: LEARNING GOALS; LEARNING OBJECTIVES	Standards Committee, 2021, p. 61). Os resultados de aprendizagem "medem o efeito na aprendizagem: habilidades psicomotoras, afetivas e cognitivas" (Cant & Cooper, 2017, p.69) Compare: METAS DE APRENZAGEM, OBJETIVOS DA APRENDIZAGEM
Live, virtual, and constructed (LVC) simulation \ 'liv\ 'vər-chə-wəl, -chəl; 'vərch-wəl\kən-'strək-tiv\ <i>noun</i> Etym. live 1540s, “having life,” later (1610s) “burning, glowing,” a shortening of alive. Meaning “in-person” (of performance) is first attested 1934. Etym. virtual 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 early 15c., “derived by interpretation,” from Middle French constructif or from Medieval Latin <i>constructivus</i>, from Latin construct-, past participle stem of <i>construere</i> “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 involves a real person operating simulated systems; and a constructed simulation does not involve real people or real systems but consists of computer programs that create an environment” (Sokolowski & Banks, 2011, pp. 19-20). See also: MODELING AND SIMULATION	Simulação ao vivo, virtual e construída \sɪ.mu.la.s'ðw\ \v'ɪ.vʊ\ \vɪr.tw'aw\ \kõs.trw'i.dʊ\ substantivo Etim. Vivo (adj.): Do latim <i>vīvus</i>, participio presente de <i>vīvere</i>, que significa “viver”. O termo traz a ideia de “aquele que tem vida, que está em estado de vida”. No português, “vivo” mantém esse sentido desde os primeiros registros da língua, indicando algo “animado, cheio de vida, energético”. Etim. Virtual (adj.): Ver Ambiente Virtual Automatizado de Caverna ou Caverna digital. Etim. Construído (adj.): Participio passado do verbo “construir”, que vem do latim <i>construere</i>, formado por <i>con-</i> (“junto”) + <i>struere</i> (“amontoar, empilhar”). O adjetivo construído designa algo que foi “edificado, montado ou formado” a partir da ação de construir. 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 na qual uma pessoa real opera sistemas simulados; e uma simulação construída não envolve pessoas reais ou sistemas reais, mas, em vez disso, são programas de computador que criam um ambiente.(Sokolowski & Banks, 2011, p. 19-20). Veja também: MODELAGEM E SIMULAÇÃO
Logistics \ lō-'ji-stiks \ <i>noun</i> 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”	Logística \lo.ʒ'is.tʃi.kə\ Etim. Logística (s.f.): Do francês <i>logistique</i>, termo militar usado desde o século XIX para designar a ciência e a arte de organizar e transportar recursos

(from Old French <i>logeiz</i> “shelter for an army, encampment,” from <i>loge</i>; see <i>lodge</i> (n.)) + Greek-derived suffix <i>-istique</i> (see <i>-istic</i>). The form in French was influenced by <i>logistique</i>, from the Latin source of English logistic. Related: <i>Logistical</i>. Definition ● “The careful organization of a complicated activity so that it happens in a successful and effective way” (Cambridge Dictionary, n.d.) ● In healthcare simulation, the technical aspects of center design, traffic flow, adequate space and storage, room usage, lighting, air handling, scheduling, and information technology assets. (Horley, Ross, 2008) ● Ensuring the details, in simulation-based education, such as scheduling of learners, facilitators, moulage, props, scenario preparation, and design are all complete.	e suprimentos. A palavra francesa <i>logistique</i> deriva do grego <i>logistikós</i> (λογιστικός), que significa “habilidoso em cálculo, raciocínio”, originado de <i>logizomai</i> (λογίζομαι), “calcular, considerar”. No português, “logística” foi adotada para designar o planejamento e a gestão eficiente de recursos, principalmente no contexto militar e, posteriormente, no empresarial. Definição ● “Organização cuidadosa de uma atividade complexa para que ocorra de maneira bem-sucedida e eficaz” (Cambridge Dictionary, s.d.). ● Na simulação em saúde, refere-se aos aspectos técnicos do projeto de centros, fluxo de pessoas, espaço e armazenamento adequados, uso de salas, iluminação, ventilação, agendamento e recursos de tecnologia da informação (Horley & Ross, 2008). ● Garantir que todos os detalhes no contexto da educação baseada em simulação, como agendamento de alunos, facilitadores, moulage, adereços, preparação e design de cenários estejam completos.
Low-Fidelity \ 'lō \ fə- 'de-lə-tē \ <i>adj</i> Etym. fidelity (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. Definition ● Not needing to be controlled or programmed externally for the learner to participate (Palaganas, Maxworthy, Epps, & Mancini, 2015); examples include <i>case studies, role playing, or task trainers used to support students or professionals in learning a clinical situation or practice</i> (Adapted from National League for Nursing - Simulation Innovation Resource Center, 2013).	Baixa Fidelidade \b'aj.fə\ \ 'fi.de.li.d'a.dʒi\ Etim. Baixo (adj.): Do latim <i>bassus</i>, que significava “baixo, curto, grosso”. No latim vulgar, a palavra evoluiu para designar algo de pouca altura ou estatura reduzida. No português, “baixo” manteve esse sentido desde os primeiros registros, significando “de pouca altura, reduzido em tamanho ou posição”. Etim. Fidelidade (s.f.): Ver Fidelidade Conceitual. Definição. ● Não precisa ser controlado ou programado externamente para o aluno participar (Palaganas, Maxworthy, Epps, & Mancini, 2015); exemplos incluem estudos de caso, dramatizações ou instrutores de tarefas usados para apoiar alunos ou profissionais na aprendizagem de uma situação ou prática clínica (Adaptado do National League for

● Informed by learning objectives, designed for specific task(s) and training stage (Munshi et. al, 2015). ● Seek to replicate an assessment format based on real life experiences and are simple to engage with (i.e. text-based media) (Weekley et.al, 2015). <i>See also:</i> FIDELITY	Nursing - Simulation Innovation Resource Center, 2013). ● Baseia-se nos objetivos de aprendizagem e projetado para tarefas específicas e fases do treinamento (Munshi et al., 2015). ● Busca replicar um formato de avaliação baseado em experiências reais e é simples de utilizar (ex.: mídias baseadas em texto) (Weekley et al., 2015). <i>Veja também:</i> FIDELIDADE
---	---

Male Urogenital Teaching Associates (MUTA) \māl \yür-ō- 'je-nə-tl \ 'tēch ng \ə- 'sō- shē- ,āt, -sē- \ <i>noun</i> Etym. <i>urogenital</i> (adj.) 1838, from uro- + genital. Form <i>urinogenital</i> is attested from 1836. Definition • "Instruct healthcare professional learners to perform accurate and respectful rectal, urogenital, and prostate examinations using their own body to instruct while providing real-time feedback." Hopkins et al., 2021, Introduction, Paragraph one). • 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). Compare: GENITOURINARY TEACHING ASSISTANT, GYNECOLOGICAL TEACHING ASSOCIATE	Associados de Ensino Urogenital Masculino (MUTA) \ma.sku. 'li.nu\ u.ro.ʒe.ni. 'taw\ ə. 'so.si.a. 'du\ Etim. <i>Urogenital</i> (adj.): A palavra “urogenital” é formada pela junção dos elementos uro-, do grego <i>ouron</i> que significa “urina” ou “sistema urinário”, e genital, do latim <i>genitalis</i>, relativo aos órgãos sexuais ou à geração, derivado do verbo latino <i>gignere</i>, que significa “gerar” ou “produzir”. O termo refere-se ao conjunto dos sistemas urinário e genital, indicando sua relação anatômica ou funcional. Definição • “Instrui aprendizes das profissões da saúde a realizar exames retais, urogenitais e de próstata de forma precisa e respeitosa, utilizando o próprio corpo para ensinar e fornecer feedback em tempo real” (Hopkins et al., 2021, Introdução, parágrafo um). • Um Associado de Ensino Urogenital Masculino (MUTA) é um homem treinado especificamente para ensinar, avaliar e oferecer feedback sobre técnicas adequadas de exame urogenital e retal. Ele também aborda habilidades de comunicação necessárias para proporcionar um exame confortável de maneira padronizada, utilizando seu corpo como ferramenta de ensino em um ambiente de apoio e não ameaçador (ASPE). Compare com: ASSISTENTE DE ENSINO GENIURINÁRIO, ASSOCIADA DE ENSINO GINECOLÓGICO
*Manikin \ma-ni-kən\ (also Mannequin) <i>noun</i> 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 health care simulation and education (Slone,	Manequim \ 'ma.ni.kən\ (também <i>Manequim</i>) Etim. <i>Manequim</i> (s.m.): Definição • Simulador em escala real com aparência humana que representa um paciente para fins de simulação e ensino em saúde (Slone,

Lampotang, & Nelson, 2023, p 116). ● Full or partial body representation of a patient for a specific practice or procedure (Marion-Martins & Pinho, 2020) ● Full or partial body simulators that can have varying levels of physiologic function and fidelity (Seropian et al., 2004) See also: SIMULATOR Eds note: in <i>Grimm's Fairy Tales</i>, <i>manikin</i> [and other translated spellings such as <i>mannequin</i>] have a demeaning connotation.	Lampotang & Nelson, 2023, p. 116). ● Representação total ou parcial do corpo de um paciente voltada para uma prática ou procedimento específico (Marion-Martins & Pinho, 2020). ● Simuladores de corpo inteiro ou parcial que podem ter diferentes níveis de função fisiológica e fidelidade (Seropian et al., 2004). Veja também: SIMULADOR Nota do editor: em <i>Contos de Grimm</i>, o termo <i>manikin</i> [e outras grafias traduzidas como <i>mannequin</i>] pode ter conotação pejorativa.
*Manikin-based Simulation \ma-ni-kən \ bāst \ sim-yuh-ley- shuh n \ <i>noun</i> Etym. manikin. 1560s, “jointed figure used by artists,” from Dutch manneken, literally “little man,” diminutive of Middle Dutch man. Etym. simulationn (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 (Diaz et al., 2020). ● Are designed for either manual input, physiologic modeling or state-based modeling; or a mixture of these elements (Slone & Lampotang, 2023).	Simulação baseada em manequim \si.mu.la.s'ẽw\ \ba.zi.'a.dũ\ Etim. Simulação (s.f.): Ver Simulação Baseada em Computador. Etim. Manequim (s.): Ver Manequim. 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. (Diaz et al., 2020). ● São projetados para entrada manual, modelagem fisiológica ou modelagem baseada em estados; ou ainda uma combinação desses elementos (Slone & Lampotang, 2023).
*Mannequin \ma-ni-kən \ (also Manikin) <i>noun</i> Etym. 1902, “model to display clothes,” from French mannequin. A French form of the same word that yielded manikin, and sometimes	*Manequim \ma.ne.'kẽ\ (também <i>Manikin</i>) Etim. Manequim (s): Ver Manequim.

*Indica um termo identificado como potencialmente controverso.

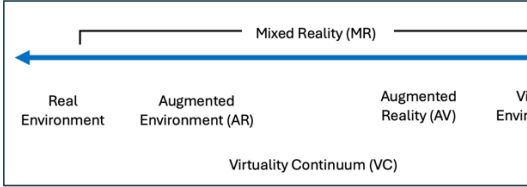
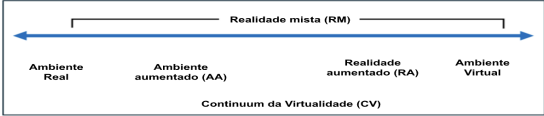
mannequin was used in English in a sense “artificial man” (especially in translations of Hugo). Originally of persons, in a sense where we might use “model.” See: MANIKIN See also: SIMULATOR	Veja: MANIKIN (MANEQUIM) Veja também: SIMULADOR
Manual Input \ˈman-yə-wəl ˈin-pù t\ <i>noun</i> Etym. manual (adj.) c. 1400, from Latin <i>manualis</i> “of or belonging to the hand; that can be thrown by hand,” from <i>manus</i> “hand, strength, power over; armed force; handwriting.” Etym. input Middle English verb (late 14c.) meaning “to put in, place, set.” Definition 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 (Slone, Lampotang, & Nelson, 2023, p 116). Compare: PHYSIOLOGIC MODELING, PREPACKAGE SCENARIO, “RUNNING ON THE FLY”, MANUAL MANIPULATION	Input Manual \ˈin-pùt\ ˈma.nwˈaw\ Etim. Input (v.): O verbo input vem do inglês intermediário, com registros desde o final do século XV, e significa “colocar” ou “inserir”. Originalmente, é a combinação do verbo <i>put</i> (“colocar”) com o prefixo <i>in-</i> (“dentro”), indicando a ação de colocar algo para dentro ou inserir dados em um sistema. Etim. Manual (adj.): A palavra manual vem do latim <i>manualis</i>, que significa “relativo à mão”, derivado de <i>manus</i>, que quer dizer “mão”. Originalmente, indicava algo feito ou operado pela mão, em oposição ao que é feito por máquinas ou instrumentos automáticos. Definição 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 (Slone, Lampotang, & Nelson, 2023, p 116). Compare: MODELAGEM FISIOLÓGICA, CENÁRIO PRÉ-PROGRAMADO, “EXECUÇÃO IMPROVISADA”, MANIPULAÇÃO MANUAL
Mastery Learning \ˈmas-t(ə-)rē\ ˈlɜrn-ɪŋ\ <i>noun</i> Etym. mastery (adj.) early 13c., <i>mesterie</i>, “condition of being a master,” also “superiority, victory,” from Old French <i>maistrie</i>, from <i>maistre</i> “master” (n.). Meaning “intellectual command” (of a topic, etc.) is from 1660s. Etym. learning (n.) Old English <i>leornung</i> “learning, study,” from <i>leornian</i>. Definition Mastery learning is a stringent form of competency-based education that aims to achieve “excellence for all” in health	Aprendizagem de Maestria \a.prē.dʒi.zˈa.ʒɛn\ ˈma.es.trˈi.jə\ Etim. Aprendizagem (s.f): Ver Aprendizagem Adaptativa. Etim. Maestria (adj.): A palavra “maestria” vem do latim <i>magisteria</i>, derivado de <i>magister</i>, que significa “mestre” ou “professor”. Originalmente, indicava a autoridade, habilidade ou domínio que um mestre possui em sua arte ou ofício. No português, “maestria” mantém o sentido de “grande habilidade, perícia” em determinada atividade.

professions education. Mastery learning expects all learners to achieve all curriculum learning objectives to high performance standards, i.e., well-prepared to deliver safe and effective patient care, without exception. Mastery learning, grounded in the science of expertise, features deliberate practice, rigorous assessment, feedback, multiple learning opportunities, and psychological safety. Educational outcomes are uniform among learners, while the time needed to reach the outcomes may vary (McGaghie, Barsuk, & Wayne, 2020). ● Mastery learning has been used to promote clinical skill and knowledge acquisition and maintenance in many clinical domains. The domains span invasive procedures such as laparoscopic surgery and colonoscopy; clinical reasoning during cardiac arrest and status epilepticus responses; central venous catheter maintenance and ultrasound guided IV insertion; managing urgent ventilator patient care needs and managing clinical uncertainty; and communication skills such as breaking bad news to patients and their families. Mastery learning outcomes have been demonstrated in simulated settings and as translational results measured via improved patient care practices, patient clinical outcomes, and public health effects (McGaghie, Barsuk, Wayne, & Issenberg, 2024). ● An instructional strategy that encourages students to learn at their own pace and master skills progressively. The strategy includes six key elements: (1) pre-assessment with pre-teaching, (2) high-quality initial instruction, (3) progress monitoring through formative assessments, (4) corrective instruction, (5) parallel formative assessment, and (6) enrichment or extension activities. ...A cycle of feedback and corrective procedures that is repeated until mastery is achieved, at which point the student will move on to the next level. (Guskey, 2010). ● A competency-based educational strategy	Definição ● A aprendizagem de maestria é uma forma rigorosa de educação baseada em competências que busca alcançar a “excelência para todos” na educação das profissões da saúde. Pressupõe que todos os aprendizes atinjam todos os objetivos curriculares com altos padrões de desempenho, ou seja, estejam bem preparados para prestar um cuidado seguro e eficaz ao paciente, sem exceções. Fundamentada na ciência da expertise, essa abordagem inclui prática deliberada, avaliação rigorosa, feedback, múltiplas oportunidades de aprendizagem e segurança psicológica. Os resultados educacionais são uniformes entre os alunos, embora o tempo necessário para alcançá-los possa variar (McGaghie, Barsuk & Wayne, 2020). ● A aprendizagem de maestria tem sido utilizada para promover a aquisição e manutenção de habilidades clínicas e conhecimento em diversas áreas da prática clínica. Os domínios abrangem procedimentos invasivos (como cirurgia laparoscópica e colonoscopia), raciocínio clínico em situações de parada cardiorrespiratória e respostas ao estado epiléptico, manuseio de cateter venoso central e inserção de acesso intravenoso guiado por ultrassom, gerenciamento de necessidades ventilatórias urgentes e de incertezas clínicas, bem como habilidades de comunicação, como dar más notícias a pacientes e familiares. Os resultados dessa abordagem foram demonstrados em cenários simulados e também em resultados translacionais medidos por meio de melhores práticas assistenciais, desfechos clínicos dos pacientes e efeitos em saúde pública (McGaghie, Barsuk, Wayne & Issenberg, 2024). ● Estratégia instrucional que estimula os alunos a aprenderem no seu próprio ritmo e a dominar as habilidades de forma progressiva. A estratégia inclui seis elementos principais: (1) avaliação
---	---

that highlights the capacity of all students to acquire the knowledge, skills, and attributes of mastery with consistent feedback and without constraints to time (McGaghie, 2023). ● 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, 2014). Compare: DELIBERATE PRACTICE	diagnóstica com pré-instrução, (2) ensino inicial de alta qualidade, (3) monitoramento do progresso por meio de avaliações formativas, (4) instrução corretiva, (5) avaliação formativa paralela, e (6) atividades de enriquecimento ou aprofundamento. ...Um ciclo de feedback e procedimentos corretivos é repetido até que a maestria seja atingida, momento no qual o aluno avança para o próximo nível (Guskey, 2010). ● Estratégia educacional baseada em competências que destaca a capacidade de todos os estudantes adquirirem os conhecimentos, habilidades e atributos da maestria com feedback consistente e sem limitação de tempo (McGaghie, 2023). ● Filosofia instrucional que valoriza o <i>feedback</i> individualizado e o tempo adequado, permitindo que o aluno progrida no conteúdo de forma personalizada, geralmente em unidades menores, até dominar completamente o conteúdo. Esse conceito sustenta que quase todos os aprendizes podem alcançar a maestria de um conteúdo ou habilidade utilizando esse método (Palaganas, Maxworthy, Epps & Mancini, 2014). Compare com: PRÁTICA DELIBERADA
Mental Simulation \ 'men-tʰl \ n sim-yuh-ley-shuhn \ noun Etym. mental (adj.) early 15c., “in, of, or pertaining to the mind; characteristic of the intellect,” from Late Latin <i>mentalis</i> “of the mind,” from Latin <i>mens</i> (genitive <i>mentis</i>) “mind,” from PIE root men- (1) “to think.” 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. Definition ● Mentally rehearsing an action to enhance performance (Van Meer, 2009). ● “Cognitive rehearsal of a task in the absence of overt physical movement”	Simulação Mental \ si.mu.la.s 'ðw\ mẽ.t'aw\ Etim. Simulação (s.f.): Ver Simulação Baseada em Computador. Etim. Mental (adj.): Do latim <i>mentālis</i>, que deriva de <i>mēns</i>, <i>mentis</i>, que significa “mente”. Originalmente, mental refere-se ao que pertence à mente ou ao intelecto. No português, mantém o sentido relacionado aos processos da mente, ao pensamento e à cognição. Definição ● Ensaiar mentalmente uma ação para melhorar o desempenho. (Van Meer, 2009) ● “Ensaio cognitivo de uma tarefa na ausência

(Driskell, 1994, p. 481) that “can be used to learn cognitive, kinesthetic, psychomotor, or technical skills” (Rao, 2015, p. 545). 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 processes for affect, cognition, motivation, and behavior (Markman, Klein, & Suhr, 2009)	de movimento físico evidente” (Driskell, 1994, p. 481) que pode ser usado para aprender habilidades cognitivas, cinestésicas, psicomotoras ou técnicas. (Rao, 2015, p. 545) Atividades que ocorrem no cérebro, como imagens mentais, imaginação, 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).
Metaverse \ met-uh-vurs \ . noun Etym. meta (prefix.) word-forming element of Greek origin meaning 1. "after, behind; among, between," 2. "changed, altered," 3. "higher, beyond;" from Greek meta (prep.) "in the midst of; in common with; by means of; between; in pursuit or quest of; after, next after, behind," in compounds most often meaning "change" of place, condition, etc. This is from PIE *me- "in the middle" (source also of German mit, Gothic miþ, Old English mið "with, together with, among"). Etym. “verse” as short for universe (n.) 1580s, "the whole world, cosmos, the totality of existing things," from Old French univers (12c.), from Latin universum "all things, everybody, all people, the whole world," noun use of neuter of adjective universus "all together, all in one, whole, entire, relating to all," literally "turned into one," from unus "one" (from PIE root *oi-no- "one, unique") + versus, past participle of vertere "to turn, turn back, be turned; convert, transform, translate; be changed" (from PIE root *wer- (2) "to turn, bend") Definition "The Metaverse is a universe in which the digital/virtual world and the real world are blended. It puts together – as seamlessly as possible – your social media, your virtual world, your real world, and your digital communities all in one arena.” (Chang & Dolby, 2022, para. 2)	Metaverso \me.ta.'vɛɾ.su\ Etim. Meta (prefixo): O prefixo “meta-” vem do grego <i>metá</i> (μετά), que significa “além de”, “depois de”, “mudança” ou “transformação”. É usado para indicar algo que transcende ou vai além do que é indicado pela palavra base, como em metafísica (além da física) ou metacognição (pensar sobre o pensamento). No contexto moderno, o termo metaverso combina “meta-” com “verso”, para designar um “universo além do universo físico”, uma realidade digital ou virtual que transcende o mundo real. Etim. Verso (s.m): A palavra “verso” vem do latim <i>versus</i>, particípio passado de <i>vertere</i>, que significa “girar” ou “virar”. Originalmente, referia-se a uma linha ou sequência de palavras que formam um segmento de um poema, como se fossem “voltas” ou “dobras” no texto. No português, verso mantém o sentido de “linha de poesia” ou “parte de um poema”. Definição “O Metaverso é um universo no qual o mundo digital/virtual e o mundo real se misturam. Ele integra – da forma mais fluida possível – suas redes sociais, seu mundo virtual, seu mundo real e suas comunidades digitais em um único ambiente.” (Chang & Dolby, 2022,

● The extension of reality in which reality merges with the virtual space. This extension goes beyond simply combining the real and virtual spaces and rather includes an interaction between the two (Kye et al., 2021). ● An artificial world that integrates real-world information through digital devices as well as wholly virtual environments that coexist. The metaverse roadmap categorizes the metaverse into 4 types: augmented reality, lifelogging, mirror world, and virtual reality. (Kye et al., 2021) ● “A network of interconnected virtual worlds with the following key characteristics: Presence, Persistence, Immersion and Interoperability. Metaverse is the next iteration of the internet enabled by several converging technologies such as Extended Reality (XR), Artificial Intelligence(AI), Decentralized Ledger Technologies(DLTs), neuro-technologies, optics, bio-sensing technologies, robotics, improved computer graphics, hardware, and network capabilities.” (XRSI, 2024a, para. 1) See also: AUGMENTED REALITY, VIRTUAL REALITY, MIXED REALITY, EXTENDED REALITY	parágrafo 2) ● Extensão da realidade na qual o real se funde com o espaço virtual. Essa extensão vai além da simples combinação entre os espaços real e virtual, envolvendo uma interação entre ambos. (Kye et al., 2021) ● Um mundo artificial que integra informações do mundo real por meio de dispositivos digitais, assim como ambientes totalmente virtuais que coexistem. O roteiro do metaverso o classifica em quatro tipos: realidade aumentada, registro de vida (lifelogging), mundo espelhado e realidade virtual. (Kye et al., 2021) ● “Uma rede de mundos virtuais interconectados com as seguintes características principais: Presença, Persistência, Imersão e Interoperabilidade. O Metaverso é a próxima iteração da internet, viabilizada por diversas tecnologias convergentes, como Realidade Estendida (XR), Inteligência Artificial (IA), Tecnologias de Registro Descentralizado (DLTs), neurotecnologias, óptica, tecnologias de biossensoriamento, robótica, gráficos computacionais aprimorados, hardware e redes.” (XRSI, 2024a, parágrafo 1) Ver também: REALIDADE AUMENTADA, REALIDADE VIRTUAL, REALIDADE MISTA, REALIDADE ESTENDIDA
Mixed Reality (MR or XR) \ ‘mikst \ rē-’a-lə-tē \ noun Etym. mixed (adj.) mid-15c., also mixte, “consisting of different elements or parts,” from Latin <i>mixtus</i>, past participle of <i>miscēre</i> “to mix, mingle, blend” 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> (see real (adj.)). Meaning “real existence, all that is real” is from 1640s; that of “the real state (of something)” is from 1680s. Definition	Realidade mista (RM ou XR) \ xi.a.li.d’ a.dʒi \ m’is.tə\. Etim. Realidade (s.f.): Ver Realidade Aumentada. Etim. Misto (adj.): A palavra “misto” vem do latim <i>mixtus</i>, particípio passado de <i>miscēre</i>, que significa “misturar”. O adjetivo “misto” refere-se a algo que resulta da mistura de elementos diferentes ou que é composto por partes variadas. Definição ● Uma categoria que abrange a combinação híbrida de ambientes virtuais e realidade

● A category that encompasses the hybrid combination of virtual environments and reality to create a new environment. (Hsieh & Lee, 2017) ● Blend of what is physically present to what is 100% computer-generated. (Milgram & Kishino, 1994, p. 3).  Figure 1: Simplified representation of a “virtuality continuum” (Milgram & Kishino, 1994, p. 3) ● A simulator that “combines virtual and physical components and visualization software” (Robinson et al., 2014, p. 56). ● ”Seamlessly blends the user’s real-world environment with digitally-created content, where both environments can coexist and interact with each other. As the user interacts with the real and virtual objects, the virtual objects will reflect the changes in the environment as would any real object in the same space.” (XRSI, 2024b, para. 1) See also: AUGMENTED REALITY, VIRTUAL REALITY, EXTENDED REALITY	para criar um novo ambiente. (Hsieh & Lee, 2017) ● Mistura do que está fisicamente presente com o que é 100% gerado por computador. (Milgram & Kishino, 1994, p. 3) Figura 1: Representação simplificada de um “continuum da virtualidade” (Milgram & Kishino, 1994, p. 3)  ● Um simulador que “combina componentes virtuais e físicos com software de visualização.” (Robinson et al., 2014, p. 56) ● “Combina perfeitamente o ambiente real do usuário com conteúdo criado digitalmente, permitindo que ambos coexistam e interajam entre si. À medida que o usuário interage com os objetos reais e virtuais, os objetos virtuais refletem as mudanças no ambiente, assim como fariam objetos reais no mesmo espaço.” (XRSI, 2024b, parágrafo 1) Veja também: REALIDADE AUMENTADA, REALIDADE VIRTUAL, REALIDADE ESTENDIDA
Mixed Reality Human \ mikst \ rē- 'a-lə-tē \ hyū-mən \ <i>noun</i> Etym. mixed (adj.) mid-15c., also mixte, “consisting of different elements or parts,” from Latin <i>mixtus</i>, past participle of <i>miscēre</i> “to mix, mingle, blend” 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. Definition ● “A virtual human embodied by a tangible interface that shares the same registered space” (Kotranza & Lok, 2008, p. 99). ● The use of haptic technology to afford	Humano em realidade mista \u.m'ə.nɔ\ \xi.a.li.d'a.dʒi\ \m'is.tə\ Etim. Humano (s.m.): Ver Fatores Humanos. Etim. Realidade (s.f.): Ver Realidade Aumentada. Etim. Misto (adj.): Ver Realidade Mista. Definição ● “Um humano virtual incorporado por uma interface tangível que compartilha o mesmo espaço registrado.” (Kotranza & Lok, 2008, p. 99) ● O uso de tecnologia háptica para possibilitar a comunicação mediada pelo toque durante cenários interpessoais. (Kotranza et al.,

*Indica um termo identificado como potencialmente controverso.

touch-driven communication during interpersonal scenarios (Kotranza et al., 2009)	2009)
Mixed Simulation (Mixed Methods Simulation) \ mikst \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i> Etym. mixed (adj.) mid-15c., also mixte, “consisting of different elements or parts,” from Latin <i>mixtus</i>, past participle of <i>miscēre</i> “to mix, mingle, blend” 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. Etym. method (n.) early 15c., “regular, systematic treatment of disease,” from Latin <i>methodus</i> “way of teaching or going,” from Greek <i>methodos</i> “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 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. For example, a standardized patient (SP) and a mannequin are used in a scenario or a task trainer paired with an SP for venipuncture, etc. (SSH). Compare: MULTIPLE MODALITY SIMULATION, HYBRID SIMULATION	Simulação Mista (Simulação de Métodos Mistos) \si.mu.la.s 'ãw\ m 'is.tə\ substantivo Etim. Simulação (s.f): Ver Simulação Baseada em Computador. Etim. Método (s.m.): Do grego <i>methodos</i> (μέθοδος), que significa “caminho, procedimento” ou “modo de proceder”. É formada por <i>meta-</i> (“além, através de”) e <i>hodos</i> (“caminho, via”). No português, método mantém o sentido de conjunto organizado de procedimentos ou técnicas para alcançar um objetivo. Etim. Mista (adj.): Ver Realidade mista. 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 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). Compare: SIMULAÇÃO DE MODALIDADE MÚLTIPLA, SIMULAÇÃO HÍBRIDA
Mobile Simulation/Mobile Simulator \ 'mō-bəl \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i> Etym. mobile (adj.) late 15c., from Middle French <i>mobile</i> (14c.), from Latin <i>mobilis</i> “movable, easy to move; loose, not firm,” “pliable, flexible. contraction of *movibilis, from <i>movere</i> “to move.” 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.	Simulação Móvel/Simulador Móvel \si.mu.la.s 'ãw\ m 'ɔ.vew\ Etim. Simulação (s.m.): Ver Simulação Baseada em Computador. Etim. Móvel (adj.): A palavra “móvel” vem do latim <i>mōbilis</i>, que significa “que pode mover-se, que é capaz de movimento”. Deriva de <i>mōveō</i>, verbo que quer dizer “mover”. No português, móvel mantém o sentido de algo que pode ser

*Indica um termo identificado como potencialmente controverso.

Definition ● A simulator and/or simulation activity that can be transported relatively easily to an off-site or in-situ location (Gilbird et al., 2023). ● A method designed to help meet the demand of simulation programs by providing an alternate space for experiences to take place; off-site or in-situ. (Gilbird et al., 2023) See also: PORTABLE SIMULATOR	deslocado ou que tem capacidade de movimento. Definição ● Um simulador e/ou atividade de simulação que pode ser transportado relativamente com facilidade para um local externo ou in situ. (Gilbird et al., 2023) ● Um método projetado para ajudar a atender à demanda dos programas de simulação, oferecendo um espaço alternativo para a realização das experiências; seja em local externo ou in situ. (Gilbird et al., 2023) Veja também: SIMULADOR PORTÁTIL
*Modality \ mō-'da-lə-tē\ <i>noun</i> 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.” Definition ● A term used to refer to the type(s) of simulation being used as part of the simulation activity, for example, task trainers, manikin- based, standardized/simulated patients, computer-based, virtual reality, and hybrid (INACSL Standards Committee, 2021). ● The approach used in a simulation experience, which is determined by the complexity and learning objectives of the activity (Tait et al., 2018). ● A selected type or types of simulation equipment or methodology used in a simulation experience (Carey & Rossler, 2013) ● A broad description of the simulation experience, consisting of one or more of the following educational tools: Computer- or digital-based simulation, Simulated Patient (SP), simulated clinical immersion, and Procedural simulation (Chiniara et al, 2013).	Modalidade \mo.da.li.d'a.dʒi\. Etim. Modalidade (s.f): A palavra “modalidade” vem do latim <i>modalitas</i>, derivada de <i>modus</i>, que significa “modo, medida, maneira”. O sufixo -<i>alitas</i> indica qualidade ou estado. Assim, modalidade refere-se à qualidade ou condição de algo em relação a seu modo ou forma. Definição ● 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 (INACSL Standards Committee, 2021). ● A abordagem utilizada em uma experiência de simulação, determinada pela complexidade e pelos objetivos de aprendizagem da atividade. (Tait et al., 2018). ● Um ou mais tipos de equipamentos ou metodologias de simulação selecionados para serem utilizados em uma experiência de simulação. (Carey & Rossler, 2013) ● Descrição ampla da experiência de simulação, consistindo em um ou mais dos seguintes: Simulação por computador ou digital; Paciente Simulado (PS); Imersão

See also: SIMULATED/SYNTHETIC LEARNING METHODS, TYPOLOGY	clínica simulada; Simulação de procedimentos (Chiniara et al, 2013) Veja também: MÉTODOS DE APRENDIZAGEM SIMULADOS/SINTÉTICOS, TIPOLOGIA
Model (as in Modeling and Simulation) \mā-dəl \ <i>noun</i> Etym. Sense of “thing or person to be imitated” is 1630s. Definition • A representation of an object, concept, event, or system; models can be physical models, computational models, or theories of function (Sokolowski & Banks, 2011).	Modelo (como em Modelagem e Simulação) \mo.d'e.lə\ Etim. Modelo (s.m. & f.): Ver Modelo Interativo ou Modelo de Simulação. Definição • Uma representação de um objeto, conceito, evento ou sistema; os modelos podem ser modelos físicos, modelos computacionais ou teorias de função (Sokolowski & Banks, 2011).
Modeling and Simulation (M&S) \mā-dəl – iŋ \ and \sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i> Etym model sense of “thing or person to be imitated” is 1630s. 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, the representation of an object, concept or system that has been implemented in a temporal manner, usually in one of three forms: live, virtual or constructive. (Sokolowski & Banks, 2011) • “The use of models, including emulators, prototypes, simulators, and stimulators, to develop data as a basis for making managerial or technical decisions” (Jain & McLean, 2011, p. 10). • A method to build technical skills, recognize patterns, and problem solve to identify diagnoses and treatments. (Bergeron & Greenes, 1988). “The terms modeling and simulation are often used interchangeably” (Jain & McLean, 2011, p. 10).	Modelagem e Simulação (M&S) (também Modelagem e Simulação) \mo.de.l'a.ʒɛn\ \si.mu.la.s'ɔw\. Etim. Simulação (s.): Ver Simulação Baseada em Computador. Etim. Modelo (s.m. & f.): Ver Modelo Interativo ou Modelo de Simulação Definição • Na área da saúde, a representação de um objeto, conceito ou sistema implementado de forma temporal, geralmente em uma das três formas: ao vivo, virtual ou construtiva. (Sokolowski & Banks, 2011) • “O uso de modelos, incluindo emuladores, protótipos, simuladores e estimuladores, para gerar dados que sirvam de base para tomadas de decisão gerencial ou técnica.” (Jain & McLean, 2011, p. 10) • Um método para desenvolver habilidades técnicas, reconhecer padrões e resolver problemas para identificar diagnósticos e tratamentos. (Bergeron & Greenes, 1988). “Os termos modelagem e simulação são frequentemente usados de forma intercambiável.” (Jain & McLean, 2011, p. 10).
Monte Carlo Simulation \män-tē-'kär-(,)lō \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i> Etym. Monte Carlo fallacy 1957, named for a resort in Monaco famous for its gambling casinos.	Simulação de Monte Carlo \mo.de.l'a.ʒɛn\ \si.mu.la.s'ɔw\. Etim. Simulação (s.f.): Ver Simulação Baseada em Computador.

*Indica um termo identificado como potencialmente controverso.

The fallacy of thinking that the probability of a particular outcome rises with the successive number of opposite outcomes. 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 in which random statistical sampling techniques are employed such that the result determines estimates for unknown values (Department of Defense Modeling and Simulation Glossary, 1998, p. 138). • 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 (Harrison, 2010).	Etim. Falácia de Monte Carlo: A Falácia de Monte Carlo é um erro lógico comum em que se acredita que eventos aleatórios futuros são influenciados por eventos passados, especialmente em jogos de azar. Por exemplo, pensar que, após uma sequência de resultados iguais em uma roleta, o resultado oposto “deve” acontecer para “equilibrar” as probabilidades. Na verdade, cada evento é independente, e as probabilidades permanecem as mesmas. O nome da falácia deriva do famoso cassino de Monte Carlo, em Mônaco, conhecido por jogos de azar e apostas. Definição • Uma simulação na qual técnicas de amostragem estatística aleatória são empregadas de forma que o resultado determine estimativas para valores desconhecidos (Glossário de Modelagem e Simulação do Departamento de Defesa, 1998, p. 138). • 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 (Harrison, 2010).
Moral Distress \ mawr-uhl\ dih-STRES\ <i>noun</i> Etym. moral (adj.) mid-14c., "associated with or characterized by right behavior," also "associated with or concerning conduct or moral principles" (good or bad), from Old French moral (14c.) and directly from Latin moralis "proper behavior of a person in society." Etym. distress (n.) late 13c., "circumstance that causes anxiety or hardship," from Old French destresse (Modern French détresse), from Vulgar Latin *districtia "restraint, affliction, narrowness, distress." Definition • In healthcare, moral distress or moral injury occurs when a person knows the ethically appropriate action to take but is constrained from taking that action. The	Angústia Moral \ã.gus.tʃɐ\ mo. 'raw\ Etim. Angústia (s.f.): Vem do latim <i>angustia</i>, que significa “aperto, estreiteza, sufocamento”, derivado de <i>angustus</i>, que quer dizer “estrito, apertado”. O termo evoluiu para designar um estado de aflição, ansiedade ou sofrimento interior, relacionado à sensação de aperto emocional ou psicológico. Etim. Moral (adj.): Do latim <i>morālis</i>, que significa “relativo aos costumes, comportamento”, derivado de <i>mōs, mōris</i>, que quer dizer “costume, hábito, modo de agir”. Refere-se ao conjunto de valores, princípios e normas que regulam o comportamento humano em sociedade.

constraints can come from multiple external factors, but they can also come from institutional or organizational regulations that do not align with the person's moral principles, or when the person feels powerless to act on their moral beliefs (PSNet Moral Distress). ● An experience and/or dilemma that can be potentially recreated, either deliberately or inadvertently, in a simulation activity. Simulation activities can be used to “understand and mitigate the effects of moral distress on healthcare workers.” (Mithusa et al, 2022) Eds Note: <i>If deliberate, the simulation activity should be carefully constructed to support psychological safety for participants.</i>	Definição ● Na área da saúde, angústia moral ou ferida moral ocorre quando uma pessoa sabe qual é a ação eticamente apropriada a ser tomada, mas encontra-se impedida de realizá-la. Esses impedimentos podem surgir de diversos fatores externos, incluindo normas institucionais ou organizacionais que não estão alinhadas aos princípios morais do indivíduo, ou quando a pessoa se sente impotente para agir conforme suas crenças morais. (PSNet – Angústia Moral) ● Uma experiência e/ou dilema que pode ser potencialmente recriado, deliberadamente ou não, em uma atividade de simulação. Atividades de simulação podem ser utilizadas para “compreender e mitigar os efeitos da angústia moral nos profissionais de saúde.” (Mithusa et al., 2022) Nota do Editor: <i>Se deliberada, a atividade de simulação deve ser cuidadosamente planejada para garantir a segurança psicológica dos participantes.</i>
Moulage \mü-'läzh\ <i>noun</i> Etym. (n.) From the French: casting/moulding. Definition ● The makeup and molds applied to humans or manikins used to portray lesions, skin findings, bleeding, and traumatized areas (Levine et al., 2013). ● 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 (Smith-Stoner, 2011). ● “Techniques used to simulate injury, disease, aging, and other physical characteristics specific to a scenario” (Merica, 2012, as cited in INACSL Standards Committee et al., 2021, p. 61); moulage 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	Moulage \mü-'läzh\ Etim. Moulage (s.): Palavra de origem frances, significa literalmente “molde” ou “modelagem”. Deriva do verbo <i>mouler</i>, que significa “fazer um molde” ou “dar forma”. O termo é usado em áreas como moda, medicina e artes para designar a técnica de criar modelos ou moldes tridimensionais para estudo, fabricação ou simulação. Definição ● A maquiagem e os moldes aplicados a humanos ou manequins usados para retratar lesões, achados de pele, sangramento e áreas traumatizadas (Levine <i>et al.</i>, 2013). ● 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. (Smith-Stoner, 2011).

Standards Committee et al., 2021c, p. 61). ● The practice of special effects makeup in simulation to illustrate and corroborate a patient's history and physical exam by providing visual and tactile cues (Felix & Simon, 2022).	● “Técnicas usadas para simular lesões, doenças, envelhecimento e outras características físicas específicas de um cenário” (Merica, 2012, as cited in INACSL Standards Committee et al., 2021, p. 61); moulage apoia as percepções sensoriais dos participantes e apoia a fidelidade do cenário de simulação por meio do uso de maquiagem, artefatos fixáveis (por exemplo, objetos penetrantes) e cheiros (INACSL Standards Committee et al., 2021c, p. 61). ● A prática da maquiagem de efeitos especiais na simulação para ilustrar e corroborar a história e o exame físico de um paciente, fornecendo pistas visuais e táteis. (Felix & Simon, 2022).
Multidisciplinary \məˈltɪ ˌdi-sə-plə-,ner-ē \ <i>noun</i> <i>Etym. discipline</i> (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 þeodscipe. 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 ● Including professionals from different professions into the same interactive, educational experience (Barr & Coyle, 2013) ● “When two or more professions learn about, from and with each other to enable effective collaboration and improve health outcomes” (World Health Organization, 2010, p. 13) ● A team of professionals with a wide variety of healthcare backgrounds who train, practice, and work collaboratively together (Mohammed, Anand, & Ummer, 2021) Compare: MULTIPROFESSIONAL, INTERPROFESSIONAL See also: INTERDISCIPLINARY	Multidisciplinar \muw.tʃi.dʒi.si.pli.n'ar\ <i>Etim. Disciplina</i> (s.f.) : Ver Interdisciplinar. Definição ● Inclusão de profissionais de diferentes áreas em uma mesma experiência educacional interativa. (Barr & Coyle, 2013) ● “Quando duas ou mais profissões aprendem sobre, com e entre si para possibilitar uma colaboração eficaz e melhorar os desfechos em saúde.” (Organização Mundial da Saúde, 2010, p. 13) ● Uma equipe de profissionais com formações diversas na área da saúde que treinam, praticam e trabalham de forma colaborativa. (Mohammed, Anand & Ummer, 2021) Compare: MULTIPROFISSIONAL, INTERPROFISSIONAL Veja também: INTERDISCIPLINAR
*Multiple Modality (Multi-modal) Simulation	Simulação de Modalidade Múltipla

*Indica um termo identificado como potencialmente controverso.

ˌmʌltɪpl̩ ˌmoʊˈdæləti ˌsim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i> <i>Etym. modality.</i> 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.” <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. Definition ● The use of multiple modalities of simulation <u>in the same</u> simulation activity; the use of multiple types of simulation in the same scenario or place, e.g., Standardized Patient and manikin used in a scenario. or a task trainer paired with an SP for venipuncture, etc. Differentiated from hybrid simulation that combines of one type of simulation to enhance another. (Errichetti, 2018 as cited in Society for Simulation in Healthcare, 2018). Compare: HYBRID	(Multimodal) ˌsi.mu.lə.s̩ˈɔw ˌmo.da.li.d̩ˈɑ.dʒi\ <i>Etim. Simulação</i> (s.f.): Ver Simulação Baseada em Computador. <i>Etim. Modalidade</i> (s.f.): Ver Modalidade. <i>Etim. Múltipla</i> (adj.): Do latim <i>multiplex</i>, <i>multiplicis</i>, que significa “que se repete muitas vezes, que tem várias partes”. É formada por <i>multi-</i> (“muitos”) + <i>-plex</i> (“dobrar, entrelaçar”). No português, múltipla mantém o sentido de “diversa, numerosa, composta por várias partes”. Definição ● O uso de múltiplas modalidades de simulação em uma mesma atividade de simulação; o uso de diferentes tipos de simulação no mesmo cenário ou local, por exemplo, paciente padronizado e manequim utilizados em um mesmo cenário, ou um treinador de tarefas combinado com um paciente padronizado para punção venosa, etc. Difere da simulação híbrida, que combina um tipo de simulação para potencializar outro. (Errichetti, 2018, conforme citado na Society for Simulation in Healthcare, 2018) Compare: HÍBRIDO
---	---

Negative Learning \ 'ne-gə-tiv \ 'lər-niŋ \ <i>noun</i> Etym. (adj.) c. 1400, <i>negatif</i>, “expressing denial” (a sense now rare or obsolete), from Anglo-French <i>negatif</i> (early 14c.), Old French <i>negatif</i> (13c.) and directly from Latin <i>negativus</i> “that which denies,” from <i>negat-</i>, past-participle stem of <i>negare</i> “deny, say no” (see deny). Etym. (adj.) Old English <i>leornung</i> “study, action of acquiring knowledge,” verbal noun from <i>leornian</i> (see learn). Meaning “knowledge acquired by systematic study, extensive literary and scientific culture” is from mid-14c. <i>Learning curve</i> attested by 1907. Definition • “when undesirable learning outcomes occur” (Dormann, Demerouti, & Bakker, 2017, p.316). • “Occurs in higher education when students, for instance, use academically unwarranted, unvalidated information or draw false conclusions while developing domain-specific knowledge.” (Zlatkin-Troitschanskaia, & Brückner, 2017, p.288). Example: As the new medical residents began their training, the experienced nurses noticed that some were exhibiting “negative learning” - picking up poor habits and inefficient practices from their senior colleagues, rather than learning the proper protocols and procedures. Compare: TRAINING SCARS	Aprendizagem Negativa a.prẽ.dʒi.z'a.ʒɐn ne.ga.tʃ'i.və Etim. Aprendizagem (s.f): Ver Aprendizagem Adaptativa. Etim. Negativo (adj.): Do latim <i>negativus</i>, que significa “que nega”, “relativo à negação”, derivado do verbo <i>negare</i>, que quer dizer “negar, dizer não”. No português, negativo mantém o sentido de recusa, ausência ou oposição, podendo também designar algo desfavorável, inferior a zero ou contraposto ao positivo em diversos contextos (lógico, matemático, emocional). Definição • “Quando ocorrem resultados indesejáveis de aprendizagem.” (Dormann, Demerouti & Bakker, 2017, p. 316) • “Ocorre no ensino superior quando os estudantes, por exemplo, utilizam informações academicamente injustificadas ou não validadas, ou tiram conclusões erradas enquanto desenvolvem conhecimentos específicos da área.” (Zlatkin-Troitschanskaia & Brückner, 2017, p. 288) Exemplo: Quando os novos residentes médicos iniciaram seu treinamento, os enfermeiros mais experientes notaram que alguns estavam apresentando “aprendizagem negativa” – adquirindo maus hábitos e práticas ineficientes com colegas mais antigos, em vez de aprender os protocolos e procedimentos corretos. Compare: CICATRIZES DE TREINAMENTO
Never Event \ 'ne-vər \ i-'vent \ <i>noun</i> Etym. never (adv.) “Middle English never, from Old English <i>naefre</i> “not ever, at no time,” a compound of <i>ne</i> “not, no” (from PIE root <i>ne-</i> “not”) + <i>æfre</i> “ever”. Early used as an emphatic form of not (as still in <i>never mind</i>). Old English, unlike its modern descendant, had the useful custom of attaching <i>ne</i> to words to create their negatives, as in <i>nabban</i> for <i>na habban</i> “not to have.” “Italian <i>giammai</i>, French <i>jamais</i>, Spanish <i>jamás</i> are from Latin <i>iam</i> “already” + <i>magis</i>	Evento Nunca e.v'ẽj.tɔ n'ũ.kə <i>substantivo</i> Etim. Evento (s.m.): Ver Evento Adverso. Etim. Nunca (adv.): Do latim vulgar <i>numquam</i>, forma popular de <i>numquam</i> (ou <i>nunquam</i>), que significa “em tempo algum” ou “jamais”. É composta por <i>num</i> (forma arcaica de negação) + <i>quam</i> (“alguma vez”). Definição

“more;” thus 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 <i>in the event that</i>); 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” (see <i>ex-</i>) + <i>venire</i> “to come,” from a suffixed form of PIE root <i>gwa-</i> “to go, come.” “Meaning “a contest or single proceeding in a public sport” is from 1865. <i>Events</i> as “the course of events” is attested from 1842. <i>Event horizon</i> in astrophysics is from 1969.” Definition • “A serious and costly” error “in the provision of healthcare services that should never happen” (Centers for Medicare & Medicaid Services [CMS], 2006); an example is wrong site surgery (Agency for Healthcare Research and Quality [AHRQ], 2019; CMS, 2006). • Adverse events that are unambiguous (clearly identifiable and measurable), serious (resulting in death or significant disability), and usually preventable. (AHRQ, 2019). • In relation to simulation-based education, avoidance of such errors is the basis for training and/or assessment. See also: ADVERSE EVENT, ERROR, NEAR MISS	• “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). • Eventos adversos que são inequívocos (claramente identificáveis e mensuráveis), graves (resultando em morte ou incapacidade significativa) e geralmente evitáveis. (AHRQ, 2019) • Em relação à educação baseada em simulação, evitar tais erros é a base para o treinamento e / ou avaliação. Veja 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 <i>tekhno-</i>, combining form of <i>tekhne</i> “art, skill, craft in work; method, system, an art, a system or method of making or doing.” Etym. skill (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>. Sense of “ability, cleverness” first recorded early 13c.	Habilidades Não Técnicas \a.bi.li.d'a.dʒi\ n'əw\ t'ε.ki.ni.kə\. Etim. Habilidade (s.f.): Ver Habilidades Comportamentais. Etim. Técnica (adj.): Derivada do latim <i>technica</i>, forma feminina de <i>technicus</i>, que por sua vez vem do grego <i>tekhnikós</i> (τεχνικός), que significa “relativo à arte ou habilidade”. Esse termo deriva de <i>tékhnē</i> (τέχνη), que quer dizer “arte, ofício, técnica”. No português, “técnica” refere-se ao modo especializado de realizar uma atividade com habilidade e método, podendo funcionar como adjetivo ou substantivo.

Definition ● "behavioural aspects of performance... which are not related directly to medical expertise, use of equipment or drugs. These include the cognitive and social skills which underpin clinical and technical skills..." (Yule, et al. 2006, p.1098) Example: a nurse's non-technical skills in actively listening to a patient's concerns, recognizing signs of deterioration, and coordinating with the medical team can be just as important as their technical nursing skills in administering medications or performing clinical procedures. ● 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 (American Society for Surgery of the Hand (ASSH). ● Interpersonal skills that 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	Definição ● “Aspectos comportamentais do desempenho... que não estão diretamente relacionados à expertise médica, uso de equipamentos ou medicamentos. Incluem as habilidades cognitivas e sociais que sustentam as habilidades clínicas e técnicas...” (Yule et al., 2006, p. 1098) ● Exemplo: As habilidades não técnicas de uma enfermeira, como escutar ativamente as preocupações de um paciente, reconhecer sinais de deterioração e coordenar com a equipe médica, podem ser tão importantes quanto suas habilidades técnicas em administrar medicamentos ou realizar procedimentos clínicos. ● 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 (Sociedade Americana de Cirurgia da Mão – (ASSH), na sigla em inglês). ● 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 (<i>Rail Safety and Standards Board</i>, 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
---	--

awareness, and task- management (Pires et al., 2017). • "... the cognitive, social and personal resource skills that complement technical skills, and contribute to safe and efficient task performance" (Flin et al. , 2008, p. 1)." <i>See also:</i> BEHAVIORAL SKILLS	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) • "... as habilidades cognitivas, sociais e pessoais que complementam as habilidades técnicas e contribuem para a realização segura e eficiente de tarefas." (Flin et al., 2008, p. 1) <i>Veja também:</i> HABILIDADES COMPORTAMENTAIS
--	--

Objective Structured Clinical Examination (OSCE)

\ əb-ˈjɛk-tɪv \ stræk-ˈtʃəd \ kli-ni-kəl \ ɪg-,zə-mə-ˈnā-shən \ *noun*

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 the 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, p.19).
- 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).
- Assessment where the student interprets “the overt and covert cues provided in a scenario, demonstrate specific skills and behaviours in a simulated work environment, and evaluate his/her decision-making abilities, defined as “an

Exame Clínico Estruturado Objetivo (OSCE)

\ i.z ˈə.mi \ \ kl ˈi.ni.kw \ \ es.tru.tu.r ˈa.dʊ \ \ o.bi.ʒe.tʃ ˈi.vʊ \

Etim. Exame (s.m.): Do latim *examen*, que originalmente significava “língua da balança”, e por extensão, “ato de pesar, avaliação, prova”. Deriva do verbo *exigere* (“exigir, investigar, pesar com precisão”). No português, passou a designar o ato de avaliar, inspecionar ou testar algo, seja em contextos educacionais, médicos ou técnicos.

Etim. Clínico (adj.): Ver **Debrief de Evento Clínico**.

Etim. Estruturado (adj.): Participípio passado de “estruturar”, derivado de *estrutura*, que vem do latim *structūra*, significando “construção, disposição, arranjo”. Essa, por sua vez, vem do verbo *struere*, que significa “amontoar, construir”. No português, estruturado indica algo que foi organizado ou montado com lógica, forma e estabilidade.

Etim. Objetivo (adj.): Do latim *objectivus*, que significa “relativo a algo que é lançado diante, que é percebido”. Deriva de *objectum* (“coisa colocada diante, objeto”), do verbo *obicere* (“lançar contra, apresentar”). No português, passou a significar aquilo que é externo à subjetividade, ou que é imparcial e baseado em fatos. Em uso comum, também se refere a algo que tem um propósito claro ou definido.

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, p.19).
- 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

outcome of mental processes (cognitive process) leading to the selection of a course of action from among several alternatives” (Raurell-Torredà, et al. 2018)	escrito. Os exames podem ser formativos e oferecer feedback ou somativos e ser usados para tomar decisões educacionais de alto risco (Lewis <i>et al.</i>, 2017). ● Avaliação em que o estudante interpreta “os indícios explícitos e implícitos fornecidos em um cenário, demonstra habilidades e comportamentos específicos em um ambiente de trabalho simulado e avalia sua capacidade de tomada de decisão, definida como ‘um resultado de processos mentais (processo cognitivo) que leva à escolha de um curso de ação entre várias alternativas’.” (Raurell-Torredà <i>et al.</i>, 2018)
Online Simulation \ on-lahyn \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i> Etym. online (adj.) also <i>on-line</i>, in reference to computers, "directly connected to a peripheral device," 1950; see on+ line (n.). 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). See also: VIRTUAL SIMULATION	Simulação Online \si.mu.la.s 'əw\ V'an,lam/ Etim. Simulação (s.f.): Ver Simulação Baseada em Computador. Etim. Online (adj.): Palavra vinda do inglês, formada por <i>on</i> (“ligado, em funcionamento”) + <i>line</i> (“linha”), originalmente usada no contexto de redes e telecomunicações para indicar que um sistema, dispositivo ou usuário está “conectado à linha” ou “em funcionamento dentro de uma rede”. O termo começou a se popularizar a partir da década de 1950 no inglês técnico, sendo amplamente adotado com o crescimento da internet nos anos 1990. Em português, <i>online</i> foi incorporado como estrangeirismo, mantendo o sentido de “conectado à internet” ou “disponível em rede digital”. 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).

	Veja também: SIMULAÇÃO VIRTUAL
Operations Specialist \ op-uh-rey-shuh nz \ spesh-uh-list \ <i>noun</i> 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 - Simulation team member who “provides expertise in the logistics and operational planning, delivery, and evaluation of simulation based education.(Cavanaugh, Lowther, and Maxkenzie, 2023, p810). Example: the operations specialist for the healthcare simulation center was responsible for overseeing the day-to-day logistics and technical support required to run the high-fidelity simulation training sessions for medical students and residents. - 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 (AV), or networking technologies. - An inclusive “umbrella” term that embodies many different roles within health care simulation operations, including simulation technician, simulation technology specialist, simulation specialist, simulation coordinator, and simulation AV specialist. While many of these individuals also design simulation activities, this term refers to the functional role related to the implementation of the simulation activities (Society for Simulation in Healthcare Certification, 2014).	Especialista em Operações \is.pe.sja.l'is.tə\ \o.pe.ra.s'õjs\ Etim. Especialista (s.m. & f.): Do latim tardio <i>specialis</i>, que significa “particular, específico”, derivado de <i>species</i> (“espécie, forma, tipo”). O sufixo <i>-ista</i>, de origem grega e latina, indica alguém que pratica ou tem domínio em uma área. Assim, “especialista” designa aquele que possui conhecimento profundo ou atua com foco em um campo específico do saber ou da prática. Etim. Operação (s.f.): Do latim <i>operatio</i>, <i>operationis</i>, que significa “trabalho, ação, execução”. Deriva do verbo <i>operari</i>, que quer dizer “trabalhar, executar, agir”, relacionado ao substantivo <i>opus</i> (“obra, trabalho”). No português, “operação” passou a designar qualquer ação organizada com um propósito específico, como um procedimento matemático, uma ação cirúrgica, militar ou técnica. Definição - Membro da equipe de simulação que “oferece expertise em logística e planejamento operacional, execução e avaliação da educação baseada em simulação.” (Cavanaugh, Lowther e Maxkenzie, 2023, p. 810). Exemplo: o especialista em operações do centro de simulação em saúde era responsável por supervisionar a logística diária e o suporte técnico necessário para a realização das sessões de treinamento com simulação de alta fidelidade para estudantes de medicina e residentes. - 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 (AV) 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, coordenador de simulação e especialista em simulação e Áudio/Vídeo. Embora muitos

*Indica um termo identificado como potencialmente controverso.

See also: SIMULATIONIST, SIMULATION TECHNOLOGY SPECIALIST	desses indivíduos também projetem atividades de simulação, este termo se refere à função funcional relacionada à implementação das atividades de simulação (Society for Simulation in Healthcare Certification, 2014). Veja também: SIMULACIONISTA, ESPECIALISTA EM TECNOLOGIA DE SIMULAÇÃO
Orientation \ór-ē-ən- 'tā-shən,- ,ən- \ <i>noun</i> 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. Definition • A crucial step in preparing learners for a successful healthcare simulation experience, which involves the following: 1) Providing information about the use of recording equipment and observations by peers, faculty, facilitators, staff, health professionals, and administrators. 2) Reviewing the evaluation methods and notifying learners when they can expect to receive the measurement tools, following the HSSOBPTM Evaluation of Learning and Performance. 3) Explaining all factors of the simulation, including objectives, scenario, equipment, manikins or technology, embedded personnel, setting, and other environmental factors. Simulationists may choose not to disclose specific performance measures or critical actions. 3) Introducing participants to the technology used, such as manikins, virtual environments, or learning products, and providing resources and guidance for technical assistance. (International Nursing Association for Clinical Simulation and Learning (INACSL Standards Committee, 202, p.12) • The process of giving participants information prior to a simulation event to familiarize them with a simulation activity or environment, such as center rules, timing, and how the simulation modalities work, with the intent of	Orientação o.ri.ẽ.ta.s 'ãw . Etim. Orientação (s.f.): Do latim <i>orientatio</i>, <i>orientationis</i>, derivada de <i>oriens</i>, <i>orientis</i>, que significa “lugar por onde o sol nasce”, isto é, o leste. Originalmente, o termo referia-se ao ato de posicionar algo em relação ao leste. Com o tempo, passou a designar o ato de guiar, direcionar ou indicar um caminho, tanto no sentido físico quanto simbólico. Definição • Um passo crucial na preparação dos aprendizes para uma experiência bem-sucedida em simulação na área da saúde, que envolve o seguinte: 1) Fornecer informações sobre o uso de equipamentos de gravação e observações por colegas, professores, facilitadores, equipe, profissionais de saúde e administradores. 2) Revisar os métodos de avaliação e notificar os aprendizes sobre quando podem esperar receber as ferramentas de medição, conforme a Avaliação de Aprendizado e Desempenho do HSSOBPTM. 3) Explicar todos os fatores da simulação, incluindo objetivos, cenário, equipamentos, manequins ou tecnologia, pessoal incorporado, ambiente e outros fatores ambientais. Os simuladores podem optar por não divulgar medidas específicas de desempenho ou ações críticas. 4) Apresentar aos participantes a tecnologia utilizada, como manequins, ambientes virtuais ou produtos de aprendizado, e fornecer recursos e orientações para assistência técnica. (Comitê de Padrões da Associação Internacional de Enfermagem para Simulação Clínica e Aprendizado (INACSL Standards Committee, 202, p.12) • O processo de dar aos participantes informações antes de um evento de

preparing the participants. ● An activity that occurs prior to a simulation activity in order to prepare the faculty/instructors or learners; for example, a PowerPoint presentation that all participants must review to understand how the center operates, or how the activity is being conducted. See also: BRIEF/BRIEFING, PREBRIEF/PREBRIEFING, PREPARATION Eds. Note: <i>the terms Briefing, Orientation, Prebriefing, and Preparation are often used interchangeably.</i>	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, uma apresentação de PowerPoint que todos os participantes devem revisar para entender como o centro funciona ou como a atividade está sendo conduzida. Veja também: BRIEF/BRIEFING, PREBRIEF/PREBRIEFING, PREPARAÇÃO
--	--

Participant \ pahr-tis-uh-puh nt \ <i>noun</i> <i>Etym.</i> 1560s, from Middle French participant, from Latin participantem (nominative participans), present participle of participare “to share in, partake of” from particeps “sharing, partaking.” Definition • “One who engages in a simulation-based activity for the purpose of gaining or demonstrating mastery of KSA of professional practice.” (INACSL, 2016b, p.S43). • A person engaged in a simulation activity or event and for those involved in simulation research.	Participante \par.tʃi.si.p'ẽ.tʃi\ Etim. Participante (s.m. & f.): Ver Participante Integrado/Incorporado. Definição • “Pessoa que participa de uma atividade baseada em simulação com o objetivo de adquirir ou demonstrar domínio de conhecimentos, habilidades e atitudes (CHA) da prática profissional.” (INACSL, 2016b, p. S43) • Pessoa envolvida em uma atividade ou evento de simulação, incluindo aqueles que participam de pesquisas na área de simulação.
Patient Simulator \ pey-shuh nt \ sim-yuh-ley-ter \ <i>noun</i> <i>Etym. patient</i> (n.) “suffering or sick person under medical treatment,” late 14c. <i>Etym. simulator</i> (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 device that enables the operator to reproduce or represent under test conditions phenomena likely to occur in actual performance.” (Al-Elq, 2010, p.36) • “a life-like, anatomically correct, computer driven mannequin with physiologic responses that mimic real patients.” (Ober, 2009,p.vi). • 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	Simulador de Pacientes \si.mu.la.d'or\ \pa.si. 'ẽj.tʃi\. Etim. Paciente (s.m. & f.): Ver Paciente Incógnito Padronizado. Etim. Simulador (s.m.): Ver Simulador de Alta Fidelidade. Definição • “Um dispositivo que permite ao operador reproduzir ou representar, em condições de teste, fenômenos que provavelmente ocorreriam em uma situação real de desempenho.” (Al-Elq, 2010, p. 36) • Um manequim realístico, anatomicamente correto, controlado por computador, com respostas fisiológicas que imitam pacientes reais. (Ober, 2009,p.vi). • 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. (Good, 2003) Veja também: MANEQUIM, SIMULADOR 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.

(Good, 2003). See also: MANIKIN, SIMULATOR Eds. note: while these definitions are manikin/mannequin-oriented, the reader should consider other simulators as meeting the concepts of these definitions.	
Physical Examination Teaching Associates (PETAs or PTAs) \ 'fi-zi-kəl \ ig- ,za-mə- 'nā-shən \ 'tē-chij \ ə- 'sō-shē- ,āt-sē- \ <i>noun</i> Etym. physical (n.) (adj.) n. ““a physical examination,” by 1934, from <i>physical</i> (adj.).”” adj. “early 15c., “of or pertaining to material nature” (in medicine, opposed to <i>surgical</i>), from Medieval Latin <i>physicalis</i> “of nature, natural,” from Latin <i>physica</i> “study of nature” (see <i>physic</i>). 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. <i>Physical education</i> first recorded 1838; abbreviated form <i>phys ed</i> is from 1955. <i>Physical therapy</i> is from 1922. Related: <i>Physically</i> Etym. examination (n.) “late 14c., “action of testing or judging; judicial inquiry,” from Old French <i>examinacion</i>, from Latin <i>examinationem</i> (nominative <i>examinatio</i>), noun of action from past- participle stem of <i>examinare</i> “to weigh; to ponder, consider” (see examine). Sense of “test of knowledge” is attested from 1610s.” Etym. teaching (n.) “Old English <i>tecunge</i> “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	Especialista de Ensino de Exame Físico \is.pe.sja.l 'is.tə\ dʒi ě. 'si.nu dʒi i. 'za.mi 'fi.zi.ko/ <i>substantivo</i> Etim. Especialista (s.m. & f.): Ver Especialista em Operações. Etim. Ensino (s.m.): Ver Assistente de Ensino Geniturinário. Etim. Exame (s.m.): Ver Exame Clínico Estruturado Objetivo. Etim. Físico (adj.): Ver Especialista de Ensino de Exame Físico. Relacionado: <i>Fisicamente</i> 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) “Extensores de corpo docente” para ensinar aos estudantes as manobras do exame físico de acordo com diretrizes reconhecidas, atuando frequentemente como avaliadores principais do componente de exame físico em avaliações clínicas somáticas. (Konzelmann, Reiner e Neal, 2024) - A pessoa também pode atuar na função de avaliador e é considerada na categoria mais ampla de participantes simulados (Lewis et

*Indica um termo identificado como potencialmente controverso.

provide feedback on basic physical exam techniques and process; serves as a coach and model (is the instructor and patient) (Johns Hopkins University, 2019). ● “faculty extenders” to teach students physical exam maneuvers according to accepted physical exam guidelines and often act as primary evaluators for the physical exam component in summative clinical exams (Konzelmann, Reiner, and Neal, 2024) ● The person may also serve in the role as evaluator and is considered under the larger category of simulated participants (Lewis et al, 2017). ● Also referred to at some institutions as PTA (Physical Training Assistants) or PI (Patient Instructors) (East Carolina University, 2019).	al., 2017). ● Também referido em algumas instituições como Assistente de treinamento de exame físico ou instrutor de Paciente. (East Carolina University, 2019)
Physical Fidelity \ˈfɪ-zɪ-kəl\ fə-ˈde-lə-tē, fɪ- noun 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. 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. Definition ● A level of realism associated with a particular simulation activity. ● The degree to which the simulation “encompasses a number of dimensions such as visual, auditory, vestibular, olfactory, proprioceptive, etc.” (Alexander, Brunyé, Sidman, & Weil, 2005, p.5).	Fidelidade Física \fɪ.de.li.dˈa.dʒi\ \fˈi.zi.kə\ Etim. Fidelidade (s.f.): Ver Fidelidade Conceitual. Etim. Físico (adj.): Ver Especialista de Ensino de Exame Físico. Definição ● 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.5). ● Conceito “relacionado ao que o participante vê, ouve, sente e cheira no ambiente.” (Carey & Rossler, 2024). Exemplo: Um paciente padronizado possui, provavelmente, maior fidelidade física do que um simulador de paciente de corpo inteiro. Veja também: FIDELIDADE AMBIENTAL, FIDELIDADE, REALISMO Compare: FIDELIDADE PSICOLÓGICA, FIDELIDADE FUNCIONAL, FIDELIDADE CONCEITUAL

*Indica um termo identificado como potencialmente controverso.

● A concept “concerned with what the participant sees, hears, feels, and smells in the setting” (Carey & Rossler, 2024). ● Example: A standardized patient is arguably higher in physical fidelity than a full-bodied patient simulator. See also: ENVIRONMENTAL FIDELITY, FIDELITY, REALISM Compare: PSYCHOLOGICAL FIDELITY, FUNCTIONAL FIDELITY, CONCEPTUAL FIDELITY	
Physiologic Modeling \ fiz-ee-uh-loj-i-k \ mod-l-ing \ <i>noun</i> Etym. physiology (n.) 1560s, “study and description of natural objects,” from Middle French <i>physiologie</i> or directly from Latin <i>physiologia</i> “natural science, study of nature,” from Greek <i>physiologia</i> “natural science, inquiry into nature,” from <i>physio-</i> “nature” + <i>logia</i> “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. <i>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</i> (Howard Schwid, & Rosen, 2013). ● A mathematical model based on physiological principles that automatically adjusts other variables in a physiologic manner when one parameter is changed. 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 (Slone, Lampotang, & Nelson, 2023, p .117). Compare: MANUAL INPUT, PREPACKAGED SCENARIO, “RUNNING ON THE FLY”	Modelagem Fisiológica \mo.de.l'a.ʒɐn\ \fi.zi.o.l'ɔ.ʒi.kv\ Etim. Modelagem (s.f.): Derivação de modelo, que vem do italiano <i>modello</i>, por sua vez do latim <i>modulus</i>, diminutivo de <i>modus</i>, que significa “medida, maneira, forma”. O sufixo -agem indica ação ou efeito. Assim, modelagem refere-se ao ato de formar, moldar ou configurar algo de acordo com um modelo, sendo usada em contextos como moda, arte, computação e engenharia. Etim. Fisiológico (adj.): Do grego <i>physiologikós</i> (<i>φυσιολογικός</i>), que significa “relativo à natureza” ou “ao estudo da natureza”. É formada por <i>physis</i> (<i>φύσις</i>), “natureza”, e <i>logos</i> (<i>λόγος</i>), “estudo, discurso, razão”. No latim, tornou-se <i>physiologicus</i> e, em português, passou a designar tudo o que é relativo às funções e processos naturais dos organismos vivos, especialmente no campo da biologia e da medicina. 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, 2013). ● Um modelo matemático baseado em princípios fisiológicos que ajusta automaticamente outras variáveis de maneira fisiológica quando um parâmetro é alterado.

*Indica um termo identificado como potencialmente controverso.

	Um modelo computacional que permite um modo de operação no qual o operador insere um valor para um determinado parâmetro, e ele ajusta automaticamente as demais variáveis de forma realista do ponto de vista fisiológico. (Slone, Lampotang & Nelson, 2023, p. 117) Compare com: INSERÇÃO MANUAL, CENÁRIO PRÉ-PROGRAMADO, “EXECUÇÃO IMPROVISADA”
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 feasibility concerns, and refine processes prior to full implementation. ● 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). See also: ALPHA and BETA TESTING, DRY RUN, DRESS REHEARSAL, RUN THROUGH, SIMULATION VALIDITY, WALK THROUGH	Teste piloto \tɛstʃi pi'lotu\ Etim. Teste (s.m.): Ver Teste Alfa e Beta. Etim. Piloto (s.m.): Do italiano <i>pilota</i>, que por sua vez deriva do baixo latim <i>pilotus</i>, provavelmente do grego <i>pedón</i> (πηδόν), que significa “leme”, instrumento que guia uma embarcação. Originalmente, “piloto” designava o navegador encarregado de conduzir um navio. Com o tempo, o termo foi ampliado para designar quem guia qualquer tipo de veículo, como aviões, carros ou até sistemas experimentais. 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 escala para determinar a aceitabilidade, identificar questões de viabilidade e refinar processos antes da implementação completa. ● 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). Veja também: TESTE ALFA E BETA, EXECUÇÃO SIMULADA, ENSAIO FINAL, EXECUTAR, VALIDADE DE SIMULAÇÃO, PERCURSO GUIADO
Portable Simulator \pawr-tuh-buh l \ sim-yuh-ley-ter \ noun Etym. portable (adj.) Early 15c., from French	Simulador Portátil \si.mu.la.d'or\ \por.t'a.tʃiw\ Etim. Simulador (s.m.): Ver Simulador de Alta

*Indica um termo identificado como potencialmente controverso.

portable “that can be carried,” from Late Latin <i>portabilis</i> “that can be carried,” from Latin <i>portare</i> “to carry.” Related: Portability. Etym. simulator (n.) 1835, of persons, from Latin <i>simulator</i> “a copier, feigner,” agent noun from <i>simulare</i> “imitate,” from stem of <i>similis</i> “like.” In reference to training devices for complex systems, from 1947 (flight simulator); <i>simulated</i> (adj.) 1620s, “feigned,” past participle adjective from <i>simulate</i> (v.). Meaning “imitative for purposes of experiment or training” is from 1966 (agent noun <i>simulator</i> in the related sense dates from 1947). In commercial jargon, “artificial, imitation” by 1942. Definition • 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. See also: MOBILE SIMULATOR	Fidelidade. Etim. Portátil (adj.): Do latim <i>portābilis</i>, derivado de <i>portāre</i>, que significa “carregar, transportar”. O sufixo <i>-ābilis</i> indica capacidade ou possibilidade. Assim, “portátil” refere-se a algo que pode ser facilmente carregado ou transportado. Definição • 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. Veja também: SIMULADOR PORTÁTIL
*Prebrief (Prebriefing) (\pri'brēf\ <i>noun</i> (\pri'brē-fīŋ\ <i>verb</i>) Etym. brief “fact or situation of giving preliminary instructions,” 1910 (but popularized by World War II pre-flight conferences). Definition • The structured time used by educators, researchers, facilitators, or staff to plan their roles prior to the simulation, which may include an orientation to the equipment, environment, manikin, roles, time allotment, objectives, and patient situation. <i>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</i> (INACSL Standards Committee, 2021). • “Prepares learners for a successful simulation and an optimal learning experience...creating a safe environment at the start of the simulation (a) sets the tone for the entire simulation experience, (b) re- duces insecurity and assists learners to feel comfortable with risk-	*Prebrief (Prebriefing) (\pri'brē-fīŋ\ <i>verb</i>) Etim. Debrief (s.): Ver <i>Debriefing de Evento Clínico</i> Definição • Uma sessão estruturada de informação ou orientação usada por educadores, pesquisadores, facilitadores ou equipe para planejar suas funções antes da simulação, que pode incluir 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 <i>prebriefing</i> onde o equipamento e suas capacidades são revisados e são lembrados os equipamentos disponíveis para eles na sala (INACSL Standards Committee, 2021). • "Prepara os aprendizes para uma simulação bem-sucedida e uma experiência de aprendizagem ótima... criando um ambiente seguro no início da simulação (a) define o tom para toda a experiência de simulação, (b) reduz a insegurança e ajuda os aprendizes a se sentirem confortáveis em assumir riscos e cometer erros, e (c) evita comportamentos

taking and making mistakes, and (c) averts defensive behaviors”. (Rutherford Hemming et.al, 2019). • “Prebriefing should establish simulation ground rules that inform all learners of the mutual expectations of the learning experience” (Rutherford Hemming et.al, 2019) • Role of prebriefing, or presimulation briefing, is to attend to the psychological safety of learners (Rudolph et al, 2014) • 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 collaboration and planning of co-facilitators/co-debriefers prior to the simulation activity. See also: BACK STORY, BRIEF/BRIEFING, ORIENTATION, PREPARATION Eds. Note: the terms <i>Briefing</i>, <i>Orientation</i>, <i>Prebriefing</i>, and <i>Preparation</i> are often used interchangeably.	defensivos". (Rutherford Hemming <i>et al.</i>, 2019). • "O <i>prebriefing</i> deve estabelecer regras básicas de simulação que informem todos os aprendizes sobre as expectativas mútuas da experiência de aprendizagem" (Rutherford Hemming <i>et al.</i>, 2019) • O papel do <i>prebriefing</i>, ou briefing pré-simulação, é cuidar da segurança psicológica dos aprendizes (Rudolph <i>et al.</i>, 2014) • Uma sessão de informação ou orientação realizada antes do início de uma atividade de simulação, na qual instruções ou informações preparatórias são dadas aos participantes. • O propósito do <i>prebriefing</i> é preparar o palco para um cenário e ajudar os participantes a alcançar os objetivos do cenário. • A colaboração e planejamento de co-facilitadores/co-debriefers antes da atividade de simulação. Veja também: HISTÓRIA PREGRESSA, BRIEF/BRIEFING, ORIENTAÇÃO, PREPARAÇÃO. Nota dos Editores: os termos <i>Briefing</i>, <i>Orientação</i>, <i>Prebriefing</i> e <i>Preparação</i> são frequentemente usados de forma intercambiável
Prepackaged / Preprogrammed Scenario \ pree - pak- ijd \ si-nair-ee-oh \ <i>noun</i> 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. • “State-based modeling used to create a uniform response of the simulator to the student’s actions...with the ability to realistically mimic an actual patient.”	Cenário Pré-Programado \se.n 'a.rjɔ' \pr'ɛ' \pro.gra.m 'a.do\ Etim. Cenário (s.m.): Do latim <i>scena</i>, que por sua vez deriva do grego <i>skēnē</i> (σκηνή), que significa “tenda”, “palco” ou “cena teatral”. Originalmente, cenário referia-se ao palco onde se desenrola a ação teatral. No português, passou a designar o conjunto de elementos que compõem o ambiente ou contexto de uma cena, seja no teatro, cinema, literatura ou situações reais. Etim. Pré-Programado (adj.): Formado pela junção do prefixo pré-, do latim <i>præ-</i> (“antes”), e do verbo programar, derivado do grego <i>programma</i> (πρόγραμμα), que significa “proposição escrita, decreto”; formado por <i>pro-</i> (“antes”) + <i>graphein</i> (“escrever”). O termo pré-programado indica algo que foi planejado, organizado ou codificado antecipadamente, antes

(Slone, Lampotang, & Nelson, 2023, p.121.) ● 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 transition to the next state (Palaganas, Maxworthy, Epps, & Mancini, 2015). Compare: MANUAL INPUT, PHYSIOLOGIC MODELING, “RUNNING ON THE FLY”	de sua execução ou uso. É usado em contextos tecnológicos, científicos e de planejamento. 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 <i>script</i> ou algoritmo. ● "Modelagem baseada em estado usada para criar uma resposta uniforme do simulador às ações do aluno... com a capacidade de mimetizar realisticamente um paciente real." (Slone, Lampotang, & Nelson, 2023, p.121.) ● Um cenário em que um <i>script</i> 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 o próximo estado (Palaganas, Maxworthy, Epps e Mancini, 2015). Compare: INPUT MANUAL, MODELAGEM FISIOLÓGICA, EXECUÇÃO IMPROVISADA
Preparation \,prepə' rāSH(ə)n\ <i>noun</i> Etym. late 14c., <i>preparacioun</i>, "act of preparing or making ready, preliminary act or operation, a previous setting in order," from Old French <i>preparacion</i> (13c.) and directly from Latin <i>praeparationem</i> (nominative <i>praeparatio</i>) "a making ready," noun of action from past participle stem of <i>praeparare</i> "prepare," from <i>prae</i> "before" (see pre-) + <i>parare</i> "make ready" (from PIE root pere- (1) "to produce, procure"). Meaning "a substance especially prepared or manufactured" is from 1640s. Definition ● An activity immediately preceding the start of a simulation activity where the participants receive essential information Preparation materials “support understanding of the concepts and content related to the simulation-based experience” and may incorporate “assigned readings or audiovisual materials, concept mapping,” among others)” (INACSL Standards Committee,	Preparação \,prepə' rāSH(ə)n\ Etim. Preparação (s.f.): Do latim <i>praeparatio</i>, <i>praeparationis</i>, derivada do verbo <i>praeparare</i>, que significa “preparar, providenciar com antecedência”. Esse verbo é formado pela junção do prefixo <i>prae-</i> (“antes”) e <i>parare</i> (“arranjar, providenciar, preparar”). No português, “preparação” refere-se ao ato ou efeito de preparar algo, isto é, de organizar, planejar ou deixar pronto para um propósito específico. Definição ● Uma atividade imediatamente anterior ao início de uma atividade de simulação, onde os participantes recebem informações essenciais, instruções ou diretrizes. Materiais de preparação "apoiam a compreensão dos conceitos e conteúdos relacionados à experiência baseada em simulação" e podem incorporar "leituras designadas ou materiais audiovisuais, mapeamento de conceitos", entre outros)" (INACSL Standards Committee, McDermott, et al., 2021, p. 11).

McDermott, et al., 2021, p. 11) 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. See also: BACK STORY, BRIEF/BRIEFING, ORIENTATION, PREBRIEFING Eds. Note: the terms <i>Briefing</i>, <i>Orientation</i>, <i>Prebriefing</i>, and <i>Preparation</i> are often used interchangeably.	Por exemplo, antes de iniciar uma sessão, o corpo docente conduz um <i>briefing</i> sobre o cenário para revisar as informações que estão sendo fornecidas aos participantes. Veja também: HISTÓRIA PRÉVIA, BRIEF/DEBRIEF, ORIENTAÇÃO, PREBRIEFING Nota dos Editores: os termos <i>Briefing</i>, <i>Orientação</i>, <i>Prebriefing</i> e <i>Preparação</i> são frequentemente usados de forma intercambiável.
Procedural Simulation \ pruh-see-jer-uh l \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i> 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 • “Training method that incorporates cognitive knowledge and technical skill into a precise sequence of actions that are both safe and efficient.” (Jogerst & Phitayakorn, 2023). Example: The pharmacists are using augmented reality technology to create a procedural simulation of cleaning a sterile flow hood. • 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 Glossary). • 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). Compare: PROCESS-ORIENTED SIMULATION	Simulação Procedimental \ si.mu.la.s'õw \ prõ.se.dʒi.mẽ.'taw \ Etim. Simulação (s.f.): Ver Simulação Baseada em Computador. Etim. Procedimento (s.m.): Do latim <i>procedere</i>, que significa “avançar, seguir em frente”, formada pelos elementos <i>pro-</i> (“para frente”) + <i>cedere</i> (“ir, ceder”). O sufixo <i>-mentum</i> indica o resultado ou o instrumento da ação. No português, “procedimento” refere-se à forma ou sequência de atos realizados para alcançar um fim específico, ou seja, o modo como algo é feito. Definição • Método de treinamento que incorpora conhecimento cognitivo e habilidade técnica em uma sequência precisa de ações que são ao mesmo tempo seguras e eficientes.” (Jogerst & Phitayakorn, 2023). Exemplo: Os farmacêuticos estão usando tecnologia de realidade aumentada para criar uma simulação de procedimento de limpeza de um fluxo laminar estéril. • O uso de uma modalidade de simulação (por exemplo, treinador de tarefas, manequim, computador) para auxiliar no processo de aprendizagem para adquirir uma habilidade técnica, ou um procedimento, que é uma série de etapas realizadas para atingir um fim (Glossário 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).
Process-Oriented Simulation \ pros-es \ awr-ee-uh nt-id \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i> 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 tool in the evaluation of the safety of new healthcare teams and new facilities, proactively identifying latent threats before delivering patient care.” (Lie, et al, 2020, p.232). <i>Example: Boston Children’s Hospital utilized process-oriented simulation before opening the 12 story Hale patient tower.</i> • A simulation in which the process is considered more important than the outcome. (Under Secretary of Defense, Modeling and Simulation Glossary, 1998, p.147) • In health care, the use of simulation to examine the process of care rather than the outcome of care. <i>For example: using simulation to re-create an 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.</i> Compare: PROCEDURAL SIMULATION	Compare: SIMULAÇÃO ORIENTADA AO PROCESSO Simulação Orientada a Processos \si.mu.la.s'õw\ \o.ri.ẽ.t'a.dõ\ \pro.s'ẽ.sõ\ Etim. Simulação (s.f.): Ver Simulação Baseada em Computador. Etim. Processo (s.m.): Do latim <i>processus</i>, que significa “avanço, progresso, desenvolvimento”. Deriva do verbo <i>procedere</i>, formado por <i>pro-</i> (“para frente”) + <i>cedere</i> (“ir, avançar”). No português, “processo” passou a designar uma série de ações ou etapas que se sucedem para alcançar um resultado, podendo referir-se a procedimentos jurídicos, industriais, naturais, entre outros. Definição • “Uma ferramenta na avaliação da segurança de novas equipas de saúde e novas instalações, identificando prontamente ameaças latentes antes de prestar cuidados ao paciente.” (Lie, et al, 2020, p.232). Exemplo: O Boston Children’s Hospital utilizou simulação orientada a processos antes de abrir a torre de pacientes Hale de 12 andares. • 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 segurança latentes existem, como pouca disponibilidade de equipamento do paciente, botões de chamada de emergência inadequados ou obstáculos inseguros. Compare: SIMULAÇÃO DE PROCEDIMENTO
Prompt \ präm(p)t \ <i>noun</i> Etym: (n.) mid-14c., <i>prompten</i>, from Latin <i>promptus</i>, past participle of <i>promere</i> “to bring	Prompt \ präm(p)t \ Etim: Prompt (s.): Do latim medieval <i>promptus</i>,

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; prompting.</i> Definition • (noun) A cue given to a participant in a scenario (Meakim et al., 2013). • (noun) Something serving to suggest or remind. (Dictionary.com, 2024). • (verb) To supply (an actor, singer, etc.) from offstage with a missed cue or forgotten line (Dictionary.com, 2024). • (verb) to assist (a person speaking) by suggesting something to be said (Dictionary.com, 2024). Compare: COACHING, CUE/CUEING	participio passado de <i>promere</i>, que significa “tirar para fora, apresentar, revelar”. Em inglês, “<i>prompt</i>” significa “pronto, imediato, ágil”, usado como adjetivo, verbo ou substantivo. Definição • (substantivo) Uma dica dada a um participante em um cenário (Meakim <i>et al.</i>, 2013). • (substantivo) Algo que serve para sugerir ou lembrar. (Dictionary.com, 2024). • (verbo) Fornecer (a um ator, cantor, etc.) do lado de fora do palco uma deixa perdida ou uma fala esquecida (Dictionary.com, 2024). • (verbo) auxiliar (uma pessoa falando) sugerindo algo a ser dito (Dictionary.com, 2024). Veja também: COACHING, DICA/PISTA
Prop \ prop \ noun Etym. <i>prop</i> (n.) “object used in a play,” 1898, from props (1841), shortened form of properties (which was in theatrical use from early 15c.). Definition • 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 Department of Defense, 2017).	Adereço \ a-de-'re- su \ Etim. Adereço (s.m.): Do latim <i>addere</i>, que significa “adicionar, juntar”. Originalmente, “adereço” designava algo que se acrescenta para complementar ou enfeitar, como acessórios ou ornamentos usados para completar um traje ou um cenário. No português, mantém o sentido de elementos complementares que servem para decorar ou aprimorar algo. Definição • 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 se incorporar por um objeto virtual e pode ter controladores físicos montados nele (Departamento de Defesa da Austrália, 2017).
Psychological Fidelity \ sahy-kuh-loj-i-kuh l \ fə-'de-lə-tē \ noun Etym. <i>psychology</i> (n.) 1650s, “study of the soul,” from Modern Latin <i>psychologia</i>, probably coined mid-16c. in Germany by Melanchthon from Latinized form of Greek <i>psykhē</i>- “breath, spirit, soul” + <i>logia</i> “study of.” Meaning “study of the	Fidelidade Psicológica \fi.de.li.d'a.dʒi\ \psi.ko.l'ɔ.ʒi.ko\ Etim. Fidelidade (s.f.): Ver Fidelidade Conceitual. Etim. Psicológico (adj.): A palavra psicológico vem do grego <i>psukhē</i> (ψυχή), que significa “alma,

*Indica um termo identificado como potencialmente controverso.

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 <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. 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	mente”, e <i>-logikos</i> (λογικός), que significa “relativo a, lógico”. A junção desses elementos deu origem ao termo <i>psychologikos</i>, que passou ao latim como <i>psychologicus</i> e chegou ao português como psicológico. O termo refere-se ao que diz respeito à mente, aos processos mentais e ao comportamento humano. 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 <i>et al.</i>, 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: <i>Psychologically</i>. <i>Psychological warfare</i> recorded from 1940. <i>Psychological moment</i> was in vogue from 1871, from French <i>moment psychologique</i> “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 Moment in German corresponding to our <i>momentum</i>, not our <i>moment</i>. [Fowler]” 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>risicare</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	Risco Psicológico \x'is.ku\ \psii.ko.l'õ.ʒi.ku\ Etim. Risco (s.m.): Ver Avaliação de Alto Risco. Etim. Psicológico (adj.): Ver Fidelidade Psicológica. 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 (Pickett, warren, & Bohnert, 2021, p.591) Compare: SEGURANÇA PSICOLÓGICA

1906; <i>risk management</i> from 1963; <i>risk taker</i> 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 (Pickett, warren, & Bohnert, 2021, p.591) Compare: PSYCHOLOGICAL SAFETY	
Psychological Safety \ sahy-kuh-loj-i-kuh l \ seyf-tee \ <i>noun</i> 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 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	Segurança Psicológica \se.gu.r'õ.sə\ \psi.ko.l'õ.ʒi.'a\ Etim. Segurança (s.f.): Do latim <i>securitas, securitatis</i>, que significa “estado de estar livre de perigo ou preocupação”. Deriva de <i>securus</i>, que é formado pela junção do prefixo <i>se-</i> (“sem”) e <i>cura</i> (“cuidado, preocupação”). Etim. Psicológico (adj.): Ver Fidelidade Psicológica. 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 consequências punitivas (Edmondson, 1999; Higgins <i>et al.</i>, 2012). Veja também: AMBIENTE DE APRENDIZAGEM SEGURO, AMBIENTE DE SIMULAÇÃO Compare: RISCO PSICOLÓGICO

R

Realism \ rēəˌlɪzəm \ <i>noun</i> 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 (Society for Simulation in Healthcare) • A statement about the similarity of something (a ‘copy’) to something else (the ‘original’) (Dieckmann, Gaba, & Rall, 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 Eds note: <i>this term often used synonymously with fidelity but not all agree these are the same</i>	Realismo \xi.a.l'iz.mo\ Etim. Realismo (s.m.): Do latim <i>realis</i>, que significa “real, verdadeiro”, derivado de <i>res</i> (“coisa, objeto”). O sufixo -ismo indica doutrina, sistema ou tendência. Assim, “realismo” refere-se a uma corrente ou atitude que valoriza a representação fiel da realidade, seja nas artes, na filosofia ou em outras áreas do conhecimento. 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 (Society for Simulation in Healthcare) • Uma declaração sobre a semelhança de algo (uma "cópia") com outra coisa (o "original") (Dieckmann, Gaba, & Rall, 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 Nota dos editores: <i>este termo costuma ser usado usado como sinônimo de fidelidade, mas nem todos concordam que são iguais.</i>
Reflective Pause \rə'flektiv\ pôz\ <i>noun</i> Etym. reflective (adj.) 1620s, "throwing back rays or images, giving reflections of objects, reflecting,"	Pausa Reflexiva \ˈpaw.zə ɹe.flɛˈʒi.va\

from reflect + -ive. From 1670s as "of or pertaining to (mental) reflection, taking cognizance of the operations of the mind." By 1820 as "having a tendency to or characterized by (mental) reflection, meditative, thoughtful."

Related: *Reflectively*; *reflectiveness*.

Etym. pause (n.) early 15c., "a delay, a temporary rest in singing or speaking," from Old French *pausee* "a pause, interruption" (14c.) and directly from Latin *pausa* "a halt, stop, cessation," from Greek *pausis* "stopping, ceasing," from *pauein* "to stop (trans.), hold back, arrest, to cause to cease," a word of uncertain etymology with no certain cognates outside Greek [Beekes]. Later also "a hesitation proceeding from doubt or uncertainty;" hence *to give (one) pause* "cause to stop or hesitate" (c. 1600).

Definition

- A purposeful technique used by facilitators; related to reflective thinking
- A deliberate pause during any portion of the learning experience used to facilitate immediate reflection.
- It is a component of learning and adaptive management, the act of taking time to think critically about ongoing activities and processes and plan for the best way forward” <https://usaidlearninglab.org/cla/cla-toolkit/pause-and-reflect>
- The facilitator plans the pause ahead of time or enacts it after observing (or not observing) a number of critical behaviors.
- Waiting until the end of the simulation can create dilemmas, including the possibility of not addressing shortcomings in performance that can lead to “confident incompetents” leaving the learning environment and practicing in patient areas. Since the majority of medical errors reported in the research literature are attributed to errors of omission and errors of commission (Clapper & Ching, 2020)
- The reflective pause facilitates the reflection-in-action process that is a natural part of learning.
- During a reflective pause, feedback is provided and self-correction is supported.

Etim. Pausa (s.f.): Do latim *pausa*, que significa “parada, interrupção”, derivada do grego *pausis* (παῦσις), que quer dizer “cessação, interrupção”.

Etim. Reflexivo (adj.): Do latim *reflexivus*, derivado do verbo *reflectere*, que significa “dobrar para trás, voltar”. É formado por *re-* (“para trás”) + *flectere* (“dobrar”). No português, “reflexivo” designa algo que se volta para si mesmo, seja em sentido literal (movimento físico) ou figurado (pensamento ou ação dirigida ao próprio sujeito).

Definição

- Uma técnica proposital usada por facilitadores; relacionada ao pensamento reflexivo.
- Uma pausa deliberada durante qualquer parte da experiência de aprendizagem usada para facilitar a reflexão imediata.
- É um componente de aprendizagem e gestão adaptativa, o ato de dedicar tempo para pensar criticamente sobre atividades e processos em andamento e planejar a melhor maneira de seguir em frente.” <https://usaidlearninglab.org/cla/cla-toolkit/pause-and-reflect>
- O facilitador planeja a pausa com antecedência ou a implementa após observar (ou não observar) uma série de comportamentos críticos.
- Esperar até o final da simulação pode criar dilemas, incluindo a possibilidade de não abordar deficiências de desempenho que podem levar a "incompetentes confiantes" deixando o ambiente de aprendizagem e praticando em áreas de atendimento ao paciente. Dado que a maioria dos erros médicos relatados na literatura de pesquisa é atribuída a erros de omissão e erros de comissão (Clapper & Ching, 2020).
- A pausa reflexiva facilita o processo de reflexão em ação, que é uma parte natural

Deficiencies and misunderstandings are addressed immediately. - Equally important, high performance is reinforced (“we talked about the importance of starting chest compressions early. - There is some evidence that suggests that learners can indeed re-engage and that has been my experience with thousands of simulations where a reflective pause was applied (Clapper & Leighton, 2020)	da aprendizagem. Durante uma pausa reflexiva, o <i>feedback</i> é fornecido e a autocorreção é apoiada. Deficiências e mal-entendidos são abordados imediatamente. - Igualmente importante, o alto desempenho é reforçado (“falamos sobre a importância de iniciar as compressões torácicas precocemente. - Há algumas evidências que sugerem que os aprendizes podem, de fato, se reengajar, e essa tem sido minha experiência com milhares de simulações onde uma pausa reflexiva foi aplicada (Clapper & Leighton, 2020)
Reflective Thinking \ ri-flek-tiv \ thing-king \ <i>noun</i> 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 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 (Decker et al., 2008; Kuiper & Pesut, 2004; Rodgers, 2002). - 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	Pensamento Reflexivo \pẽ.sa.m'ẽj.tu\ \xe.fle.ki.s'i.vo\ Etim. Pensamento (s.m.): Do verbo latino <i>pensare</i>, que é o supino de <i>pendere</i>, significando “pesar, considerar, refletir”. O sufixo <i>-mentum</i> indica o resultado ou o instrumento da ação. Assim, “pensamento” designa o ato ou efeito de pensar, refletir ou considerar algo. Etim. Reflexivo (adj.): Ver Pausa Reflexiva Definição - 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 ((Decker <i>et al.</i>, 2008; Kuiper & Pesut, 2004; Rodgers, 2002). - 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

*Indica um termo identificado como potencialmente controverso.

patient situations (INACSL, 2013). <i>See also:</i> GUIDED REFLECTION	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). <i>Veja também:</i> REFLEXÃO GUIADA
Reliability \ ri-lahy-uh-bil-i-tee \ <i>noun</i> <i>See:</i> SIMULATION RELIABILITY	Confiabilidade \ kô.fja.bi.li.da.dʒi \ <i>Etim. Confiabilidade</i> (s.m.): Deriva do verbo “confiar”, que vem do latim <i>confidere</i>, formado por <i>con-</i> (“com, junto”) + <i>fidere</i> (“confiar”). O sufixo <i>-bilidade</i> indica a qualidade ou capacidade. Assim, confiabilidade refere-se à qualidade de ser confiável, ou seja, digno de confiança e segurança. <i>Veja:</i> CONFIABILIDADE DE SIMULAÇÃO
Remote Simulation \ ri-moht \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i> <i>Etim. remote</i> (<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 re-) + <i>movere</i> "to move" (from PIE root *<i>meue-</i> "to push away") <i>Etim. simulation</i> (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. Definition ● 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. <i>Compare:</i> DISTANCE SIMULATION, TELESIMULATION	Simulação remota \ si.mu.la.s'ẽw\ \ xe.m'õ.t'a\ <i>Etim. Simulação</i> (s.f.): Ver Simulação Baseada em Computador. <i>Etim. Remoto</i> (s.m.): Do latim <i>remotus</i>, particípio passado de <i>remove</i>, que significa “afastar, tirar para longe”. É formada por <i>re-</i> (“para trás”) + <i>movere</i> (“mover”). Definição ● 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. <i>Compare:</i> SIMULAÇÃO DE DISTÂNCIA, TELESIMULAÇÃO

Remote-controlled Simulation (also Remote-facilitated simulation) \ ri-moht \ kuh n-trohld \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i> 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 re-) + <i>movere</i> "to move" (from PIE root <i>*meue-</i> "to push away") Etym. controlled (<i>adj.</i>) "held in check, restrained," 1580s, past-participle adjective from control (<i>v.</i>). Of rent, from 1930. 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. Definition ● Introduces simulation-based learning and simulation environment, (2) runs scenarios, and (3) performs debriefing with an on-site facilitator, while offsite. (Ohta et al., 2017, p.564) ● Simulation facilitated and ran from a remote computer in another location separate from the participants (Ikeyama et al., 2012; ● Simulation that uses an online curriculum and simulation-based training facilitated through remote video conferencing (Shao et al., 2018, p.231). ● 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).	Simulação Controlada Remotamente (também Simulação Facilitada Remotamente) \si.mu.la.s'õw\ \kõ.tro.l'a.dõ\ \xe.mõ.ta.m'ẽj.tjĩ\ Etim. Simulação (<i>s.f.</i>): Ver Simulação Baseada em Computador. Etim. Controlar (<i>v.</i>): Do francês <i>contrôler</i>, que deriva do latim medieval <i>contrarotulare</i>, formado por <i>contra-</i> ("contra") + <i>rotulus</i> ("rolo, pergaminho"). Originalmente, referia-se à ação de verificar ou confrontar registros escritos para garantir exatidão ou conformidade. No português, "controlar" passou a significar exercer domínio, supervisão ou comando sobre algo ou alguém. Etim. Remoto (<i>adj.</i>): Ver Simulação Remota. Definição ● Apresenta a aprendizagem baseada em simulação e o ambiente de simulação, (2) executa cenários e (3) realiza o <i>debriefing</i> com um facilitador presencial, enquanto o participante está <i>à distância</i> (remoto). (Ohta et al., 2017, p.564) ● Simulação facilitada e executada a partir de um computador remoto em outro local separado dos participantes (Ikeyama et al., 2012); ● Simulação que utiliza um currículo online e treinamento baseado em simulação facilitado por meio de videoconferência remota (Shao et al., 2018, p.231). ● 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 baseado em simulação presencial (Christensen <i>et al.</i>, 2015)
Resilience Engineering \ə'zilēəns\ en-juh-neer-ing\ <i>noun</i> Etym. resilience (<i>n.</i>) Origin and meaning of resilience 1620s, "act of rebounding or springing back," often of immaterial things, from Latin <i>resiliens</i>.	Engenharia de Resiliência \ẽzẽna'ri.a dʒi ke.zi'ljẽ.sja\ Etim. Engenharia (<i>s.f.</i>): Do latim <i>ingeniãria</i>, derivada de <i>ingenium</i>, que significa "engenho, talento, dispositivo engenhoso". Originalmente, referia-se à arte ou ciência de criar dispositivos mecânicos e máquinas. No

Etym. engineering (n.) 1720, "work done by an engineer," from engineer (n.). As a field of study, attested from 1792

Definition

- A system is resilient if it can adjust its functioning before,
- during, or following events (changes, disturbances, or
- opportunities) and thereby sustain required operations under both expected and unexpected conditions (Fairbanks et al, 2014).
- Resilience is a characteristic that enables organizations to adapt to uncertain conditions in their work environment. Resilient organizations are able to anticipate risk and continuously adapt to the complexity of their work environments to prevent failure. While important, personal resilience is not the focus of this definition, but resilience as an organizational trait helps to minimize the overreliance on individual resilience through strengthening the organizational capacity to minimize disruption (PSNet Resilience).
- Resilience engineering is the organizational capability to design processes and actions to systemically track data, information, evidence, and knowledge to anticipate and respond to challenges, as well as to correct disrupted processes back to standardized, improved states based on the application of lessons learned during the disruption (PSNet Resilience Engineering).
- Simulation has clear potential to improve team and system resilience...simulation approaches should no longer sit remote from everyday clinical work. Simulation approaches should also be interwoven into the way every day work is done in order to build a culture of reflection, learning and improvement. (Horsley & Wig, 2021)
- Simulation can be an essential tool in creating resilience, up to and including the concept of stress inoculation. (Grossman & Christensen, 2008)

português, “engenharia” designa a profissão e o campo de estudo dedicado ao projeto, construção e manutenção de estruturas, máquinas e sistemas.

Etim. Resiliência (s.f.): Do latim *resistentia*, derivada do verbo *resistere*, que significa “opôr-se, permanecer firme”. Formada pela junção do prefixo *re-* (“contra”) e *sistere* (“ficar, permanecer”). No português, “resistência” refere-se à capacidade de suportar forças, pressões ou influências contrárias, física ou figurativamente, como em contextos materiais, psicológicos ou sociais.

Definição

- Um sistema é resiliente se puder ajustar seu funcionamento antes, durante ou após eventos (mudanças, perturbações ou oportunidades) e, assim, sustentar as operações necessárias sob condições esperadas e inesperadas (Fairbanks *et al.*, 2014).
- Resiliência é uma característica que permite que organizações se adaptem a condições incertas em seu ambiente de trabalho. Organizações resilientes são capazes de antecipar riscos e se adaptar continuamente à complexidade de seus ambientes de trabalho para prevenir falhas. Embora importante, a resiliência pessoal não é o foco desta definição, mas a resiliência como um traço organizacional ajuda a minimizar a dependência excessiva da resiliência individual, fortalecendo a capacidade organizacional para minimizar interrupções (PSNet Resilience).
- A engenharia de resiliência é a capacidade organizacional de projetar processos e ações para rastrear sistematicamente dados, informações, evidências e conhecimento para antecipar e responder a desafios, bem como para corrigir processos interrompidos de volta a estados padronizados e aprimorados com base na aplicação de lições aprendidas durante a interrupção (PSNet Resilience Engineering).

	● A simulação tem um potencial claro para melhorar a resiliência da equipe e do sistema... as abordagens de simulação não devem mais ficar distantes do trabalho clínico diário. As abordagens de simulação também devem ser entrelaçadas na forma como o trabalho diário é feito, a fim de construir uma cultura de reflexão, aprendizagem e melhoria. (Horsley & Wig, 2021) ● A simulação pode ser uma ferramenta essencial na criação de resiliência, incluindo até mesmo o conceito de inoculação de <i>stress</i>. (Grossman & Christensen, 2008)
Risk Management \ 'risk \ 'ma-nij-mənt \ <i>noun</i> 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>ri sk factor</i> from 1906; <i>risk management</i> from 1963; <i>risk taker</i> from 1892. Etym. management (n.) 1590s, “act of managing by direction or manipulation,” from <i>manage</i> + -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. Definition ● “All of the steps to prevent incidents and patient harm” (Speer, et al, 2019, p.161).p Example: One step in the hospital’s risk management plan was to incorporate Crisis Resource Management simulations. ● “Proactive management of risk” that 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). ● Risk management in healthcare is a complex set of clinical and administrative systems, processes, procedures, and reporting structures designed to detect, monitor, assess, mitigate, and prevent risks to patients	Gerenciamento de Risco \ʒeˈrɛ̃sjaˈmẽ.tu dʒiˈʁis.ku\ Etim. Gerenciamento (s.m.): Ver Gerenciamento de Recursos da Tripulação (de Crise). Etim. Risco (s.m.): Ver Avaliação de Alto Risco. Definição ● “Todas as etapas para prevenir incidentes e danos ao paciente” (Speer, et al, 2019, p.161). Exemplo: Uma etapa no plano de gerenciamento de risco do hospital foi incorporar simulações de Gerenciamento de Recursos em Crise (<i>Crisis Resource Management</i>). ● “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). ● Gerenciamento de risco em saúde é um conjunto complexo de sistemas clínicos e administrativos, processos, procedimentos e estruturas de comunicação/relato, projetados para detectar, monitorar, avaliar, mitigar e prevenir riscos para os pacientes (PSNet).

(PSNet).	
Roleplay \ rohl-pley- r \ <i>noun</i> Etym. also <i>role-play</i>, "act or condition of behaving as another would behave in a certain situation," 1958, from the verbal phrase, "to act out the role of" (by 1949); see <i>role</i> (n.) + <i>play</i> (v.). Related: <i>Role-playing</i> Definition • Learners are actively involved in the construction of their learning which has also been shown to enhance student's critical thinking skills"," learners are encouraged and even required to move and interact as part of the skit. This interaction may also allow for processing of the information at multiple levels"(Clapper, 2010, p.40) • "Lets students practice skills in a relatively nonthreatening environment and can create the motivation and involvement necessary for learning to occur". (Tompkins, 1998, p.143) • "Roleplay allows participants to switch their perspective to immersion into the role they are studying, enhancing their understanding of another viewpoint" (Hoyt et al., 2024, p.157)	Roleplay \ rohl-pley \ Etim. Roleplay (v.): O termo "<i>roleplay</i>" vem do inglês, formado pela junção de <i>role</i> ("papal") e <i>play</i> ("jogar", "representar"). Refere-se à atividade de interpretar ou representar um personagem, geralmente em jogos, teatro ou simulações, desempenhando um "papal" dentro de uma narrativa ou contexto. Definição • Os aprendizes estão ativamente envolvidos na construção de sua aprendizagem, o que também demonstrou melhorar as habilidades de pensamento crítico dos estudantes" ...," os aprendizes são encorajados e até mesmo obrigados a se mover e interagir como parte da encenação. Essa interação também pode permitir o processamento das informações em múltiplos níveis" (Clapper, 2010, p.40). • "Permite que os alunos pratiquem habilidades em um ambiente relativamente não ameaçador e pode criar a motivação e o envolvimento necessários para que a aprendizagem ocorra". (Tompkins, 1998, p.143). • "A dramatização permite que os participantes mudem sua perspectiva para a imersão no papal que estão estudando, aprimorando sua compreensão de outro ponto de vista" (Hoyt et al., 2024, p.157).
Role Player \ rohl-pley- r \ <i>noun</i> 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>. Etym. player (n.) Old English <i>plegere</i>, agent noun from <i>play</i> (v.). Stage sense is from mid-15c. Definition • On who participates in "a simulation-based training method (SBTM) in which medical students alternately play the patient's and	Role Player \ rohl-pley- r \ Etim. Role (s.): Do francês antigo <i>rolle</i>, que significa "rolo de pergaminho", derivado do latim <i>rotulus</i> ("rolo"). Originalmente, referia-se a uma lista escrita em um pergaminho. No inglês, passou a significar "função" ou "papal" desempenhado por alguém em uma situação ou contexto social. Etim. Player (adj.): Palavra vinda do inglês, derivada do verbo <i>play</i> ("jogar", "tocar", "representar"), com o sufixo agente <i>-er</i>, que

clinician's role” (Gelís, et al, 2020, p.106). 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. <i>For example: Nursing students were given a chance to role play a patient or a surgeon.</i> This term is sometimes used interchangeably with the terms ‘simulated’ and ‘standardized patient’ and may include medical, nursing, or other health professionals (Victorian Simulated Patient Net). See also: ACTOR, EMBEDDED PARTICIPANT, SIMULATED PATIENT, SIMULATED PERSON, STANDARDIZED PATIENT	indica “aquele que faz” a ação. Assim, “<i>player</i>” significa “jogador” ou “intérprete”, podendo referir-se a quem participa de um jogo, ato teatral, música ou outra atividade performática. Definição - Aquele que participa em “um método de treinamento baseado em simulação (SBTM) no qual estudantes de medicina desempenham alternadamente o papel do paciente e do médico” (Gelís, et al, 2020, p.106). - Aquele que assume as atitudes, ações e discurso de (outro), especialmente em uma situação de faz de conta, em um esforço para entender um ponto de vista ou interação social diferente. Por exemplo: Estudantes de enfermagem tiveram a chance de simular o papel de um paciente ou de um cirurgião. Este termo é às vezes usado de forma intercambiável com os termos 'paciente simulado' e 'paciente padronizado' e pode incluir estudantes de medicina, enfermagem ou outras áreas da saúde (Victorian Simulated Patient Net). Veja também: ATOR, PARTICIPANTE INCORPORADO, PACIENTE SIMULADO, PESSOA SIMULADA, PACIENTE PADRONIZADO
Running on the Fly \ ruh-n-ing \ on \ th uh \ flahy \ noun Etym. "that runs, capable of moving quickly," late 14c., <i>rennynge</i>, present-participle adjective from run (v.), replacing earlier <i>erninde</i>, from Old English <i>eornende</i>. The meaning "rapid, hasty, done on the run" is from c. 1300. The sense of "continuous, carried on continually" is from late 15c. Definition The method of operation for running a simulation whereby the operator changes “the parameters of the manikin by manual input as the scenario unfolds, on the basis of the operator’s perception of what the new parameters should be depending on the action of the learners.” (Slone, Lamptang,& Nelson, 2023, p.117).	Execução Improvisada Etim. Execução (s.f.): Do latim <i>exsecutio</i>, <i>executionis</i>, derivada do verbo <i>exsequi</i>, que significa “seguir até o fim, realizar, cumprir”. É formada por <i>ex-</i> (“fora, completamente”) + <i>sequi</i> (“seguir”). No português, “execução” refere-se ao ato de realizar, cumprir ou colocar em prática uma ação ou tarefa. Etim. Improvisado (adj.): Do verbo “improvisar”, que tem origem no latim <i>improvisus</i>, participio passado de <i>improvisus</i>, que significa “não previsto, inesperado”. Formado por <i>in-</i> (“não”) + <i>provisus</i> (“previsto”, participio passado de <i>providere</i>, “prever”). No português, “improvisada” qualifica algo feito sem planejamento ou

● Running a simulation with minimal planning and preparation; a more impromptu type of simulation experience. Compare: MANUAL INPUT, PHYSIOLOGIC MODELING, PREPACKAGED SCENARIO	preparação prévia, de forma espontânea. Definição ● O método de operação para rodar uma simulação, no qual o operador altera “os parâmetros do manequim por entrada manual conforme o cenário se desenrola, com base na percepção do operador sobre quais devem ser os novos parâmetros dependendo da ação dos aprendizes.” (Slone, Lamptang,& Nelson, 2023, p.117). ● Executar uma simulação com planejamento e preparação mínimos; um tipo mais improvisado de experiência de simulação. Compare com: ENTRADA MANUAL, MODELAGEM FISIOLÓGICA, CENÁRIO PRÉ-ESTABELECIDO
---	---

Safe Learning Environment \ 'sāf \ 'lɔrnɪŋ \ en·vi·ron·ment \ in-'vī-rə(n)-mənt \ <i>noun</i> 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 student’s belief as to whether or not is safe for them to take interpersonal risks, such as asking questions, sharing an idea for improvement or speaking up to maintain patient safety.” (Hardie, et al., 2022) ● “A learning environment where it is clarified that learners feel physically and psychologically safe to make decisions, take actions, and interact in the simulation.” (The University of Tennessee System, 2024) ● 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. (Coristine, 2022) See also: PSYCHOLOGICAL SAFETY	Ambiente de Aprendizagem Seguro \ ã.bi.'ẽj.tʃi \ a.prẽ.dʒi.z'a.ʒɐn \ se.g'u.ro \ Etim. Ambiente (s.m.): Ver Ambiente Virtual Automatizado de Caverna ou Caverna digital. Etim. Seguro (adj.): Do latim <i>securus</i>, que significa “livre de preocupação, protegido, seguro”. É formada pela junção do prefixo <i>se-</i> (“sem”) e <i>cura</i> (“cuidado, preocupação”). Definição ● “A crença de um estudante sobre se é seguro ou não para ele assumir riscos interpessoais, como fazer perguntas, compartilhar uma ideia de melhoria ou manifestar-se para manter a segurança do paciente.” (Hardie, et al., 2022) ● “Um ambiente de aprendizagem onde fica claro que os aprendizes se sentem física e psicologicamente seguros para tomar decisões, agir e interagir na simulação.” (The University of Tennessee System, 2024) ● Um ambiente de aprendizagem de respeito mútuo, apoio e comunicação respeitosa entre líderes e aprendizes; comunicação aberta e respeito mútuo por pensamentos e ações são encorajados e praticados. (Coristine, 2022) Veja também: SEGURANÇA PSICOLÓGICA
Saturation in Training \ saCHə'rāSH(ə)n \ in\ 'trāniNG \ <i>noun</i> Etym. saturation (n.) 1550s, "act of supplying to fullness, complete satisfaction of an appetite" (Coverdale, a sense now obsolete), formed in English from saturate (q.v.), or else from Late Latin <i>saturationem</i> (nominative <i>saturatio</i>) "a filling, saturating," noun of action from past-participle stem of <i>saturare</i> "to fill full." 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.” <i>Training wheels</i> as an attachment to a bicycle is from 1953.	Saturação no Treinamento \ sa.tu.ra'sẽw nu trejna'mẽ.tu \ Etim. Saturação (s.f.): Do latim <i>saturatio</i>, <i>saturationis</i>, derivada de <i>saturare</i>, que significa “encher completamente, saturar”. O verbo <i>saturare</i> vem de satur, que quer dizer “cheio, satisfeito”. Etim. Treinamento (s.m.): Ver Educação/Treinamento/Aprendizagem Interprofissional. Definição ● Um modelo, teoria ou abordagem na qual se propõe treinar o maior número possível de pessoas no menor período de tempo para

Definition • A model, theory, or approach in which it is proposed to train as many people as possible in the shortest timeframe to achieve the greatest desired effect and change in behaviors; it is often discussed in relation to TeamSTEPPS™ (Clapper, 2013; Clapper & Ng, 2013; Clapper et al., 2018).	alcançar o maior efeito desejado e mudança de comportamentos; é frequentemente discutido em relação ao TeamSTEPPS™ (Clapper, 2013; Clapper & Ng, 2013; Clapper et al., 2018).
Scenario \si-nair-ee-oh \ <i>noun</i> 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 • "... a patient case with a main storyline and having the aim of bringing out specific learning outcomes for the participants and observers" (Alinier, 2011, p. 10). • "... an artificial representation of a real-world event to achieve educational goals through experiential learning" (Harrington & Simon, 2022). • Real life situations that often include a sequence of learning activities that involve complex decision-making, problem-solving strategies, intelligent reasoning, and other complex cognitive skills. Students are left in charge to deal with complex problems according to professional or scientific standards. Real life situations display ambiguity and conflicting information and offer a large degree of freedom. Often complex real-life problems (also referred to as “cases”) are likely to involve several participants. (Nadolski, 2008, p. 340) • The scripts, stories, or algorithms created for instructing the participants, including the 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.	Cenário \se.n'a.tjũ\ Etim. Cenário (s.m.): Ver Cenário Pré-Programando. Definição • "... um caso de paciente com uma linha de história principal e com o objetivo de trazer resultados de aprendizagem específicos para os participantes e observadores" (Alinier, 2011, p. 10). • "... uma representação artificial de um evento do mundo real para alcançar objetivos educacionais através da aprendizagem experiencial" (Harrington & Simon, 2022). • Situações da vida real que frequentemente incluem uma sequência de atividades de aprendizagem que envolvem tomada de decisão complexa, estratégias de resolução de problemas, raciocínio inteligente e outras habilidades cognitivas complexas. Os estudantes são deixados encarregados de lidar com problemas complexos de acordo com padrões profissionais ou científicos. Situações da vida real exibem ambiguidade e informações conflitantes e oferecem um grande grau de liberdade. Frequentemente, problemas complexos da vida real (também referidos como "casos") provavelmente envolvem vários participantes. (Nadolski, 2008, p. 340). • 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.

*Indica um termo identificado como potencialmente controverso.

● An initial set of conditions and timeline of significant events imposed on trainees or systems to achieve exercise objectives (M&S Glossary, 2019). See also: CLINICAL SCENARIO, SCRIPT SIMULATED-BASED LEARNING EXPERIENCE, SIMULATION ACTIVITY	● Um conjunto inicial de condições e cronograma de eventos significativos impostos aos treinandos ou sistemas para atingir os objetivos do exercício (Glossário M&S, 2019). Veja também: CENÁRIO CLÍNICO, SCRIPT, E 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 form of simulation in which a clinical scenario with 1 or more patients is presented through a digital screen surface (Khanal et al., 2014) ● Screen-based is defined as “a computer-based system in which interaction takes place by keyboard or mouse on a nonspecialized computer” (Torsher & Craigo, 2013, p. 267). ● A simulation presented on a computer screen using graphical images and text, similar to popular gaming format, where the operator interacts with the interface	Simulação Baseada em Tela/Simulador Baseado em Tela \si.mu.la.s'õw\ \ba.zi.'a.d'a\ \t'ɛ.lə\ \si.mu.la.d'or\ Etim. Simulação (s.): Ver Simulação Baseada em Computador. Etim. Simulador (s.m.): Ver Simulador de Alta Fidelidade. Etim. Tela (s.f.): Do latim <i>tela</i>, que significa “tecido, trama, rede”. Originalmente, referia-se a qualquer material tecido, como pano ou tecido para pintura. No português, “tela” mantém o sentido de superfície para pintura, tecido ou, em contextos modernos, superfície de exibição como em televisores, computadores e celulares. Definição ● Uma forma de simulação na qual um cenário clínico com 1 ou mais pacientes é apresentado através de uma superfície de tela digital (Khanal <i>et al.</i>, 2014). ● Baseado em tela é definido como “um sistema baseado em computador no qual a interação ocorre por teclado ou mouse em um computador não especializado” (Torsher & Craigo, 2013, p. 267). ● Simulação apresentada em uma tela de computador usando imagens gráficas e 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. ● 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

using keyboard, mouse, joystick, or other input device. • 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 that can create scenarios that require real-time decision-making (Bonnetain, Biese, et al., 2009). See also: COMPUTER-BASED SIMULATION, SIMULATOR	requerem tomadas de decisão em tempo real (Bonnetain; Biese, <i>et al.</i>, 2009). Veja também: SIMULAÇÃO BASEADA EM COMPUTADOR, SIMULADOR
Scribe / Scribing \ˈskrīb\ <i>noun</i> / <i>verb</i> \ˈskribɪŋ\ Etym. special use of Latin <i>scriba</i> “keeper of accounts, secretary, writer,” from past participle stem of <i>scribere</i> “to write.” Sense “one who writes, official or public writer” in English is from late 14c. Definition • The act of making notes about a scenario and documenting the actions taken or not taken	Escriba \is.krˈi.bə\ \três.kre.vˈe\. Etim. Escriba (s.m. & f.): Vem do latim <i>scriba</i>, que significa “escrevente”, “secretário” ou “copista”. Deriva do verbo <i>scribere</i>, que significa “escrever”. Na Antiguidade, escribas eram pessoas treinadas na arte da escrita, muitas vezes responsáveis por registros oficiais, cópias de textos e documentos administrativos. Definição • O ato de fazer anotações sobre um cenário e documentar as ações realizadas ou não realizadas
Script \skript\ <i>noun</i> Etym. (n.) late 14c., “something written.” Meaning “handwriting” is recorded from 1860. Theatrical use, short for manuscript, is attested from 1884. Definition • 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.	Script Roteiro \xo.tˈej.rɔ\ Etim. Script (s.): Vem do latim <i>scriptum</i>, participípio passado de <i>scribere</i> (“escrever”), significando literalmente “algo escrito”. Em inglês, <i>script</i> passou a designar o roteiro de uma peça, filme ou programa, e também qualquer texto escrito previamente para ser lido ou executado (inclusive em programação). Etim. Roteiro (s.m.): Deriva de <i>roto</i>, forma arcaica de “rota”, do latim <i>rupta</i> (via), “caminho aberto”, de <i>rumpere</i> (“romper, quebrar”). O sufixo -eiro indica instrumento ou função. Inicialmente, roteiro significava trajeto ou itinerário; depois passou a significar plano escrito que guia a realização de algo, como um filme, palestra ou viagem. Definição • O plano escrito para um evento de simulação que inclui vários conjuntos de tópicos,

● A computer script is a list of commands that are executed by a certain program or scripting 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	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. ● 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 \ <i>noun</i> Etym. sequential (<i>adj.</i>) “1816, from Late Latin <i>sequentia</i> (see sequence) + -al (1). Related: <i>Sequentially</i>.” 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. 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 et al, 2016, p. 78-79). ● Where the different components of care are re-created; may include transitions of time and different scenes (Weil et al.,	Simulação Sequencial \si.mu.la.s'õw\ \se.kwẽ.sj'aw\ Etim. Simulação (s.f.): Ver Simulação Baseada em Computador. Etim. Sequencial (<i>adj.</i>): Vem do latim <i>sequentia</i>, de <i>sequi</i>, que significa “seguir”. O sufixo -al indica relação. Assim, “sequencial” significa algo que segue uma ordem, que ocorre em sucessão contínua ou lógica. Definição ● Um conceito definido como “trajetórias de cuidado fisicamente simuladas” (Weldon, Kneebone e Bello, 2016, p. 78); nesse tipo de simulação, “elementos do percurso assistencial do paciente” são incorporados “em uma simulação baseada em cenários utilizando profissionais reais e pacientes simulados, a fim de criar uma experiência simulada sob a perspectiva do paciente” (Weldon et al., 2016, p. 78-79). ● Onde os diferentes componentes do cuidado

2018). The focus is on the patient's journey and the effect of the care on the patient (Weil et al, 2018). Sequential Simulation (SqS Simulation™) is “a type of simulation that recreates a patient's journey, considering the longitudinal element of care and how this might impact on the patient's experiences, wishes and needs”. (Weil, 2018). Compare: DISCRETE SIMULATION, DURATIONAL SIMULATION	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). A Simulação Sequencial (SqS Simulation™) é “um tipo de simulação que recria a jornada do paciente, considerando o elemento longitudinal do cuidado e como isso pode impactar nas experiências, desejos e necessidades do paciente” (Weil, 2018). Compare com: SIMULAÇÃO DISCRETA, SIMULAÇÃO DURACIONAL
Serious Games \ seer-ee-uh s \ geymz \ <i>noun</i> 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. 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). Definition “video games aimed toward problem-solving rather than entertainment ”.. “can help learners gain a good understanding of a specific topic and sustain the acquisition of complex competencies” and “not a simulation modality per se, they are a way to conceive a simulation activity by emphasizing the educational value of play. Serious games can apply as much to immersive simulation (especially VR simulation) as to procedural simulation”. (<u>The Many Faces of Simulation</u>. Bruno Pilote, Gilles Chiniara, in <u>Clinical Simulation (Second Edition)</u>, 2019. Chapter 2.5 Serious Games) - A mental contest played with a computer in accordance with specific rules, which uses entertainment to further training, education, health, public policy, and strategic communication objectives (Zyda, 2005). - A game designed for a primary purpose	Jogo Sério \ seer-ee-uh s \ geymz \ Etim. Jogo (s.m.): Vem do latim <i>jocus</i>, que significava “brincadeira”, “diversão”, “graça”. Com o tempo, assumiu o sentido de atividade com regras, podendo envolver competição, desafio ou entretenimento. Em português, “jogo” abrange desde brincadeiras até esportes ou disputas simbólicas. Etim. Sério (adj.): Do latim <i>serius</i>, que significa “grave”, “importante”, “ponderado”. Originalmente, designava algo feito com seriedade, ou seja, com responsabilidade, profundidade ou sem leviandade. Hoje, é usado para qualificar tanto comportamentos quanto situações ou atitudes. Definição - Jogos eletrônicos voltados para a resolução de problemas em vez de entretenimento ”.. “podem ajudar os aprendizes a obter uma boa compreensão de um tema específico e a sustentar a aquisição de competências complexas.” e “embora não constituam uma modalidade de simulação por si só, são uma forma de conceber uma atividade de simulação ao enfatizar o valor educacional do brincar. Os jogos sérios podem ser aplicados tanto à simulação imersiva (especialmente à simulação em realidade virtual - RV) quanto à simulação de procedimentos.” (As Muitas Faces da Simulação. Bruno Pilote, Gilles Chiniara, em <u>Clinical Simulation (Segunda Edição)</u>, 2019. Capítulo 2.5 Jogos Sérios) - Um concurso mental realizado com um computador de acordo com regras específicas,

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 & 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. <i>See also:</i> GAMIFICATION, SIMULATOR	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 & 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. ● <i>Veja também:</i> GAMIFICAÇÃO, SIMULADOR
Shared Mental Model \ shaɪrd \ 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 ● “shared understandings or representations of the goal of the team, individual team member tasks, and how team members will coordinate to achieve their common goals; individual team members can have varying degree of overlap or ‘sharedness’	Modelo Mental Compartilhado \mo.d'e.lɔ\ \mẽ.t'aw\ Etim. Modelo (s.m. & f.): Ver Modelo Interativo ou Modelo de Simulação Etim. Mental (adj.): Ver Simulação Mental. Etim. Compatilhar (v.): Deriva do verbo “partilhar” (do latim <i>partiri</i>, “dividir”), com o prefixo com-, que indica “junto” ou “em conjunto”. Portanto, “compartilhar” significa literalmente “dividir com outros”, ou seja, tornar algo comum, repartir, distribuir entre pessoas. Definição ● “Compreensões ou representações compartilhadas sobre o objetivo da equipe, as tarefas individuais de cada membro e como os membros da equipe irão se coordenar para alcançar seus objetivos comuns; os membros individuais da equipe podem ter diferentes graus de sobreposição ou ‘compartilhamento’ em seus modelos

among their mental model of the team.”(Spielberger, 2004). ● A means of describing that each participant in a simulation has a shared understanding of the purpose and process of the simulation activity and participants’ roles. ● The knowledge framework of the “relationships between the task the team is engaged in and how the team members will interact” (Hensel and Visser, 2019). <i>For example: this framework facilitates a team’s ability to predict what team members will do when faced with a task, and what they will need to do it.</i> ● 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. <i>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.</i> Shared mental models facilitate collaboration and are crucial when team communication in a situation is difficult (due to time pressure, etc.). ● Mental models are psychological representations of real, hypothetical, or imaginary situations. Though easiest to conceptualize in terms of mental pictures of objects (e.g., a DNA double helix or the inside of an internal combustion engine), mental models can also include "scripts" or processes and other properties beyond images. (PSNet). Compare: SITUATIONAL AWARENESS	mentais da equipe.” (Spielberger, 2004). ● 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 (Hensel and Visser, 2019). Por exemplo: essa estrutura facilita a capacidade da equipe de prever o que os membros farão diante de uma tarefa e o que precisarão para realizá-la. ● Uma estrutura 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 equipe em uma situação é difícil (devido à pressão de tempo, etc.). ● Modelos mentais são representações psicológicas de situações reais, hipotéticas ou imaginárias. Embora sejam mais fáceis de conceituar como imagens mentais de objetos (por exemplo, uma dupla hélice de DNA ou o interior de um motor de combustão interna), os modelos mentais também podem incluir “roteiros” ou processos e outras propriedades além de imagens. (PSNet). Compare: CONSCIÊNCIA SITUACIONAL
---	--

Simulated-Based Learning Experience \ sim-yuh-leyt –id \ bāst \ lur-ning \ ik-speer-ee-uh ns \ *noun*

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. learning (n.) Old English leornung “learning, study,” from leornian. Learning curve attested by 1907.

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.

Etym. 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.

Definition

- 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, et al, 2012).
- “commonly reported to increase confidence, improve communication skills, develop reasoning and critical thinking, and facilitate readiness for professional placement”... the “versatility of SBLEs allows them to meet the educational needs of a range of allied health professions. Encompassing various technologies and modalities” and “Common theories identified within SBLE literature include behaviorism, social learning theory, and constructivism”. (Squires et al, 2022)

See also: CLINICAL SCENARIO, SCENARIO, SIMULATION ACTIVITY

Experiência de Aprendizagem Baseada em Simulação \es.pe.ri. 'ēj.sjə\ \a.prẽ.dʒi.z'a.ʒɐn\ \si.mu.la.s'õw\

Etim. Experiência (s.f.): Vem do latim *experientia*, que significa “prova”, “ensaio”, “conhecimento adquirido pela prática”. Essa palavra deriva do verbo *experiri*, que quer dizer “tentar”, “provar”, “pôr à prova”, formado por *ex-* (“fora”, “para fora”) e *periri*, relacionado a *periculum* (“perigo”, “risco”, “tentativa”). Etimologicamente, experiência está ligada à ideia de conhecimento obtido ao se submeter a algo, especialmente por meio da vivência direta, tentativa ou exposição ao risco. Ao longo do tempo, passou a designar tanto o ato de viver ou sentir algo quanto o saber adquirido por essas vivências.

Etim. Aprendizagem (s.f): Ver **Aprendizagem Adaptativa**.

Etim. Simulação (s.f.): Ver **Simulação Baseada em Computadores**.

Definição

- 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, et al, 2012).
- “Comumente relatadas como capazes de aumentar a confiança, melhorar as habilidades de comunicação, desenvolver o raciocínio e o pensamento crítico, além de facilitar a prontidão para a inserção profissional”... a “versatilidade das experiências de aprendizagem baseadas em simulação (EABSs) permite que elas atendam às necessidades educacionais de diversas profissões da saúde. Englobam várias tecnologias e modalidades” e “as teorias mais frequentemente identificadas na literatura sobre EABSs incluem o behaviorismo, a teoria da aprendizagem social e o construtivismo”. (Squires et al., 2022)

	Veja também: CENÁRIO CLÍNICO, CENÁRIO, ATIVIDADE DE SIMULAÇÃO
Simulated Patient (SiP) \ sim-yuh-leyt -id \ pey-shuh nt \ <i>noun</i> 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 <i>patient</i> (n.), from the adjective, from Latin <i>patientem</i>. 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, 1993). • Ordinary people who have received training to portray an amalgam of different clinical scenarios including history taking, physical examination, and communication skills. A simulated patient cannot be recognized and discerned by an expert if appropriately trained (Collins and Harden) • “A normal person who simulates a real patient based on varying levels of training” or “A lay person who must be trained and coached carefully to play the role of patients” and “a person who is directed by a facilitator to take a role within the simulation” and “portrays various scenarios for the teaching and assessment of history taking, communication skills or physical examination where no abnormality is really present” (Beigzadeh et al, 2016) • 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	Paciente Simulado (PS) \pa.si. 'êj.tʃĩ\ \si.mu.l' a.dũ\ Etim. Paciente (s.m. & f.): Ver Paciente Incógnito Padronizado. Etim. Simulado (adj.): Vem do latim <i>simulatus</i>, participípio passado do verbo <i>simulare</i>, que significa “fingir”, “imitar”, “representar algo como se fosse real”. Esse verbo, por sua vez, deriva de <i>similis</i>, que significa “semelhante”. 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, 1993). • Pessoas comuns que receberam treinamento para interpretar uma combinação de diferentes cenários clínicos, incluindo coleta de história, exame físico e habilidades de comunicação. Um paciente simulado, se devidamente treinado, não pode ser reconhecido ou distinguido por um especialista. (Collins e Harden) • “Uma pessoa comum que simula um paciente real com base em diferentes níveis de treinamento” ou “Uma pessoa leiga que deve ser cuidadosamente treinada e orientada para desempenhar o papel de paciente” e “Uma pessoa que é dirigida por um facilitador a assumir um papel dentro da simulação” e “interpreta diversos cenários para o ensino e a avaliação da coleta de história, habilidades de comunicação ou exame físico, nos quais nenhuma anormalidade real está presente”. (Beigzadeh <i>et al.</i>, 2016) • O termo é frequentemente usado de forma intercambiável com paciente padronizado nos Estados Unidos e no Canadá, mas em outros países paciente simulado é considerado um

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 health care 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. Eds note: <i>this term is often synonymous with Standardized Patient</i>	termo mais amplo do que paciente padronizado, uma vez que o cenário de paciente simulado pode ser projetado para variar o papel do paciente de acordo com as necessidades do aprendiz. ● 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). Veja também: ATOR, PARTICIPANTE INCORPORADO, PAPER, PESSOA SIMULADA, PACIENTE PADRONIZADO. Nota dos editores: <i>este termo é frequentemente sinônimo de Paciente Padronizado</i>
Simulated Person \ sim-yuh-leyt -id \ pur-suh n \ noun Etim. 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. Definition ● A person who portrays a patient (simulated patient), family member, or health care provider in order to meet the objectives of the simulation; a simulated person may also be referred to as a standardized patient/family/health care provider if they have been formally trained to act as real patients in order to simulate a set of symptoms or problems used for health care education, evaluation, and research. Simulated persons often engage in assessment by providing feedback to the learner (Palaganas et al, 2012). See also: ACTOR, EMBEDDED PARTICIPANT, ROLE PLAYER, SIMULATED PATIENT, STANDARDIZED PATIENT, STANDARDIZED/SIMULATED PARTICIPANT	Pessoa Simulada \pe.s' o.ə \ si.mu.l' a.d'a\ Etim. Pessoa (s.f.): Vem do latim <i>persona</i>, que originalmente designava a máscara usada pelos atores no teatro romano e, por extensão, o personagem representado. A origem do termo latino é possivelmente etrusca ou relacionada ao grego <i>prósōpon</i> (πρόσωπον), que também significa “rosto”, “face” ou “máscara teatral”. Com o tempo, <i>persona</i> passou a significar o indivíduo humano considerado em sua identidade social, jurídica e moral, ou seja, alguém que desempenha um papel na sociedade. Etim. Simulado (adj.): Ver Paciente Simulado. Definição ● 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 et al, 2012). <i>Veja também:</i> PARTICIPANTE INCORPORADO, PAPEL, PACIENTE SIMULADO, PACIENTE PADRONIZADO, PARTICIPANTE PADRONIZADO/PARTICIPANTE SIMULADO
Simulated / Synthetic Learning Methods \ sim-yuh-leyt –id \ sin-thet-ik \ lur-ning \ meth-uh dz <i>noun</i> 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. synthetic (adj.) 1690s, as a term in logic, “deductive,” from French <i>synthétique</i> (17c.) and directly from Modern Latin <i>syntheticus</i>, from Greek <i>synthetikos</i> “skilled in putting together, constructive,” from <i>synthetos</i> “put together, constructed, compounded,” past participle of <i>syntithenai</i> “to put together” (see <i>synthesis</i>). Related: <i>Synthetical</i> (1620s in logic). Etym. learning (n.) Old English <i>leornung</i> “learning, study,” from <i>leornian</i>. Etym. method (n.) from Latin <i>methodus</i> “way of teaching or going,” from Greek <i>methodos</i> “scientific inquiry, method of inquiry, investigation,” originally “pursuit, a following after,” from <i>meta-</i> “after” + <i>hodos</i> “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	Métodos Simulados/Sintéticos de Aprendizagem /m'ε.to.dos\ \si.mu.l'a.dos\ \sĩ.t'ε.t̃fĩ.ku\ a.prẽ.d̃zi.'a.ʒɐɲ\ Etim. Método (s.m.): Ver Simulação Mista (Simulação de Métodos Mistos) Etim. Simulado (adj.): Ver Paciente Simulado. Etim. Sintético (adj.): Tem origem no grego <i>synthetikós</i> (συνθετικός), derivado de <i>syntithemi</i> (συντίθημι), que significa “juntar”, “compor”, “reunir partes em um todo”. É formado pela junção de <i>syn</i> (σύν), que significa “com, junto” e <i>tithemi</i> (τίθημι), que significa “colocar”. Do grego, passou ao latim como <i>syntheticus</i>, e daí ao português como “sintético”. Etim. Aprendizagem (s.f): Ver Aprendizagem Adaptativa. 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 <i>Simulação de Computador</i>. Treinamento de tarefas parciais ou procedurais - consulte <i>Treinador de Tarefas Parciais</i> ou <i>Treinador de Tarefas</i>. Simulação híbrida - consulte <i>Simulação Híbrida</i>. Treinamento de procedimento integrado (foco psicomotor) - Combina uma série de tarefas discretas que são conduzidas simultaneamente ou em sequência para formar uma tarefa clínica

*Indica um termo identificado como potencialmente controverso.

(<i>psychomotor focus</i>) - 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). ○ <i>Integrated procedural training (whole procedure)</i> - Integrates task training with role play (actors) to enable procedural and communication tasks to be practiced simultaneously. ○ <i>Mixed simulation</i>- see Mixed Simulation. ○ <i>Simulation / Scenario-based learning</i> - 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. ○ <i>Standardized/Simulated Patient</i> - see Standardized/Simulated Patient. ○ <i>Role play</i> - see Role Play. ○ <i>Debriefing</i> – see Debriefing. ○ <i>Multimodal formats</i> – see Multiple Modality. See also: MODALITY, TYPOLOGY	complexa (por exemplo, intubação endotraqueal e imobilização da coluna cervical em um paciente com trauma). ■ <i>Treinamento processual integrado (procedimento completo)</i> - Integra o treinamento de tarefa com dramatização (atores) para permitir que tarefas processuais e de comunicação sejam praticadas simultaneamente. ■ <i>Simulação mista</i> - consulte <i>Simulação Mista</i>. ■ <i>Aprendizagem baseada em simulação/cenário</i> - 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 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. ■ <i>Paciente padronizado/simulado</i> - consulte <i>Paciente padronizado/Simulado</i>. ■ <i>Dramatização</i> - veja <i>Dramatização</i>. ■ <i>Debriefing</i> - consulte <i>Debriefing</i>. ■ <i>Formatos multimodais</i> - consulte <i>Modalidade Múltipla</i>. ■ Veja também: MODALIDADE, TIPOLOGIA
Simulation \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i> 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 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	Simulação \si.mu.la.s'õw\ Etim. Simulação (s.): Ver Simulação Baseada em Computador. Definição ● 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.

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, 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. See also: HEALTHCARE SIMULATION	● 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 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. ● Veja também: SIMULAÇÃO EM SAÚDE
Simulation Activity \ sim-yuh-ley-shuh n \ aktiv-i-tee \ <i>noun</i> 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. activity (n.) c. 1400, “active or secular life,” from Old French <i>activité</i>, from Medieval Latin <i>activitatem</i> (nominative <i>activitas</i>), a word in Scholastic philosophy, from Latin <i>activus</i> “active” (see active). The meaning “state of being active, briskness, liveliness” is recorded from 1520s; that of “capacity for acting on matter” is from 1540s. As “an educational exercise,” by 1923. 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	Atividade de Simulação \ a.tʃi.vi.d'a.dʒi ou a.tʃi.vi.d'a.dʒi \ \si.mu.la.s'ẽw\ Etim. Atividade (s.f.): Do latim <i>activitas</i>, derivada de <i>activus</i>, que significa “ativo”, “que age”, por sua vez vindo do verbo <i>agere</i>, que significa “fazer”, “agir”, “pôr em movimento”. O sufixo -idade (do latim <i>-itas</i>) indica qualidade ou estado. Assim, “atividade” significa a qualidade de estar em ação ou em movimento, e por extensão, refere-se a qualquer ação, tarefa ou conjunto de operações realizadas com um propósito. Etim. Simulação (s.f.): Ver Simulação Baseada em Computador. 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
Simulation-Enhanced Interprofessional Education / (Sim-IPE) \ sim-yuh-ley-shuh n \ in-'han(t)st \ in-'tər prə-'fesh-nəl \ e-jə-'kā-shən\	Educação interprofissional aprimorada por simulação \e.du.ka.'sẽw\ ĩ.teʁ.pro.fi.sjo.'naw\

*Indica um termo identificado como potencialmente controverso.

<i>noun</i> 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 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, 2008). ● A simulation environment of equal and mutual respect and recognition of each team member’s knowledge and skills.	a.pri.mo.'ra.də\ \si.mu.la.s'õw\ Etim. Educação (s.f): Ver Educação/Treinamento/Aprendizagem Interprofissional. Etim. Simulação (s.f.): Ver Simulação Baseada em Computador. 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 e uns com os outros para permitir uma colaboração eficaz e melhorar os resultados de saúde” (OMS, 2010, p.13). ● 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 <i>et al</i>, 2008). ● Um ambiente de simulação de respeito igual e mútuo e reconhecimento dos conhecimentos e habilidades de cada membro da equipe.
Simulation Environment / Simulation Learning Environment / Synthetic Learning Environment (SLE) \ sim-yuh-ley-shuh n \ lurn-ing \ en-vahy-ruh n-muh nt \ sin-'the-tik\ 'lørn-ing \ in-'vī-rə(n)-mənt \ <i>noun</i> 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.	Ambiente de Simulação/Ambiente de Aprendizagem de Simulação/Ambiente de Aprendizagem Sintético \ã.bi.'ěj.tĩ\ \sí.mu.la.s'õw\ \a.prẽ.dʒi.z'a.ʒɛn\ \sĩ.t'ɛ.tʃĩ.ko\ Etim. Ambiente (s.m.): Ver Ambiente Virtual Automatizado de Caverna ou Caverna Digital. Etim. Aprendizagem (s.f): Ver Aprendizagem Adaptativa.

Etym. synthetic (adj.) 1690s, as a term in logic, “deductive,” from French <i>synthétique</i> (17c.) and directly from Modern Latin <i>syntheticus</i>, from Greek <i>synthetikos</i> “skilled in putting together, constructive,” from <i>synthetos</i> “put together, constructed, compounded,” past participle of <i>syntithenai</i> “to put together” (see <i>synthesis</i>). Related: <i>Synthetical</i> (1620s in logic). Etym. learning (n.) Old English <i>leornung</i> “learning, study,” from <i>leornian</i>. Etym. environment (n.) 1887, “environing, surrounding,” Ecological sense by 1967. Definition ● The physical setting where simulation activities may take place, inclusive of the people and equipment that form 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. ● 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, 2007). ● 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	Etim. Simulação (s.f.): Ver Simulação Baseada em Computadores Etim. Sintético (adj.): Ver Métodos Simulados/Sintéticos de Aprendizagem. Definição ● 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 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, 2007). ● 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 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	Simulação Ética \si.mu.la.s'ẽw\ \ 'ẽ.tʃĩ.kə\ substantivo Etim. Simulação (s.f.): Ver Simulação Baseada em Computador.

*Indica um termo identificado como potencialmente controverso.

for purposes of experiment or training” is from 1954. Etym. <i>ethic</i> (n.) character or pertaining to the character, from Latin (<i>ethica</i>), and is from the Ancient Greek (<i>êthicos</i>). “late 14c., <i>ethik</i> “study of morals,” from Old French <i>etique</i> “ethics, moral philosophy” (13c.), from Late Latin <i>ethica</i>, from Greek <i>êthike philosophia</i> “moral philosophy,” fem. of <i>êthikos</i> “ethical, pertaining to character,” from <i>êthos</i> “moral character,” related to <i>êthos</i> “custom” (see ethos). Meaning “moral principles of a person or group” is attested from 1650s.” <i>ethics</i> (n.) ““the science of morals,” c. 1600, plural of Middle English <i>ethik</i> “study of morals” (see ethic). The word also traces to Ta <i>Ethika</i>, 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). ● 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).	Etim. <i>Ética</i> (s.f.): Vem do grego <i>êthos</i> (<i>ἦθος</i>), que originalmente significava “modo de ser”, “caráter”, “disposição habitual”. No plural, <i>êthē</i> (<i>ἦθη</i>), passou a significar “costumes” ou “hábitos”. O termo foi latinizado como <i>ethica</i>, usado para designar o campo da filosofia que estuda os princípios que orientam o comportamento humano. Assim, etimologicamente, “ética” está ligada à ideia de caráter e costumes, sendo o estudo filosófico das ações humanas em relação ao que é considerado bom, justo ou virtuoso. Relacionado: <i>Ético</i>. Definição ● Um código formalizado autoimposto para todos os simuladores que inclui os seguintes valores: “Integridade, Transparência, Respeito Mútuo, Profissionalismo, Responsabilidade e Orientação para Resultados” (Park, Murphy e Grupo de Trabalho do Código de Ética, 2018). ● 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).
Simulation Fidelity \ sim-yuh-ley-shuh n \ fə-’de-lə-tē \ <i>noun</i> “simulation “fidelity”) Etym. <i>simulation</i> (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. Etym. <i>fidelity</i> (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	Fidelidade na Simulação \fi.de.li.d’a.dʒi\ si.mu.la.s’õw\ Etim. <i>Fidelidade</i> (s.f.): Ver Fidelidade Conceitual. Etim. <i>Simulação</i> (s.f.): Ver Simulação Baseada em Computador. Definição ● O nível de realismo associado a uma determinada atividade de simulação. ● A precisão física, semântica, emocional e experiencial que permite às pessoas vivenciar

1878. Definition • 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 trust, as well as participants' modes of thinking (Rudolph et al, 2007). See also: FIDELITY Eds Note: <i>the term fidelity is often used synonymously with realism but not all agree these are the same</i>	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 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). Veja também: FIDELIDADE Nota dos Editores: <i>o termo fidelidade é frequentemente usado como sinônimo de realismo, mas nem todos concordam que sejam a mesma coisa.</i>
Simulation Guideline \ sim-yuh-ley-shuh n \ gahyd-lahyn \ <i>noun</i> 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. 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. Definition • A recommendation of the qualities for simulation fidelity, simulation validity, simulation program, or for formative or summative evaluation. • 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	Diretriz de Simulação \dʒi.re.tr'is\ \si.mu.la.s'õw\ Etim. Diretriz (s.f.): Palavra formada a partir do verbo “dirigir” e do sufixo -riz (uma variação de -triz que indica algo relacionado à ação do verbo). Dirigir vem do latim <i>dirigere</i>, que significa “endireitar”, “conduzir”, “orientar”, formado por <i>dis-</i> (intensivo) + <i>regere</i> (“guiar”, “reger”, “governar”). Assim, “diretriz” significa literalmente uma orientação ou regra que indica a direção a ser seguida, ou seja, uma norma ou princípio que guia ações ou decisões. Etim. Simulação (s.f.): Ver Simulação Baseada em Computador. Definição • Uma recomendação das qualidades para fidelidade da simulação, validade da simulação, programa de simulação ou para avaliação formativa ou somativa.

procedures based on best practice. ● A set of recommendations, incorporating currently known best practice, based on research and/or expert opinion. Compare: SIMULATION STANDARD	● 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. Compare: PADRÃO DE SIMULAÇÃO
Simulationist \ sim-yuh-ley-shuh n - ist \ <i>noun</i> 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 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 modeling and simulation activities and/or with providing modeling and simulation products and/or services” (Ören, Elzas, Smit, & Birta, 2002).	Simulacionista \si.mu.l'a.si.o.n'is.tə\ Etim. Simulação (s.f.): Ver Simulação Baseada em Computador. 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).

See also: DEBRIEFER, FACILITATOR. OPERATIONS SPECIALIST, SIMULATION TECHNOLOGY SPECIALIST	Compare: DEBRIEFER, EDUCADOR, FACILITADOR, ESPECIALISTA EM OPERAÇÕES, ESPECIALISTA EM TECNOLOGIA DE SIMULAÇÃO
Simulation Operations \ sim-yuh-ley-shuh n \ op-uh-rey-shuh nz \ <i>noun</i> 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 <i>operacion</i> “operation, working, proceedings,” from Latin <i>operationem</i> (nominative operatio) “a working, operation,” noun of action from past-participle stem of <i>operari</i> “to work, labor” (in Late Latin “to have effect, be active, cause”), from opera “work, effort,” related to <i>opus</i> (genitive <i>operis</i>) “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” (INACSL Standards Committee, 2017, p. 681). • A term that encompasses “the job duties related to the overall management, delivery, and function of simulation-based education” (Crawford, Bailey, & Steer, 2019, p. 148).	Operações de Simulação \si.mu.l'a.si.o.n'is.ta\ Etim. Operação (s.f.): Ver Especialista em Operação. Etim. Simulação (s.f.): Ver Simulação Baseada em Computador. Definição • “A infraestrutura, as pessoas e os processos necessários para a implementação de um programa de educação baseada em simulação (EBS) eficaz e eficiente” (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 \ <i>noun</i> 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	Simulação confiável \si.mu.la.s'ẽw\ kõ.fi.'a.vẽw\ Etim. Simulação (s.f.): Ver Simulação Baseada em Computador. Etim. Confiável (adj.): Palavra formada a partir do verbo “confiar” e do sufixo -ável. O verbo “confiar” vem do latim <i>confidere</i>, que é composto por <i>con-</i> (“com”, “junto”) e <i>fidere</i> (“confiar”, “ter fé”), derivado de <i>fides</i>, que significa “fé” ou “confiança”. O sufixo -ável indica capacidade ou possibilidade. Definição • A consistência de uma atividade de simulação, ou o grau em que uma atividade

*Indica um termo identificado como potencialmente controverso.

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). ● “not directly defined but described as errors introduced by the interactions between simulation design attributes and tasks performed by simulated participants” and “reliability refers to the consistency of quality measures across a range of psychometric tests used to assess a participant’s medical aptitude” and “reliability refers to the consistency of a simulated participant (SP) “performing a task that is tailored to mitigate errors introduced by simulation design attributes” (Yauger et al, 2020) Compare: SIMULATION VALIDITY	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 intrainstrumento” (Adamson, 2014, p.155). ● “Não diretamente definido, mas descrito como erros introduzidos pelas interações entre os atributos do design da simulação e as tarefas realizadas pelos participantes simulados” e “confiabilidade refere-se à consistência das medidas de qualidade em uma variedade de testes psicométricos utilizados para avaliar a aptidão médica de um participante” e “confiabilidade refere-se à consistência de um participante simulado (PS) ao executar uma tarefa adaptada para mitigar erros introduzidos pelos atributos do design da simulação”. (Yauger et al., 2020) Compare: VALIDADE DE SIMULAÇÃO
Simulation Standard \ sim-yuh-ley-shuh n \ standard \ 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. standard (n.) "serving as a <i>standard</i>," by 1620s, perhaps mid-15c., from <i>standard</i> (n.2). Earlier it meant "stationary" (early 15c.), "upright" (1530s). standard-bred (adj.), "bred up to some agreed-upon <i>standard</i> of excellence" is from 1878, generally of horses but originally of fowls. Standard time (1870) is that based on the local meridian in reference to Greenwich. 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	Simulação Padrão \si.mu.la.s'õw\ pa.dr'õw\ Etim. Simulação (s.f.): Ver Simulação Baseada em Computador. Etim. Padrão (s.m.): Ver CONSORT (Padrões consolidados para relatórios de ensaios clínicos). 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
Simulation Technology Specialist \ sim-yuh-ley-shuh n \ tek-'nä-lə-jē \ spesh-uh-list \ noun	Especialista em Tecnologia de Simulação \is.pe.sja.l'is.tə\ te.kə.no.lo.ʒ'i.jə\ si.mu.la.s'õw

*Indica um termo identificado como potencialmente controverso.

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).
- “an individual who specializes in both the technologies and methods used in the planning, preparation, and execution of simulation-based healthcare training and education events. These individuals are essential members of every simulation team.” (Lowther et al, 2023)
- A person, also known as a “Sim Tech” or Simulation Technician who functions as a technician for healthcare simulation technology (Baily, 2014; Crawford, Bailey, & Steer, 2019). In addition to technical support, job duties may vary and include such duties as preparing for

Etim. Especialista (s.m. &f.): Ver **Especialista em Operações**.

Relacionado: *Especialismo*.

Etim. Tecnologia (s.f.): Vem do grego *tékhnē* (τέχνη), que significa “arte”, “ofício” ou “técnica”, e do sufixo *-logia* (-λογία), derivado de *lógos* (λόγος), que quer dizer “estudo”, “discurso” ou “tratado”. Assim, “tecnologia” originalmente significa o estudo ou tratado sobre a técnica ou a arte de fazer algo. No uso moderno, o termo passou a designar o conjunto de conhecimentos, métodos e processos utilizados para criar ferramentas, máquinas e sistemas que facilitam a execução de tarefas humanas.

Etim. Simulação (s.f.): Ver **Simulação Baseada em Computador**.

Definição

- Uma pessoa, definida como alguém “com um conjunto diversificado de habilidades e conhecimentos técnicos e administrativos relacionados à operação, suporte e entrega de simulação de saúde”. (Crawford, Bailey, & Steer, 2019, p. 148).
- “um indivíduo que se especializa tanto nas tecnologias quanto nos métodos utilizados no planejamento, preparação e execução de eventos de treinamento e educação em saúde baseados em simulação. Esses indivíduos são membros essenciais de toda equipe de simulação.” (Lowther et al., 2023)
- 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).

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). ● An individual who provides technological expertise, instructional support, and advocacy in healthcare simulation. See also: OPERATIONS SPECIALIST, SIMULATIONIST	● Um indivíduo que fornece conhecimento tecnológico, suporte instrucional e defesa em simulação de saúde. Veja também: ESPECIALISTA EM OPERAÇÕES, SIMULACIONISTA
Simulation Testing Environment \sim-yuh-ley-shuh n \ tee-ching \ en-vahy-ruh n-muh nt \ <i>noun</i> 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 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).	Ambiente de teste de simulação \ã.bi. 'ěj.tfi\ \t 'es.tfi\ \si.mu.la.s 'ãw\ Etim. Ambiente (s.m.): Ver Ambiente Virtual Automatizado de Caverna ou Caverna Digital. Etim. Teste (s.m.): Ver Teste Alfa e Beta. Etim. Simulação (s.f): Ver Simulação Baseada em Computador. Definição ● Um contexto para avaliação formativa ou somativa 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).
Simulation Time \ sim-yuh-ley-shuh n \ tahym \ <i>noun</i> 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’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).	Tempo de Simulação \t 'ěj.pv\ \si.mu.la.s 'ãw\ Etim. Tempo (s.m.): Vem do latim <i>tempus</i>, que significa “intervalo”, “duração”, “momento” ou “época”. Etimologicamente, está associada à ideia de um espaço medido em que os eventos ocorrem, envolvendo tanto a passagem contínua quanto pontos específicos dentro dessa passagem. O termo <i>tempus</i> já era usado na antiguidade para expressar conceitos de tempo cronológico, climático e sazonal, e sua raiz está ligada à noção de corte ou divisão, refletindo a forma como o tempo é percebido como uma sucessão de partes ou momentos. Etim. Simulação (s.f): Ver Simulação Baseada em Computador.

	Definição ● 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 (Hancock et al, 2008)
Simulation Tool \sim-yuh-ley-shuh n \ 'tül \ <i>noun</i> Etym. simulation (n.) mid-14c., a false show, false profession, from Old French simulation “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. 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. Definition ● 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,	Ferramenta de Simulação /fɛ.xa.m'ẽj.tə\\si.mu.la.s'õw\\ Etim. Ferramenta (s.f.): Vem do latim vulgar <i>ferramentum</i>, que deriva de <i>ferrum</i>, que significa “ferro”. Originalmente, “ferramenta” designava qualquer instrumento ou utensílio feito de ferro utilizado para realizar trabalhos manuais ou industriais. Com o tempo, o termo passou a abranger qualquer tipo de instrumento ou dispositivo usado para facilitar uma tarefa, independentemente do material de que seja feito. Etim. Simulação (s.f.): Ver Simulação Baseada em Computadores. Definição ● 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.). ● 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.

technique, or method” (Barjis, 2011, p. 2). ● An instrument used to assess/evaluate in a simulation. <i>See also:</i> MODALITY	<i>Veja também:</i> MODALIDADE
Simulation Validity \sim-yuh-ley-shuh n \ vuh-lid-i-tee\ <i>noun</i> 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 ● “validity is the extent to which a test, model, measurement, simulation, or other reproduction provides an accurate representation of its real equivalent. A valid simulation is one that is an accurate representation of the target task, within the context of the learning objectives and the target population” (Harris et al, 2020) ● The degree to which a model or simulation accurately represents or measures what it intends to measure (Scalese & Hatala, 2014). ● In health care 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). Compare: SIMULATION RELIABILITY	Validade de simulação \va.li.d'a.dʒi\ \si.mu.la.s'õw\ Etim. Validade (s.f.): Tem origem no latim <i>validitas</i>, que deriva de <i>validus</i>, significando “forte”, “vigoroso” ou “eficaz”. O termo <i>validus</i> está relacionado à raiz <i>valere</i>, que quer dizer “ter valor”, “ser forte” ou “ter vigor”. Na passagem para o português, a forma <i>validitas</i> evoluiu para “validade”, mantendo o sentido de “qualidade do que é válido”, “força”, “eficácia” ou “legitimidade” de algo, como um documento, argumento ou ato. Etim. Simulação (s.): Ver Simulação Baseada em Computador. Definição ● “validade é o grau em que um teste, modelo, medida, simulação ou outra reprodução fornece uma representação precisa de seu equivalente real. Uma simulação válida é aquela que representa com precisão a tarefa-alvo, dentro do contexto dos objetivos de aprendizagem e da população-alvo.” (Harris et al., 2020) ● 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). Compare: CONFIABILIDADE DE SIMULAÇÃO

Simulator \ sim-yuh-ley-ter \ <i>noun</i> 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 setting, device, computer program or system that performs simulation (Hancock et al, 2008). ● a machine with a similar set of controls designed to provide a realistic imitation of the operation of a vehicle, aircraft, or other complex system, used for training purposes. ● "Simulators can be classified according to their resemblance to reality into low-fidelity, medium- fidelity and high-fidelity simulators" (Seropian, 2004) ● 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 modeled 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 Department 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	Simulador /si.mu.la.d'or\ Etim. Simulador (s.m.): Ver Simulador de Alta Fidelidade Definição ● Um ambiente, dispositivo, programa de computador ou sistema que executa simulação (Hancock <i>et al</i>, 2008). ● Uma máquina com um conjunto semelhante de controles, projetada para fornecer uma imitação realista da operação de um veículo, aeronave ou outro sistema complexo, utilizada para fins de treinamento. ● “Os simuladores podem ser classificados de acordo com sua semelhança com a realidade em simuladores de baixa fidelidade, média fidelidade e alta fidelidade.” (Seropian, 2004) ● 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 \ <i>noun</i> Etym. situate (v.) early 15c., “to place in a particular state or condition,” from Medieval	Aprendizagem Situada \a.prẽ.dʒi.z 'a.ʒen\ \si.twa.da\ Etim. Aprendizagem (s.f): Ver Aprendizagem

*Indica um termo identificado como potencialmente controverso.

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.). Etym. learning (n.) Old English <i>leornung</i> “learning, study,” from <i>leornian</i> (see <i>learn</i>). 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 & Wenger, 2008). This is opposed to a classroom learning activity that is abstract and out of context.	Adaptativa. Etim. Situar (v.): Vem do latim <i>situare</i>, que significa “colocar em um lugar” ou “posicionar”. Deriva de <i>situs</i>, que é o particípio passado de <i>sinere</i>, no sentido de “estar colocado” ou “estar situado”. Definição • Uma teoria que postula que a aprendizagem ocorre dentro de uma atividade, contexto e cultura autênticos. A interação social e a colaboração são 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.
Situational Awareness \sich-oo-ey-shuh n-ul \ ə- 'wer-nis\ <i>noun</i> 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.). Etym. awareness (n.) 1828, from <i>aware</i> + <i>-ness</i>. Late Old English <i>gewær</i>, “wary, cautious.” Definition • 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).	Consciência Situacional kõ.si. 'êj.sjə \si.twa.si.o.n 'aw Etim. Consciência (s.f.): Vem do latim <i>conscientia</i>, que significa “conhecimento compartilhado”, “conhecimento interior” ou “consciência moral”. É formada por <i>con-</i> (“com, junto”) e <i>scientia</i> (“conhecimento”), derivado de <i>scire</i> (“saber”). Assim, “consciência” é o conhecimento que se tem de si mesmo, dos próprios atos e do ambiente. Etim. Situacional (adj.): Deriva do substantivo “situação”, que vem do latim <i>situatio</i>, formado a partir de <i>situare</i>, que significa “colocar”, “situar” ou “posicionar”. O sufixo <i>-al</i> indica relação ou pertinência. Portanto, “situacional” refere-se ao que está relacionado à situação, ao contexto ou às circunstâncias em que algo ocorre. Definição • 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.

*Indica um termo identificado como potencialmente controverso.

● Mica Endsley, who has been largely responsible for our understanding of this process, posits three distinct levels of Situation Awareness: (1) perception of the elements in the environment, (2) comprehension of the current situation, and (3) projection of the future status of the situation (Endsley, 2015) <i>Compare:</i> SHARED MENTAL MODEL <i>Contrast with:</i> FIXATION ERROR	● 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). ● Mica Endsley, que foi amplamente responsável por nossa compreensão desse processo, propõe três níveis distintos de Consciência Situacional: (1) percepção dos elementos no ambiente, (2) compreensão da situação atual e (3) projeção do estado futuro da situação. (Endsley, 2015) <i>Compare:</i> MODELO MENTAL COMPARTILHADO <i>Contraste com:</i> ERRO DE FIXAÇÃO
Standards for Quality Improvement Reporting Excellence (SQUIRE) \ stan-dər-ˌdʌ fawr\ kwol-i-tee\ im'proovmənt\ rə'pōrt ing\ 'eksələns\ Definition ● “SQUIRE 2.0 is intended for reporting the range of methods used to improve healthcare, recognising that they can be complex and multidimensional. It provides common ground to share these discoveries in the scholarly literature (http://www.squire-statement.org).” (Ogrinc, 2015) ● “guidelines [which] provide a framework for reporting new knowledge about how to improve healthcare.” (SQUIRE, 2020) ● “intended for reports that describe system level work to improve the quality, safety, and value of healthcare, and used methods to establish that observed outcomes were due to the intervention(s)...SQUIRE may be adapted for reporting any of these.” (SQUIRE, 2020) ● “Authors should consider every SQUIRE item, but it may be inappropriate or unnecessary to include every SQUIRE element in a particular manuscript.” (SQUIRE, 2020) ● “a group of stakeholders from a variety of	Padrões para a Excelência em Relatórios de Melhoria da Qualidade (SQUIRE) Etim. Padrão (s.m.): Ver CONSORT (Padrões consolidados para relatórios de ensaios clínicos). Etim. Excelência (s.f.): Do latim <i>excellētia</i>, derivada do verbo <i>excellere</i>, que significa “sobressair”, “destacar-se” ou “ser superior”. É formada por <i>ex-</i> (“fora, além”) e <i>celsus</i> (“elevado”). Assim, “excelência” significa a qualidade de ser superior, destacado ou elevado em relação a algo. Etim. Relatório (s.m.): Do latim <i>relatio</i>, que significa “ação de contar”, “narrar” ou “referir”. Deriva do verbo <i>referre</i> (“levar de volta”, “reportar”). No português, “refere-se” a um documento ou exposição que apresenta informações ou resultados sobre determinado assunto. Etim. Melhoria (s.f.): Do latim <i>meliorare</i>, que significa “tornar melhor”, derivado de <i>melior</i>, que quer dizer “melhor”. Indica o ato ou efeito de aprimorar, aperfeiçoar ou tornar algo superior ao estado anterior. Etim. Qualidade (s.f.): Tem origem no latim <i>qualitas</i>, derivado de <i>qualis</i>, que significa “de que tipo” ou “de que natureza”. Refere-se à propriedade ou conjunto de características que

*Indica um termo identificado como potencialmente controverso.

disciplines has created the Standards for QUality Improvement Reporting Excellence, which we refer to as the SQUIRE publication guidelines or SQUIRE statement.” (Ogrinc, 2008) ● “The SQUIRE statement consists of a checklist of 19 items that authors need to consider when writing articles that describe formal studies of quality improvement. Most of the items in the checklist are common to all scientific reporting, but virtually all of them have been modified to reflect the unique nature of medical improvement work.” (Ogrinc, 2008)	definem a natureza ou o valor de algo. Definição: ● "O SQUIRE 2.0 destina-se ao relato da variedade de métodos utilizados para melhorar a assistência à saúde, reconhecendo que podem ser complexos e multidimensionais. Ele fornece uma base comum para compartilhar essas descobertas na literatura acadêmica (http://www.squire-statement.org).” (Ogrinc, 2015) ● "diretrizes [que] fornecem uma estrutura para relatar novos conhecimentos sobre como melhorar a assistência à saúde." (SQUIRE, 2020) ● "destinado a relatórios que descrevem o trabalho em nível de sistema para melhorar a qualidade, a segurança e o valor da assistência à saúde, e que utilizaram métodos para estabelecer que os resultados observados foram devidos à(s) intervenção(ões)... O SQUIRE pode ser adaptado para relatar qualquer um desses." (SQUIRE, 2020) ● "Os autores devem considerar cada item do SQUIRE, mas pode ser inapropriado ou desnecessário incluir todos os elementos do SQUIRE em um manuscrito específico." (SQUIRE, 2020) ● “um grupo de partes interessadas de diversas disciplinas criou os Padrões para a Excelência em Relatórios de Melhoria da Qualidade, aos quais nos referimos como as diretrizes de publicação SQUIRE ou declaração SQUIRE.” (Ogrinc, 2008)” ● “A declaração SQUIRE consiste em uma lista de verificação de 19 itens que os autores precisam considerar ao escrever artigos que descrevem estudos formais de melhoria da qualidade. A maioria dos itens na lista de verificação são comuns a todos os relatos científicos, mas virtualmente todos foram modificados para refletir a natureza única do trabalho de melhoria médica.” (Ogrinc, 2008)”
Standardized Patient (SP) \ stan-dər-, dīz-d \ pā-shənt \ <i>noun</i> Etym. standard - “authoritative or recognized	Paciente Padronizado (PP) \ pa.si.ˈɛj.tʃi \ \ pa.dro.ni.zˈa.do \ substantivo

*Indica um termo identificado como potencialmente controverso.

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 real patient who has been directed to use his/her own history and physical exam findings to participate in the education of medical students....a person who is not an actor...presents his/her real feelings e.g. emotional and personality characteristics....a patient who has been briefed to play a patient role...can be people with or without actual diseases who have been trained to portray a medical case” (Beigzadeh et al, 2016)

- “A well-prepared simulated patient (SP) has the ability to draw learners into a scenario quickly, achieving deep engagement. Their mere presence usually prompts interactivity.” (Nestel et al, 2015)

- “interact with learners in experiential education and assessment contexts” and “an also provide feedback on learner performance from the perspective of the person they portray, which is unique to working with SPs” (Lewis et al, 2017)

- 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.

- “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... 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

Etim. Paciente (s.m. & f.): Ver **Paciente Incógnito Padronizado**.

Etim. Padronizado (adj.): Ver **Paciente Incógnito Padronizado**.

Definição:

- "Um paciente real que foi instruído a usar seu próprio histórico e achados do exame físico para participar da educação de estudantes de medicina... uma pessoa que não é um ator... apresenta seus sentimentos reais, por exemplo, características emocionais e de personalidade... um paciente que foi instruído a desempenhar um papel de paciente... pode ser pessoas com ou sem doenças reais que foram treinadas para representar um caso médico" (Beigzadeh et al, 2016)

- "Um paciente simulado (PS) bem preparado tem a capacidade de envolver os aprendizes em um cenário rapidamente, alcançando um profundo engajamento. Sua mera presença geralmente estimula a interatividade." (Nestel et al, 2015)

- "interagem com os aprendizes em contextos de educação e avaliação experiencial" e "também fornecem feedback sobre o desempenho do aprendiz da perspectiva da pessoa que interpretam, o que é único ao trabalho com PSs" (Lewis et al, 2017)

- 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.

- "podem ser utilizados para o ensino e avaliação de aprendizes, incluindo, mas não se limitando a anamnese/consulta, exame físico e outras habilidades clínicas em ambientes clínicos simulados... também podem ser utilizados para fornecer feedback e avaliar o desempenho dos aprendizes (ASPE)."

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. • 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, 1993). See also: ACTOR, EMBEDDED PARTICIPANT, ROLE PLAYER, SIMULATED OR STANDARDIZED PATIENT OR PARTICIPANT, SIMULATED PERSON. Eds Note: <i>this term is often synonymous with Simulated Patient</i>	● 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 tornou-se intercambiável com o termo paciente simulado. ● "Uma pessoa que foi cuidadosamente treinada para simular um paciente real com tanta precisão que a simulação não pode ser detectada por um clínico¹ experiente. Ao realizar a simulação, o PS apresenta o <i>gestalt</i> do paciente simulado; não apenas a história, mas também a linguagem corporal, os achados físicos e as características emocionais e de personalidade (Barrows, 1993)." Veja também: ATOR, PARTICIPANTE INCORPORADO, PAPEL, PACIENTE OU PARTICIPANTE PADRONIZADO OU SIMULADO, PESSOA SIMULADA Nota dos Editores: <i>este termo é frequentemente sinônimo de Paciente Simulado</i>
Standardized Patient Educator \ stan-dər-, dīz-d \ pā-shənt \ 'edʒ·ə, keɪ·ər <i>noun</i> 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. Etym. educator (n.) 1560s, "one who nourishes or rears;" 1670s, "one who trains or instructs," from Latin <i>educator</i> (in classical Latin, "a foster father," then also "a tutor"), agent noun from past participle stem of <i>educare</i> (see educate). Latin <i>educatrix</i> meant "a nurse." Definition ● "Those who work to develop expertise in the Standardized Patient methodology and are responsible for training and/or	Educador de Paciente Padronizado \ ,edʒuker'doʁ dʒi pa'sjɛtʃi padrõni'zadu \ substantivo Etim. Educador (s.): Ver Educador de Simulação à Distância. Etim. Paciente (s.m. & f.): Ver Paciente Incógnito Padronizado. Etim. Padronizado (adj.): Ver Paciente Incógnito Padronizado. Definição ● "Aqueles que trabalham para desenvolver expertise na metodologia de Paciente Padronizado e são responsáveis pelo treinamento e/ou administração de simulações baseadas em Pacientes Padronizados." (Gliva-McConvey, 2020)

administering Standardized Patient-based simulation.” (Gliva-McConvey, 2020)	
Standardized Patient Simulation \ stan-dər- , dīz-d \ pā- shənt \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i> 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). Etym. patient (n.) “suffering or sick person under medical treatment,” 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 using a person or persons trained to portray a patient scenario or actual patient(s) for health care 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.	Simulação com Paciente Padronizado \ si.mu.la.s 'ãw pa'sjẽtʃĩ padrõni'zadu \ Etim. Simulação (s.): Ver Simulação Baseada em Computador. Etim. Paciente (s.m. & f.): Ver Paciente Incógnito Padronizado. Etim. Padronizado (adj.): Ver Paciente Incógnito Padronizado. Definição ● 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.
Standardized/Simulated Participant \ stan-dər- , dīz-d \ sim-yə- , lāt-id \ pār-'ti-sə-pənt \ <i>noun</i> See: SIMULATED PATIENT, STANDARDIZED PATIENT	Participante padronizado/simulado \ pa.si.'ẽj.tʃĩ \ pa.dro.ni.z'a.du \ Etim. Participante (s.m. & f.): Ver Participante Integrado/Incorporado. Etim. Padronizado (adj.): Ver Paciente Incógnito Padronizado. Etim. Simulado (adj.): Ver Simulador de Alta Fidelidade. Veja: PACIENTE SIMULADO, PACIENTE PADRONIZADO
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). Definition ● A term used when programming	Estado/estados \ is.t'a.du \ Etim. Estado (s.m.): Do latim <i>status</i>, que significa “posição”, “condição” ou “situação”. Deriva do verbo <i>stare</i>, que quer dizer “ficar de pé”, “estar firme” ou “permanecer”. Originalmente, o termo referia-se à condição ou situação de algo ou alguém. Com o tempo, passou a designar a organização política e jurídica de uma sociedade, ou a “condição” de uma nação.

*Indica um termo identificado como potencialmente controverso.

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 & Banks, 2011). This may include psychosocial behaviors in the simulation activities. Compare: EVENT See also: TRIGGER	Definição ● 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. Compare: EVENTO Veja também: GATILHO
Stochastic \ stə- 'kas-tik \ <i>adj</i> 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). Definition ● Pertaining to a process, model, or variable whose outcome, result, or value depends on chance (M&S Glossary, 2019). Compare: DETERMINISTIC	Estocástico \is.to.k'as.tʃi.ko\ <i>adj</i> Etim. Estocástico (adj.): Do grego <i>stochastikós</i> (στοχαστικός), derivado de <i>stóchos</i> (στόχος), que significa “alvo”, “objetivo” ou “tentativa”. O verbo grego <i>stocházesthai</i> (στοχάζεσθαι) quer dizer “atirar”, “mirar” ou “tentar”. Na matemática e estatística, “estocástico” passou a designar processos ou fenômenos que envolvem aleatoriedade ou incerteza, remetendo à ideia de “tentar atingir um alvo” sem garantia absoluta de sucesso. Definição ● Pertencente a um processo, modelo ou variável cujo resultado, resultado ou valor depende do acaso (Glossário M&S, 2019). Compare: DETERMINÍSTICO
Strengthening the Reporting of Observational Studies in Epidemiology (STROBE) \strengk-thuhŋ ing\ the \rə'pòrt ing\ of \ ob-zur-vey-shuh-nl\ 'stədēs\ in \ ep-i-dee-mee-ol-uh-jee\ Definition ● The Strengthening the Reporting of Observational Studies in Epidemiology (STROBE) Initiative developed recommendations on what should be included in an accurate and complete report of an observational study. We defined the scope of the recommendations to cover three main study designs: cohort, case-control and cross-sectional studies...resulted in a checklist of 22 items (the STROBE Statement) that relate to the title, abstract, introduction,	Fortalecendo a Apresentação de Estudos Observacionais em Epidemiologia (STROBE) \foɾtale'sêdu a apɾezêta'são dʒi es'tudus obseɾva'sionajz_ẽ epi,demjolo'ʒi.ɐ \ Etim. Fortalecer (v.): Do latim <i>fortificare</i>, que é formado por <i>fortis</i>, que significa “forte”, e o verbo <i>facere</i>, que significa “fazer”. Assim, “fortalecer” significa literalmente “tornar forte”, “dar força” ou “reforçar”. Etim. Apresentação (s.f.): Deriva do latim <i>praesentatio</i>, formado a partir do verbo <i>praesentare</i>, que significa “mostrar”, “exibir” ou “colocar à vista”. O verbo é derivado de <i>praesens</i> (“presente”, “estar diante”). Portanto, “apresentação” é o ato de colocar algo diante dos olhos ou da atenção dos outros.

methods, results, and discussion sections of articles. 18 items are common to all three study designs and four are specific for cohort, case-control, or cross-sectional studies (von Elm, 2007) ● "The STROBE is a checklist of 22 items which should be addressed when observational studies (case-control, cohort and cross-sectional) are made up." (Bolignano, 2013) ● "...recommendations to improve the quality of reporting of observational studies. The STROBE Statement consists of a checklist of 22 items, which relate to the title, abstract, introduction, methods, results and discussion sections of articles. Eighteen items are common to cohort studies, case-control studies and cross-sectional studies and four are specific to each of the three study designs. The STROBE Statement provides guidance to authors about how to improve the reporting of observational studies and facilitates critical appraisal and interpretation of studies by reviewers, journal editors and readers. This explanatory and elaboration document is intended to enhance the use, understanding, and dissemination of the STROBE Statement. The meaning and rationale for each checklist item are presented. For each item, one or several published examples and, where possible, references to relevant empirical studies and methodological literature are provided. Examples of useful flow diagrams are also included. The STROBE Statement, this document, and the associated web site (http://www.strobe-statement.org) should be helpful resources to improve reporting of observational research. (Vandenbroucke, 2007)	Etim. Estudo (s.m.): Do latim <i>studium</i>, que significa “zelo”, “aplicação” ou “desejo intenso de aprender”. Etimologicamente, está relacionada à ideia de empenho e dedicação para adquirir conhecimento. Etim. Observacional (s.m.): Deriva do verbo “observar”, do latim <i>observare</i>, que é formado por <i>ob-</i> (“sobre”, “em cima”) e <i>servare</i> (“guardar”, “vigiar”). O sufixo <i>-al</i> indica relação. Assim, “observacional” refere-se ao que está relacionado à ação de observar atentamente. Etim. Epidemiologia (s.f.): Do grego <i>epidēmía</i> (ἐπιδημία), que significa “surto de doença”, formada por <i>epi</i> (ἐπὶ), que significa “sobre” ou “acima de”, e <i>dēmos</i> (δῆμος), que significa “povo”. O sufixo <i>-logia</i> (λόγος) significa “estudo” ou “discurso”. Portanto, epidemiologia é o estudo das doenças que afetam populações. Definição ● A Iniciativa Fortalecendo a Apresentação de Estudos Observacionais em Epidemiologia (STROBE) desenvolveu recomendações sobre o que deve ser incluído em um relatório preciso e completo de um estudo observacional. Definimos o escopo das recomendações para cobrir três principais desenhos de estudo: coorte, caso-controle e transversal... resultou em uma lista de verificação de 22 itens (a Declaração STROBE) que se relacionam com as seções de título, resumo, introdução, métodos, resultados e discussão dos artigos. 18 itens são comuns a todos os três desenhos de estudo e quatro são específicos para estudos de coorte, caso-controle ou transversais (von Elm, 2007). ● "O STROBE é uma lista de verificação de 22 itens que devem ser abordados quando estudos observacionais (caso-controle, coorte e transversal) são elaborados." (Bolignano, 2013) ● "...recomendações para melhorar a qualidade da apresentação de estudos observacionais. A Declaração STROBE consiste em uma lista de verificação de 22 itens, que se relacionam com as seções de título, resumo, introdução, métodos, resultados e discussão dos artigos.
---	---

	Dezoito itens são comuns a estudos de coorte, estudos de caso-controle e estudos transversais, e quatro são específicos para cada um dos três desenhos de estudo. A Declaração STROBE fornece orientação aos autores sobre como melhorar a apresentação de estudos observacionais e facilita a avaliação crítica e a interpretação de estudos por revisores, editores de periódicos e leitores. Este documento explicativo e de elaboração tem como objetivo aprimorar o uso, a compreensão e a disseminação da Declaração STROBE. O significado e a justificativa para cada item da lista de verificação são apresentados. Para cada item, um ou vários exemplos publicados e, sempre que possível, referências a estudos empíricos relevantes e literatura metodológica são fornecidos. Exemplos de diagramas de fluxo úteis também estão incluídos. A Declaração STROBE, este documento e o site associado (http://www.strobe-statement.org) devem ser recursos úteis para melhorar a apresentação de pesquisas observacionais." (Vandenbroucke, 2007)
Subject Matter Expert (SME) \ 'səbjək(t)\ 'madər \ 'ek, spərt\ <i>noun</i> Etym. subject (adj.) The meaning "<i>subject</i> matter of an art or science" is attested from 1540s, probably short for <i>subject matter</i> (late 14c.), which is from Medieval Latin <i>subjecta materia</i>, a loan translation of Greek <i>hypokeimene hylē</i> (Aristotle), literally "that which lies beneath." Etym. expert (n.) late 14c., "having had experience; skillful," from Old French <i>expert</i>, <i>espert</i> "experienced, practiced, skilled" and directly from Latin <i>expertus</i> (contracted from <i>*experitus</i>), "tried, proved, known by experience," past participle of <i>experiri</i> "to try, test," from <i>ex</i> "out of" (see <i>ex-</i>) + <i>peritus</i> "experienced, tested," from PIE <i>*per-yo-</i>, suffixed form of root <i>per-</i> (3) "to try, risk." The adjective tends to be accented on the second syllable, the noun on the first. Related: <i>Expertly</i>; <i>expertness</i>. Definition ● Persons who possess a deep understanding of a particular content	Especialista no Assunto (ENA) \ espe' sjalista nu a' suntu \ Etim. Especialista (s.f. & m.): Ver Especialista em Tecnologia de Simulação. Etim. Assunto (s.m.): Do particípio passado do verbo "assumir", que tem origem no latim <i>assumĕre</i>, formado pela junção do prefixo <i>ad-</i> ("para") e o verbo <i>sumĕre</i> ("tomar", "pegar"). Originalmente, assunto significava algo "tomado para si" ou "algo que se toma para consideração". Com o tempo, passou a designar o tema, matéria ou questão que se trata ou discute, especialmente em contextos de conversa, estudo ou trabalho. Definição ● Pessoas que possuem um profundo conhecimento de uma área de conteúdo específica... "garantem que o conteúdo seja preciso, relevante e atualizado". Eles "trabalham em estreita colaboração com designers instrucionais, desenvolvedores de e-learning e outros ENAs para criar conteúdo de e-learning de alta qualidade".

area...“ensure content is accurate, relevant and up-to-date”. They "work closely with instructional designers, e-learning developers, and other SMEs to create high-quality e-learning content.” (https://www.teachfloor.com/elearning-glossary/what-is-subject-matter-expert)	
Summative Assessment \suhm-uh-tiv\ ə- 'ses-mənt \ <i>noun</i> Etym. summative (adj.) "operating or acting by means of addition," 1836, from Modern Latin <i>summat-</i>, stem of <i>summare</i> "to sum" (see summation) + -ive. Etym. assessment (n.) “1530s, “value of property for tax purposes,” from assessment. Meaning “act of determining or adjusting of tax rate, charges, damages, etc., to be paid” is from 1540s (earlier in this sense was assession, mid-15c.). General sense of “estimation” is recorded from 1620s; in education jargon from 1956.” Definition - 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” (INACSL Standards Committee, 2016c, p. S41; INACSL Standards, Molloy, et al., 2021, p. 59-60). This may be associated with a grade (INACSL Standards Committee, 2016c; INACSL Standards, Molloy, et al., 2021). - Performance of the individual is compared to a specific standard (Hamdorf & Davies, 2016). To use simulation as a summative assessment, it must be carefully thought out (Buléon et al., 2022). Summative assessment is “a test which checks the performance level of a student, awards marks and makes pass/fail decisions” (Bates, 2000, p. 3). Compare: FORMATIVE ASSESSMENT	Avaliação Somativa \ ava.lja' são so 'ma.tʃĩva \ Etim. Avaliação (s.f.): Ver Avaliação. Etim. Somativa (adj.): Deriva do verbo “somar”, que vem do latim <i>sumare</i> ou <i>summare</i>, que significa “tomar”, “pegar”, “adicionar” ou “acrescentar”. A forma latina está relacionada a <i>summa</i>, que quer dizer “soma”, “total” ou “resumo”. O sufixo -ativa indica uma qualidade ou capacidade relacionada à ação do verbo. Assim, “somativa” refere-se a algo que envolve a ação de somar, agregar ou totalizar partes para formar um todo, especialmente usada em contextos como avaliação, onde uma nota somativa representa a soma dos desempenhos ou resultados obtidos. Definição - Somativa – um tipo de avaliação (às vezes chamada de avaliação final) “. . . ao final de um período de aprendizado ou em um ponto discreto no tempo em que os participantes recebem <i>feedback</i> sobre sua conquista de resultados através de critérios predefinidos; um processo para determinar a competência de um participante envolvido em uma atividade de assistência à saúde” (INACSL Standards Committee, 2016c, p. S41; INACSL Standards, Molloy, et al., 2021, p. 59-60). Isso pode estar associado a uma nota (INACSL Standards Committee, 2016c; INACSL Standards, Molloy, et al., 2021). - O desempenho do indivíduo é comparado a um padrão específico (Hamdorf & Davies, 2016). Para usar a simulação como uma avaliação somativa, ela deve ser cuidadosamente planejada (Buléon et al., 2022). Avaliação somativa é “um teste que verifica o nível de desempenho de um estudante, atribui notas e toma decisões de aprovação/reprovação” (Bates, 2000, p. 3).

	Compare: AVALIAÇÃO FORMATIVA
Synthetic Learning Technologies \ sin-'the-tik\ 'lærn-ing \ tek-'nä-lə-jē-z \ <i>noun</i> Etym. synthetic (adj.) 1690s, as a term in logic, “deductive,” from French <i>synthétique</i> (17c.) and directly from Modern Latin <i>syntheticus</i>, from Greek <i>synthetikos</i> “skilled in putting together, constructive,” from <i>synthetos</i> “put together, constructed, compounded,” past participle of <i>syntithenai</i> “to put together” (see <i>synthesis</i>). Related: <i>Synthetical</i> (1620s in logic). Etym. learning (n.) Old English <i>leornung</i> “learning, study,” from <i>leornian</i>. Etym. techno - word-forming element meaning “art, craft, skill,” later “technical, technology,” from Latinized form of Greek <i>tekhno-</i>, combining form of <i>tekhne</i> “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; and video (ASSH).	Tecnologias de Aprendizagem Sintética \te.kə.no.lo.ʒ'i.jə\ \a.prẽ.dʒi.z'a.ʒɛp\ \ sɪ.t'ɛ.tʃi.k'a\ Etim. Tecnologia (s.f.): Ver Especialista em Tecnologia de Simulação. Etim. Aprendizagem (s.f): Ver Aprendizagem Adaptativa. Etim. Sintético (adj.): Do grego <i>synthetikós</i> (συνθετικός), derivado de <i>synthetén</i> (συνθέτειν), que significa “colocar junto”, “compor” ou “combinar”. O verbo é formado por <i>syn</i> (σύν), “junto”, e <i>tithēmi</i> (τίθημι), “colocar”. Portanto, “sintética” refere-se a algo que resulta da combinação ou união de partes, oposto a “analítico”, que é a separação em partes. 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 Approach \ 'sistəms\ ə'prōCH\ <i>noun</i> Etym system (n.) 1610s, “the whole creation, the universe,” from Late Latin <i>systema</i> “an arrangement, system,” from Greek <i>systema</i> “organized whole, a whole compounded of parts,” from stem of <i>synistanai</i> “to place together, organize, form in order,” from <i>syn-</i> “together.” Meaning “set of correlated principles, facts, ideas, etc.” first recorded 1630s. Etym. approach n. mid-15c., “act of drawing near, arrival,” from <i>approach</i> (v.). Meaning “way or means by which something is approached” is from 1630s. Figurative sense of “means of handling a problem, etc.” is attested by 1905. Sense of “final stage of an aircraft flight before landing” is by 1930. Definition "Medicine has traditionally treated quality problems and errors as failings on the part of individual providers, perhaps reflecting	Abordagem de Sistemas \ a.boʁ'da.ʒẽ dʒi sis'tẽ.mas \ Etim. Abordagem (s.f.): Tem origem no verbo “abordar”, que vem do francês antigo <i>aborder</i>, formado pelo prefixo <i>a-</i> (variante de <i>ad-</i>, “para”) e <i>border</i>, que significa “chegar à margem” ou “aproximar-se da borda”. Em sentido figurado, “abordagem” significa a maneira de se aproximar de um problema, tema ou situação, isto é, a forma de tratar ou enfrentar algo. Etim. Sistema (s.f.): Do grego <i>sýstēma</i> (σύστημα), que significa “conjunto organizado”, “composição” ou “organização”. Deriva do verbo <i>synístēmi</i> (συνίστημι), “colocar junto”, formado por <i>syn</i> (σύν), “junto”, e <i>ístēmi</i> (hístēmi), “colocar” ou “estabelecer”. Assim, “sistema” refere-se a um conjunto de elementos interligados e organizados para funcionar como um todo. Definição

*Indica um termo identificado como potencialmente controverso.

inadequate knowledge or skill levels. The systems approach, by contrast, takes the view that most errors reflect predictable human failings in the context of poorly designed systems (e.g., expected lapses in human vigilance in the face of long work hours or predictable mistakes on the part of relatively inexperienced personnel faced with cognitively complex situations). Rather than focusing corrective efforts on reprimanding individuals or pursuing remedial education, the systems approach seeks to identify situations or factors likely to give rise to human error and implement systems changes that will reduce their occurrence or minimize their impact on patients. This view holds that efforts to catch human errors before they occur or block them from causing harm will ultimately be more fruitful than ones that seek to somehow create flawless providers (PSNet)	● "A medicina tradicionalmente tratou problemas de qualidade e erros como falhas por parte de provedores individuais, talvez refletindo conhecimento ou níveis de habilidade inadequados. A abordagem de sistemas, por outro lado, considera que a maioria dos erros reflete falhas humanas previsíveis no contexto de sistemas mal projetados (por exemplo, lapsos esperados na vigilância humana diante de longas horas de trabalho ou erros previsíveis por parte de pessoal relativamente inexperiente diante de situações cognitivamente complexas). Em vez de concentrar os esforços corretivos em repreender indivíduos ou buscar educação remedial, a abordagem de sistemas procura identificar situações ou fatores que provavelmente darão origem a erros humanos e implementar mudanças nos sistemas que reduzirão sua ocorrência ou minimizarão seu impacto nos pacientes. Essa visão sustenta que os esforços para detectar erros humanos antes que ocorram ou impedi-los de causar danos serão, em última análise, mais frutíferos do que aqueles que buscam de alguma forma criar provedores impecáveis (PSNet)."
Systems Integration 'sis-təmz \ ,in-tə-'grā-shən\ <i>noun</i> 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 health care, the ability to improve the quality of care and patient outcomes	Integração de Sistemas \ĩ.te.gra.s'õw\ \sis.t'ẽ.mə\ Etim. Integração (s.f.): Derivação do latim <i>integratio</i>, que vem do verbo <i>integrare</i>, significando “tornar inteiro”, “reunir em um todo”. O verbo <i>integrare</i> tem origem em <i>integer</i>, que quer dizer “inteiro”, “íntegro”, “não tocado”. Relacionado: Integrado; Integrando Etim. Sistema (s.f.): Ver Abordagem de Sistemas. 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

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 health care system(s) (SSH).	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).
--	--

Tabletop Simulation (TTX) \ 'tā-bəl- ,tāp \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i> Etym. 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 tæbele “writing tablet, gaming table,” from Germanic *tabal top (adj.) “being at the top, 1590s. or (n.) highest point,” Old English top “summit, crest, tuft,” 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 ● 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).	Simulação de Mesa \si.mu.la.s'õw\ \m'e.zə\ Etim. Simulação (s.f.): Ver Simulação Baseada em Computador. Etim. Mesa (s.f.): Do latim <i>mēsa</i>, que significa “tábua”, “prancha” ou “mesa” propriamente dita. O termo latino, por sua vez, deriva do grego <i>mésa</i> (μέσα), que quer dizer “tábua” ou “superfície plana”. Na antiguidade, a palavra designava uma superfície plana usada para apoiar objetos, comer ou trabalhar. A partir daí, “mesa” manteve esse sentido em português, referindo-se ao móvel com uma superfície horizontal sustentada por pernas, usado para diversas funções cotidianas. 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 \ teyk \ hohm \ sim-yuh-ley-ters \ <i>noun</i> Etym. take (v.) late Old English <i>tacan</i> “to take, seize,” from a Scandinavian source (such as Old Norse <i>taka</i> “take, grasp, lay hold,” past tense <i>tok</i>, past participle <i>tekinn</i>; Swedish <i>ta</i>, past participle <i>tagit</i>), from Proto-Germanic *<i>takan-</i> (source also of Middle Low German <i>tacken</i>, Middle Dutch <i>taken</i>, Gothic <i>tekan</i> “to touch”), from Germanic root *<i>tak-</i> “to take,” of uncertain origin, perhaps originally meaning “to touch.” Etym. home (n.) Old English <i>ham</i> “dwelling place, house, abode, fixed residence; estate; village; region, country,” from Proto-Germanic *<i>haimaz</i> “home” (source also of Old Frisian <i>hem</i> “home, village,” Old Norse <i>heimr</i> “residence, world,” <i>heima</i> “home,” Danish <i>hjem</i>, Middle Dutch <i>heem</i>, German <i>heim</i> “home,” Gothic <i>haims</i> “village”)	Simuladores para casa (Take Home Simulators) \ teyk \ hohm \ sim-yuh-ley-ters Etim. Simulador (s.m.): Ver Simulador de Alta Fidelidade. Etim. Para Casa: A expressão “para casa” indica o destino ou local para o qual se dirige alguém ou algo, com “casa” novamente significando o lar ou residência. O uso da preposição “para” vem do latim <i>pro</i>, com sentido de “em direção a” ou “com destino a”. No contexto educacional, “para casa” é usado para designar atividades ou trabalhos que devem ser levados para execução no domicílio, ou seja, fora do espaço escolar, como a ideia moderna de “lição para casa” (<i>homework</i>). Definição

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).	● Simuladores que podem ser levados para casa ou usados em outros locais (por exemplo, ala de chamada). (Bokhari et al., 2010).
Take-home Simulation \ teyk \ hohm \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i> Etym. take (v.) late Old English <i>tacan</i> "to take, seize," from a Scandinavian source (such as Old Norse <i>taka</i> "take, grasp, lay hold," past tense <i>tok</i>, past participle <i>tekinn</i>; Swedish <i>ta</i>, past participle <i>tagit</i>), from Proto-Germanic <i>*takan-</i> (source also of Middle Low German <i>tacken</i>, Middle Dutch <i>taken</i>, Gothic <i>tekan</i> "to touch"), from Germanic root <i>*tak-</i> "to take," of uncertain origin, perhaps originally meaning "to touch." Etym. home (n.) Old English <i>ham</i> "dwelling place, house, abode, fixed residence; estate; village; region, country," from Proto-Germanic <i>*haimaz</i> "home" (source also of Old Frisian <i>hem</i> "home, village," Old Norse <i>heimr</i> "residence, world," <i>heima</i> "home," Danish <i>hjem</i>, Middle Dutch <i>heem</i>, German <i>heim</i> "home," Gothic <i>haims</i> "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).	Simulação para Fazer em Casa (Take Home Simulation) \ teyk \ hohm \ sim-yuh-ley-shuh n \ Etim. Simulação (s.f.): Ver Simulação Baseada em Computadores Etim. Fazer em casa: A expressão “fazer em casa” combina o verbo fazer, do latim <i>facere</i> (“realizar”, “executar”), com o substantivo casa, do latim <i>casa</i> (“habitação simples”, “abrigo”). Juntas, indicam a realização de uma atividade no ambiente doméstico, em oposição a um local público ou institucional. No contexto escolar e profissional, “fazer em casa” ganhou o sentido de realizar tarefas ou trabalhos fora do ambiente oficial, geralmente para estudo ou prática, enfatizando o espaço privado como local de dedicação pessoal. 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 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 (Australian Society for Simulation in Healthcare).

See also: PROCEDURAL SIMULATION, SIMULATOR

Treinador de Tarefas/Treinador de Tarefas Parciais/Treinador de Tarefas Parciais \ tahsk \ trey-ner \

Etim. Treinador (s.m.): Do verbo “treinar”, que vem do francês antigo *trainer*, que significava “arrastar” ou “conduzir” (relacionado ao francês moderno *entraîner*, “treinar, exercitar”). O termo francês, por sua vez, vem do latim vulgar *trahinare*, forma intensiva de *trahere*, que significa “puxar, arrastar”. Com o tempo, treinar passou a significar preparar alguém por meio de prática repetida, especialmente em contextos físicos, técnicos ou mentais.

Etim. Tarefa (s.f.): Do árabe *ṭarīḥa*, que significa “quantidade fixada de trabalho”, e chegou ao português através do espanhol *tarea*. Esse termo era usado originalmente para indicar uma parte de trabalho atribuída a alguém, geralmente com um limite de tempo ou esforço esperado. Com o tempo, “tarefa” passou a designar qualquer atividade ou dever a ser cumprido, especialmente no contexto escolar, profissional ou doméstico.

Definição

- Um dispositivo projetado para treinar apenas os elementos-chave do 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 dispositivo projetado para treinar apenas os elementos-chave do 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 (Sociedade Australiana de Simulação em Saúde)." <i>Veja também:</i> 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 that 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 compete 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 carefully chosen learning activities based on reading assignments (Michaelson, Parmelee, & McMahon, 2008).	Aprendizagem Baseada em Equipe \ a.prẽ.dʒi.z 'a.ʒej\ \ ba.zi. 'a.d'a\ 'e.k 'i.pi\ Etim. Aprendizagem (s.f.): Ver Aprendizagem Adaptativa. Etim. Equipe (s.f): Do francês <i>équipe</i>, que originalmente significava “tripulação” ou “grupo de pessoas trabalhando juntas em uma embarcação”. Sua origem mais remota está no antigo francês <i>esquiper</i>, que significava “equipar um navio”, termo provavelmente derivado do <i>frâncico</i> (língua germânica) <i>skip</i> (“navio”) e está relacionado ao inglês antigo <i>scip</i> (também “ship”). Com o tempo, o sentido de <i>équipe</i> se ampliou do contexto náutico para qualquer grupo de pessoas reunidas com um objetivo comum, especialmente em tarefas organizadas ou em esportes. Assim, em português, “equipe” passou a designar um conjunto de indivíduos que colaboram entre si com funções complementares. 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 competem entre si para obter informações e resolver problemas. Isso é diferente da aprendizagem tradicional, em que as informações são transmitidas de professor para aluno. • 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 & McMahon, 2008)
Technical skills \ 'tek-ni-kəl \ 'skil \ <i>noun</i> Etym. technical (adj.) 1610s, “skilled in a particular art or subject,” formed in English from technic + al (1), or in part from Greek tekhnikos “of art; systematic,” in reference to persons “skillful, artistic,” from tekhnē “art, skill, craft.” The sense narrowed to “having to do with the mechanical arts” (1727). Etym. skills (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” (cognates: Swedish skäl “reason,” Danish skjel “a separation, boundary, limit,” Middle Low German schillen “to differ,” Middle Low German, Middle Dutch schele “separation, discrimination;.” Sense of “ability, cleverness” first recorded early 13c. Definition ● A skill that is required for the accomplishment of a specific task. ● In health care, the knowledge, skill, and ability to accomplish a specific medical task; for example, inserting a chest tube or performing a physical examination.	Habilidades técnicas \a.bi.li.d' a.dʒi\ \t'ε.ki.ni.kəs\ Etim. Habilidade (s.f.): Ver Habilidades Comportamentais. Etim. Técnico (adj.): Do grego <i>téchne</i> (τέχνη), que significa “arte”, “ofício”, “habilidade”, especialmente no sentido de um saber prático e aplicado. A partir dessa raiz, formou-se o adjetivo grego <i>technikós</i> (τεχνικός), que quer dizer “relativo à arte ou técnica”, “habilidoso”. Esse termo passou ao latim como <i>technicus</i>, com o mesmo significado, e daí ao português como técnico, mantendo a ideia de conhecimento prático especializado ou domínio de métodos específicos em determinada área. Definição ● 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.
Technology-Enhanced Health care Simulation (encompasses high-and low-technology health care simulation) \ tek- 'nä-lə-jē\ in- 'han(t)s \ 'helth \ 'ker \ sim- yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i> 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 health care professionals in a simulated environment.	Simulação na Área de Saúde Tecnicamente Melhorada (engloba Simulação de Saúde de Alta e Baixa Tecnologia) \si.mu.la.s \me.ʎo.r'a.dʊ\ Etim. Simulação (s.f.): Ver Simulação Baseada em Computador. Etim. Tecno: O elemento de composição “tecno”- vem do grego <i>tékhnē</i> (τέχνη), que significa “arte”, “ofício” ou “técnica”. É usado em palavras compostas para indicar relação com tecnologia, técnica ou saber prático aplicado. Definição ● Um conjunto de materiais e dispositivos criados ou adaptados para treinar profissionais de saúde em um ambiente simulado. Os exemplos incluem produtos

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, 2011). ● 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.	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 (Cook <i>et al.</i>, 2011). ● 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 \ 'tɛlɪˌpreɪzəns \ <i>noun</i> Etym. tele (adj.) before vowels <i>tel-</i>, word-forming element meaning "far, far off, operating over distance" (also, since c. 1940, "television"), from Greek <i>tele</i> "far off, afar, at or to a distance," related to <i>teleos</i> (genitive <i>telos</i>) "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 <i>presence</i> (12c., Modern French <i>présence</i>), from Latin <i>praesentia</i> "a being present," from <i>praesentem</i> (see <i>present</i> (n.)). Present c. 1300, "existing at the time," from Old French <i>present</i> "evident, at hand, within reach;" as a noun, "the present time" (11c., Modern French <i>présent</i>) and directly from Latin <i>praesentem</i> (nominative <i>praesens</i>) "present, at hand, in sight; immediate; prompt, instant; contemporary," from present participle of <i>praesens</i> "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	Telepresença \te.le.pre.z'ẽj.sə\ Etim. Tele (adj.): O elemento de composição “tele”- vem do grego <i>têle</i> (τῆλε), que significa “longe”, “à distância”. É um prefixo usado para formar palavras que indicam ação ou comunicação a distância. Etim. Presença (s.): Vo latim <i>praesentia</i>, de <i>praesens</i>, participio de <i>praesens</i>, que significa “estar diante”, “estar presente”, formado por <i>prae</i> (“à frente”) + <i>esse</i> (“ser, estar”). Etimologicamente, carrega a ideia de algo ou alguém que está fisicamente ou simbolicamente diante de outro, de modo visível ou perceptível. 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

Etim. 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."

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

- "utilizes communications technology to provide mannequin-based simulation education between learners and instructors located remotely from one another. (Hayden et al, 2018, p. 144).
- The "instructor controls the mannequin and moderates the debriefing remotely... observes the learners in real time and provides immediate feedback during the debriefing. (Hayden et al, 2018, p. 144).
- "provides simulation education in situations where the mannequin and learners are geographically remote from the instructor"... a "telesimulation platform...provides increased access to simulation experiences and instructor training"... "Web-conferencing, screen-sharing software, microphones, and webcams make telesimulation possible,...allowing simulation-based educational sessions to occur with greater frequency for institutions not located proximate to formal simulation centers" (Hayden et al, 2018, p. 144).
- "uses the Internet to link simulators between an instructor and trainee in different locations" (Okraïneec 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

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

Etim. Tele (adj.): Ver **Telepresença**.

Etim. Simulação (s.f.): Ver **Simulação Baseada em Computador**.

Definição

- "utiliza tecnologia de comunicação para fornecer educação em simulação baseada em manequins entre aprendizes e instrutores localizados remotamente uns dos outros. (Hayden et al, 2018, p. 144)."
- "O instrutor controla o manequim e modera o debriefing remotamente... observa os aprendizes em tempo real e fornece feedback imediato durante o debriefing. (Hayden et al, 2018, p. 144)."
- "fornece educação em simulação em situações onde o manequim e os aprendizes estão geograficamente remotos do instrutor"... uma "plataforma de telessimulação... proporciona maior acesso a experiências de simulação e treinamento de instrutores"... "Webconferência, software de compartilhamento de tela, microfones e webcams tornam a telessimulação possível,... permitindo que sessões educacionais baseadas em simulação ocorram com maior frequência para instituições não localizadas próximas a centros de simulação formais"¹ (Hayden et al, 2018, p. 144).
- "usa a Internet para conectar simuladores entre um instrutor e um aprendiz em locais diferentes" (Okraïneec et al., 2010, p. 417).
- "Usando dois simuladores, múltiplos computadores, uma série de webcams e software básico de videoconferência, o instrutor e o aprendiz podem ver dentro dos simuladores um do outro, bem como se ver e falar um com o outro" (Okraïneec et al., 2010, p. 418).
- A telessimulação difere da "teleorientação ou teleconferência porque realmente conecta dois simuladores em locais físicos diferentes", permitindo que professor e aluno

*Indica um termo identificado como potencialmente controverso.

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 procedural skills” (Mikrogiannakis et al, 2011, p. 427). Compare: DISTANCE SIMULATION, REMOTE SIMULATION	vejam, mas não controlem, o que o outro está fazendo em tempo real (Okraïneç <i>et al.</i>, 2010, p. 418). ... ● "A telessimulação é um método novo, prático, barato, eficaz e bem recebido para ensinar habilidades procedimentais apropriadas" (Mikrogiannakis <i>et al</i>, 2011, p. 427). Compare: SIMULAÇÃO A DISTÂNCIA, SIMULAÇÃO REMOTA
Training Scars \ 'trā-nij \ 'skār \ <i>noun</i> 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.” <i>Training wheels</i> as an attachment to a bicycle is from 1953. Etym. scar (n.) late 14c., from Old French <i>escare</i> “scab” (Modern French <i>escarre</i>), from Late Latin <i>eschara</i>, from Greek <i>eskhara</i> “scab formed after a burn,” literally “hearth, fireplace,” of unknown origin. English sense probably influenced by Middle English <i>skar</i> (late 14c.) “crack, cut, incision,” from Old Norse <i>skarð</i>, 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	Marcas/Cicatriz de treinamento \m'ar.kə\ \si.ka.tr'is\ \trej.na.m'ẽj.to\. Etim. Treinamento (adj.): Ver Educação/Treinamento/Aprendizagem Interprofissional. Etim. Cicatriz (s.f.): Do grego <i>skhár</i> (σχάρ), que significa "crosta" ou "marca de ferida", e chegou ao latim como <i>cicatrix</i>, com o mesmo sentido de “marca deixada na pele pela cura de uma ferida”. Do latim, a palavra passou ao português como “cicatriz”, mantendo seu significado original. Etimologicamente, o termo está ligado à ideia de traço visível deixado por um dano anterior, seja ele físico ou, em sentido figurado, emocional ou simbólico. Assim, “cicatriz” designa a marca permanente resultante da regeneração de um tecido lesionado, mas também pode se referir a experiências que deixam vestígios na memória ou na alma. Definição ● Um mau hábito, prática ou procedimento ensinado pode resultar de erros de comissão ou erros de omissão no ensino. ● Os maus hábitos não intencionais adquiridos durante o curso de treinamento. ● A criação de erros óbvios ou latentes em comportamentos que normalmente aparecem sob certas condições, especialmente quando sob estresse ou em situações estressantes.

reality (Ellefritz, 2019; Grossman, 2008). Compare: NEGATIVE LEARNING Consider also: STRESS INNOCULATION	● 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). Compare: APRENDIZAGEM NEGATIVA Considere também: INOCULAÇÃO DE ESTRESSE
Trigger(s) \ˈtri-gər \ <i>noun</i> Etym. trigger (n.) “device by means of which a catch or spring is released and a mechanism set in action.” Definition ● 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). See also: STATE/STATES	Gatilho(s) \ga.tʃi.ˈʊ\ Etim. Gatilho (s.): Vem do espanhol <i>gatillo</i>, diminutivo de <i>gato</i>, e originalmente designa a peça de uma arma que aciona o disparo. Por extensão metafórica, passou a significar, na psicologia e na cultura contemporânea, qualquer estímulo que provoca uma reação emocional intensa, geralmente ligada a traumas ou experiências difíceis. Definição ● 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). Veja também: ESTADO(S)
Typology \tī-ˈpā-lə-jē \ <i>noun</i> Etym. typology (n.) “doctrine of symbols,” 1845, from Greek <i>typos</i>. Related: Typological; typologically. Definition ● 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). See also: MODALITY, SIMULATED/SYNTHETIC LEARNING METHOD	Tipologia \tʃi.po.lo.ʒˈi.jə\ Etim. Tipologia (s.f.): Palavra vinda do grego <i>typos</i> (τύπος), que significa “marca”, “impressão”, “modelo” ou “figura”, e no sufixo <i>-logia</i> (λογία), que vem de <i>lógos</i> (λόγος), significando “estudo”, “discurso” ou “tratado”. Do grego, a palavra passou para o latim como <i>typologia</i>, mantendo o sentido de estudo ou classificação de tipos. Em português, “tipologia” designa o estudo, a descrição ou a classificação sistemática de tipos, sejam eles linguísticos, literários, arquitetônicos, sociais, religiosos ou de outra natureza. O termo é frequentemente utilizado em diversas áreas do conhecimento para indicar a organização de elementos segundo suas características comuns, permitindo comparações e análises estruturais. Relacionado: Tipológico; tipologicamente. Definição

	● 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). <i>Veja também:</i> MODALIDADE, MÉTODO DE APRENDIZAGEM SIMULADO/SINTÉTICO
--	---

Validity \ vuh-lid-i-tee\ <i>noun</i> See: SIMULATION VALIDITY	Validade Etim. Validade (s.f.): Do latim <i>validitas</i>, que deriva de <i>validus</i>, significando “forte”, “vigoroso” ou “eficaz”. O termo <i>validus</i> está relacionado à raiz <i>valere</i>, que quer dizer “ter valor”, “ser forte” ou “ter vigor”. Na passagem para o português, a forma <i>validitas</i> evoluiu para “validade”, mantendo o sentido de “qualidade do que é válido”, “força”, “eficácia” ou “legitimidade” de algo, como um documento, argumento ou ato. Veja: VALIDADE DE SIMULAÇÃO
Virtual Environment \ 'vər-chə-wəl \ in- 'vī-rə(n)-mənt \ <i>noun</i> [C] Etim. 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. Etim. 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 <i>Umgebung</i>); specialized ecology sense first recorded 1956. Definition • A simulated environment rendered by a computer, mobile device, or virtual reality / augmented reality / mixed reality device (Schwebel, Severson, & He, 2017). Compare: VIRTUAL WORLD, METAVERSE See also: VIRTUAL REALITY	Ambiente Virtual \ã.bi.'ẽj.tʃĩ\ \vir.tw'aw\ Etim. Ambiente (s.m.): Ver Ambiente Virtual Automatizado de Caverna ou Caverna digital. Etim. Virtual (adj.): Ver Ambiente Virtual Automatizado de Caverna ou Caverna digital. Definição • Um ambiente simulado renderizado por um computador, dispositivo móvel ou dispositivo de realidade virtual / realidade aumentada / realidade mista. (Schwebel, Severson, & He, 2017). Compare: MUNDO VIRTUAL, METAVERSO Veja também: REALIDADE VIRTUAL
Virtual Patient \ 'vər-chə-wəl \ pā-shənt \ <i>noun</i> Etim. 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. Etim. patient (n.) “suffering or sick person under medical treatment,” late 14c.	Paciente virtual \pa.si.'ẽj.tʃĩ\ \vir.tw'aw\ Etim. Virtual (adj.): Ver Ambiente Virtual Automatizado de Caverna ou Caverna digital. Etim. Paciente (s.m. & f.): Ver Paciente Incógnito Padronizado. Definição • Uma representação de um paciente real. Os pacientes virtuais podem assumir muitas formas, como simuladores fisiológicos

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, Poulton, Fors et al, 2008). A computer program that simulates real-life clinical scenarios in which the learner acts as a health care provider obtaining a history and physical exam and making diagnostic and therapeutic decisions (ASSH). See also: ARTIFICIAL INTELLIGENCE Compare: STANDARDIZED PATIENT, SIMULATED PATIENT	baseados em software, pacientes simulados, manequins físicos e simuladores (Ellaway, Poulton, Fors et al, 2008). ● 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 \ <i>noun</i> 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 praesse "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 physically present with virtual object(s) at the remote teleoperator site" (Sheridan, 1992, p.1). ● Virtual presence refers to the degree to which individuals experience a computer-generated environment rather than the physical locale (Samorsorn et al, 2019).	Presença Virtual \pre.z'ej.sə\ vir.tw'aw\ Etim. Presença (s.f.): Do latim <i>praesentia</i>, que significava "ato de estar presente, comparecimento, proximidade". Esse termo é derivado de <i>praesens</i>, <i>praesentis</i>, adjetivo latino que quer dizer "presente, aquele que está diante". Por sua vez, <i>praesens</i> é formado pela junção do prefixo <i>prae-</i> ("à frente, antes") com o verbo <i>esse</i> ("ser, estar"), resultando na ideia de "estar à frente" ou "estar diante de algo ou alguém". No português, presença manteve esse sentido original, referindo-se ao estado ou ato de estar em determinado lugar, seja de forma física, simbólica ou perceptível. Etim. Virtual (adj.): Ver Ambiente Virtual Automatizado de Caverna ou Caverna digital. Definição ● 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) virtual(is) no local remoto do teleoperador (Sheridan, 1992, p.1) ● A presença virtual se refere ao grau em que os indivíduos experimentam um ambiente gerado por computador em vez do local físico (Samorsorn et al., 2019). Compare: TELEPRESENÇA

Compare: TELEPRESENCE Virtual Reality \ 'vər-çə-wəl \mrē-'a-lə-tē \ noun Etim. 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. Etim. 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. 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. ● 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 & 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 Environment and Virtual World, but a synecdoche / metonymy. ● “a fully immersive software-generated artificial digital environment. VR is a simulation of three-dimensional images, experienced by users via special electronic equipment, such as a Head Mounted Display “HMD” (XRSI, 2024). ● VR can create or enhance characteristics such as presence, embodiment, and agency. (XRSI, 2024).	Realidade Virtual \xi.a.li.d' a.dʒi\ \vir.tw'aw\ substantivo Etim. Realidade (s.f.): Ver Realidade Aumentada. Etim. Virtual (adj.): Ver Ambiente Virtual Automatizado de Caverna ou Caverna digital. 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 projetado usando um head-mounted display (por exemplo, Oculus Rift, HTC Vive Pro). (Chang e Weiner, 2016) ● 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. ● "um ambiente digital artificial totalmente imersivo gerado por software. A RV é uma simulação de imagens tridimensionais, experimentada pelos usuários através de equipamentos eletrônicos especiais, como um Display Montado na Cabeça “HMD” (XRSI, 2024)." ● "A RV pode criar ou aprimorar características como presença, incorporação e agência. (XRSI, 2024)." Veja também: SIMULADOR
---	--

*Indica um termo identificado como potencialmente controverso.

See also: SIMULATOR Virtual Reality Environment \ 'vər-chə-wəl \rē-'a-lə-tē \ in- 'vī-rə(n)-mənt \ <i>noun</i> Etim. 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. Etim. 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. Definition • 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).	Ambiente de Realidade Virtual \ã.bi.'ēj.tjĩ\ xi.a.li.d' a.dʒi\ vir.tw'aw\ Etim. Ambiente (adj.): Ver Ambiente Virtual Automatizado de Caverna ou Caverna digital. Etim. Realidade (s.f.): Ver Realidade Aumentada. Etim. Virtual (adj.): Ver Ambiente Virtual Automatizado de Caverna ou Caverna digital. Definição • 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 head-mounted displays, capacidade estereoscópica, dispositivos de entrada e o número de sistemas sensoriais estimulados (ASSH).
Virtual Reality Simulation \ 'vər-chə-wəl \mrē-'a-lə-tē \ sim- yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i> Etim. 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. Etim. 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. Definition	Simulação Virtual \si.mu.la.s'õ w\ \vir.tw'aw\ Etim. Simulação (s.f.): Ver Simulação Baseada em Computador. Etim. Virtual (adj.): Ver Ambiente Virtual Automatizado de Caverna ou Caverna digital. Etim. Realidade (s.f.): Ver Realidade Aumentada. 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,

● Simulations that use a variety of immersive, highly visual, 3D characteristics to replicate real-life situations and/or health care 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).	mouse, reconhecimento de voz e voz, sensores de movimento
Virtual Simulation \ 'vər-çə-wəl \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i> 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). ● A type of simulation that injects humans in a central role by exercising motor control skills (<i>for example, flying an airplane</i>), decision skills (<i>committing fire control resources to action</i>), or communication skills (<i>as members of an air traffic control team</i>) (Hancock et al, 2008).	Simulação Virtual \si.mu.la.s'õ w\ \vir.tw'aw\ Etim. Simulação (s.): Ver Simulação Baseada em Computador. Etim. Virtual (adj.): Ver Ambiente Virtual Automatizado de Caverna ou Caverna digital. 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 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-çə-wəl \ wɜrld \ <i>noun</i> [C] Etym. virtual (adj.) The meaning “being something in essence or effect, though not	Mundo Virtual \m'ũ.do\ \vir.tw'aw\ Etim. Mundo (s.m.): Do latim <i>mundus</i>, que originalmente significava “universo, cosmos,

*Indica um termo identificado como potencialmente controverso.

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 *manaseps*, 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” + *saulė* “sun.”

Definition

- Similar to Virtual Environment, though implies multiple characters, learners, or participants and potentially, a larger scale than a virtual environment (Chang & Weiner, 2016).
- A virtual world or massively multiplayer online world (MMOW) in a computer-based simulated environment (Chang et al, 2016).

Compare: VIRTUAL ENVIRONMENT, METAVERSE

See also: VIRTUAL REALITY

ordem do mundo”. Esse termo latino pode ter sido influenciado pelo grego *kósmos* (κόσμος), que também significa “mundo, ordem, universo”, especialmente no sentido de um todo organizado e harmonioso. *Mundus* também tinha o sentido de “limpo, puro, elegante”, vindo de uma raiz mais antiga relacionada à arrumação (*mundare* = “limpar”), e esse significado sobreviveu em palavras como imundo (“não limpo”). Mas no sentido de “o todo habitado, a Terra, o universo físico e humano”, *mundus* passou para o português como mundo desde os primeiros registros da língua.

Etim. Virtual (adj.): Ver **Ambiente Virtual Automatizado de Caverna ou Caverna digital**.

Definição

- Semelhante ao ambiente virtual, embora implique vários personagens, alunos ou participantes e, potencialmente, uma escala maior do que um ambiente virtual. (Chang et al., 2016).
- Um mundo virtual ou um mundo com participação massiva de multiplayer online em ambiente baseado na simulação

Compare: AMBIENTE VIRTUAL, METAVERSO

Veja também: REALIDADE VIRTUAL

Wide-Area Virtual Environment (WAVE)

\ 'wɪd \ 'ā-rē-ə \ 'vər-chə-wəl \ in- 'vī-rə(n)-mənt \
noun

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

Ambiente Virtual de Área Ampla \ ã.bi. 'êj.tʃi\

\vir.tw'aw\ \'a.tʃə\ \ ã .pla\

Etim. Ambiente (s.m.): Ver **Ambiente Virtual Automatizado de Caverna** ou **Caverna digital**.

Etim. Virtual (adj.): Ver **Ambiente Virtual Automatizado de Caverna** ou **Caverna digital**.

Etim. Área (s.f.): Do latim *area*, que originalmente significava “espaço livre, chão batido, terreno descoberto”, especialmente um espaço plano usado para determinados fins, como arar, secar grãos, ou realizar atividades públicas. Com o tempo, *area* passou a ser usada também no latim medieval e renascentista com o sentido de “superfície delimitada”, “espaço de conhecimento” ou “setor de atividade”, significados que chegaram ao português. No português moderno, área pode significar tanto uma superfície medida (como em matemática ou geografia), quanto um campo de atuação ou conhecimento.

Etim. Amplo (adj.): Do latim *amplus*, que significa “grande, espaçoso, extenso, importante”. A raiz *am-* é associada à ideia de “largura” ou “grandeza”. No português, amplo conserva esse sentido de grande em extensão, abrangente, tanto em termos físicos quanto abstratos (“amplo espaço”, “amplo conhecimento”, “ampla maioria”).

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 sessões. As paredes funcionam como grandes telas de cinema com imagens projetadas continuamente, e os sistemas de som

screens with continued projected images, and sound systems enable participants to echolocate ambient noises. <i>Compare:</i> CAVE AUTOMATIC VIRTUAL ENVIRONMENT	permitem que os participantes ecolocalizem os ruídos do ambiente. <i>Compare:</i> AMBIENTE VIRTUAL AUTOMATIZADO DE CAVERNA
--	---

Appendix

TERMS NO LONGER RECOMMENDED FOR USE BY SSH

Confederate \ kən-ˈfe-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

References

- Abildgren, L., Lebahn-Hadidi, M., Mogensen, C. B., Toft, P., Nielsen, A. B., Frandsen, T. F., Steffensen, S. V., & Hounsgaard, L. (2022). The effectiveness of improving healthcare teams' human factor skills using simulation-based training: A systematic review. *Advances in Simulation*, 7(12). <https://doi.org/10.1186/s41077-022-00207-2>
- ACM SIGSIM. (n.d.) *Modeling and Simulation Glossary*. Retrieved April 16, 2024, from <https://sigsim.acm.org/mskr/glossary.htm#e>
- Adamson, K. (2014). Evaluation tools and metrics for simulation. In P. R. Jeffries (Ed.), *Clinical simulations in nursing education: Advanced concepts, trends, and opportunities* (pp. 44-57). Wolters Kluwer.
- Agency for Healthcare Research and Quality. (2019, September). *Never Events*. Patient Safety Network. <https://psnet.ahrq.gov/primer/never-events>
- Akbulut, Y., & Cardak, C. S. (2012). Adaptive educational hypermedia accommodating learning styles: A content analysis of publications from 2000 to 2011. *Computers & Education*, 58(2), 835-842. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.10.008>
- Al-Elq, A. H. (2010). Simulation-based medical teaching and learning. *Journal of Family & Community Medicine*, 17(1), 35-40. <https://doi.org/10.4103/1319-1683.68787>
- Alexander, A. L., Brunye, T., Sidman, J., & Weil, S. A. (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). DARWARS Training Impact Group, Woburn.
- Alinier, G. (2007). A typology of educationally focused medical simulation tools. *Medical Teacher*, 29(8), e243-250. <https://doi.org/10.1080/01421590701551185>
- Alinier, G. (2011). Developing high-fidelity health care simulation scenarios: A guide for educators and professionals. *Simulation & Gaming*, 42(1), 9-26. <https://doi.org/10.1177/1046878109355683>
- Alinier, G., & Oriot, D. (2022). Simulation-based education: Deceiving learners with good intent. *Advances in Simulation*, 7(8). <https://advancesinsimulation.biomedcentral.com/articles/10.1186/s41077-022-00206-3>
- Alinier, G., & Platt, A. (2014). International overview of high-level simulation education initiatives in relation to critical care. *Nursing in critical care*, 19(1), 42-49. <https://doi.org/10.1111/nicc.12030>
- Allen, M., Spencer, A., Gibson, A., Matthews, J., Allwood, A., Prosser, S., & Pitt, M. (2015). Right cot, right place, right time: Improving the design and organisation of neonatal care networks—a computer simulation study. *Health Services and Delivery Research*, 3(20). <https://doi.org/10.3310/hsdr03200>
- Altabbaa G, Raven AD, Laberge J. A simulation-based approach to training in heuristic clinical decision-making. *Diagnosis (Berl)*. 2019 Jun 26;6(2):91-99. doi: 10.1515/dx-2018-0084. PMID: 30990785
- Alverson, D. C., Stanley, M., Jacobs, J., Saland, L., Keep, M. F., Norenberg, J., Baker, R., Nakatsu, C., Kalishman S., Lindberg, M., Wax, D., Mowafi, M., Summers, K. L., Holten, J. R., Greenfield, J. A., Aalseth, E., Nickles, D., Sherstyuk, A., Haines, K., & Caudell, T. P. (2004). Distributed interactive virtual environments for collaborative experiential learning and training independent of distance over Internet2. In J. D. Westwood, R. S. Haluck, H. M. Hoffman, R. A. Robb, G. T. Mogel, & R. Phillips (Eds.), *Medicine Meets Virtual Reality 12* (pp. 7-12). IOS Press.
- Association of Standardized Patient Educators (ASPE). (n.d). *Terminology*. Retrieved from <https://www.aspeducators.org/>
- American Psychological Association. (1999). *Standards for educational and psychological testing: American Educational Research Association*. Retrieved from https://www.aera.net/Portals/38/1999Standards_revised.pdf
- American Psychological Association. (2007). *Standards for educational and psychological testing: American Educational Research Association*. Retrieved from https://www.testingstandards.net/uploads/7/6/6/4/76643089/standards_2014edition.pdf
- Australian Radiation Protection and Nuclear Safety Agency. (2017, July 27). *Non-technical skills*. Commonwealth of Australia. Retrieved October 16, 2019, from <https://www.arpansa.gov.au/regulation-and-licensing/safety-security-transport/holistic-safety/non-technical-skills>
- Australian Society for Simulation in Healthcare (ASSH). (2020). *Virtual reality*. Retrieved from <https://simaust.com/specialty-groups/healthcare/>

- Badowski, D. (2019). Peer coaching integrated in simulation: Improving intraprofessional teamwork. *Journal of Professional Nursing*, 35(4), 325-328. <https://doi.org/10.1016/j.profnurs.2018.11.001>
- Baily, L. (2014, September 9). *The ultimate job guide to healthcare simulation technology specialists*. HealthySimulation.com. <https://healthysimulation.com/6195/the-ultimate-job-guide-to-healthcare-simulation-technology-specialists/>
- Bajura, M., Fuchs, H., & Ohbuchi, R. (1992). Merging virtual objects with the real world: Seeing ultrasound imagery within the patient. *ACM SIGGRAPH Computer Graphics*, 26(2), 203-210. <https://doi.org/10.1145/142920.134061>
- Bajwa, M., Ahmed, R., Lababidi, H., Morris, M., Morton, A., Mosher, C., Wawersik, D., Herx-Weaver, A., Gross, I., & Palaganas, J. C. (2024). Development of distance simulation educator guidelines in healthcare: A Delphi method application. *Simulation in Healthcare*, 19(1), 1-10.
- Barjis, J. (2011). Healthcare simulation and its potential areas and future trends. *SCS Me&S Magazine*, 2(5), 1-6.
- Barnes, B. E. (1998). Creating the practice-learning environment using information technology to support a new model of continuing medical education. *Academic Medicine*, 73, 278-281.
- Barr, H., & Coyle, J. (2013). *Introducing interprofessional education*. In S. Loftus, T. Gerzina, J. Higgs, M. Smith, & E. Duffy (Eds.), *Educating health professionals: Practice, education, work and society*. SensePublishers, Rotterdam. https://doi.org/10.1007/978-94-6209-353-9_16
- Barr, H., Koppel, I., Reeves, S., Hammick, M., & Freeth, D. (2005). *Effective interprofessional education: Argument, assumption and evidence*. Blackwell.
- Barrows, H. S. (1993). An overview of the uses of standardized patients for teaching and evaluating clinical skills. *Academic Medicine*, 68(6), 443-451.
- Bates, P. (2020, December 20). *How to choose between an actor (or simulated patient) and an expert by experience*. <https://peterbates.org.uk/wp-content/uploads/2017/10/How-to-choose-between-an-actor-and-an-expert-by-experience-1.pdf>
- Beigzadeh, A., Bahmanbijri, B., Sharifpoor, E., & Rahimi, M. (2016). Standardized patients versus simulated patients in medical education: Are they the same or different. *Journal of Emergency Practice and Trauma*, 2(1), 25-28. <https://doi.org/10.15171/jept.2015.05>
- Bennett, C. C., & Hauser, K. (2013). Artificial intelligence framework for simulating clinical decision-making: A Markov decision process approach. *Artificial Intelligence in Medicine*, 57(1), 9-19. <https://doi.org/10.1016/j.artmed.2012.12.003>
- Berger-Estilita, J., Lüthi, V., Greif, R., & Abegglen, S. (2021). Communication content during debriefing in simulation-based medical education: An analytic framework and mixed-methods analysis. *Medical Teacher*, 43(12), 1381-1390. <https://doi.org/10.1080/0142159x.2021.1948521>
- Bergeron, B. P., & Greenes, R. A. (1988). *Modeling and simulation in medicine: The state of the art*. In *Proceedings of the Annual Symposium on Computer Application in Medical Care* (pp. 282-286). American Medical Informatics Association.
- Berryman, D. R. (2012). Augmented reality: A review. *Medical Reference Services Quarterly*, 31(2), 212-218. <https://doi.org/10.1080/02763869.2012.670604>
- Birido, N., Brown, K.M., Ferrer, D.O., Friedland, R., Bailey, S.K.T., Wawersik, D., Charnetski, M., Nair, B., Kutzin, J.M., Gross, I.T., Palaganas, J.C. (2024). Health care simulation in person and at a distance: A systematic review. *Simulation in Healthcare*, 1(19) (1S):S65-S74. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/38240620/>
- Blackburn, L.M., Harkless, S. & Garvey, P. (2014). Using failure-to-rescue simulation to assess the performance of advanced practice professionals. *Clinical Journal of Oncology Nursing*, 18(3), 301-306.
- Blum, T., Rieger, A., Navab, N., Friess, H., & Martignoni, M. (2013). A review of computer-based simulators for ultrasound training. *Simulation in Healthcare*, 8(2), 98-108. <https://doi.org/10.1097/SIH.0b013e31827ac273>
- Blumschein, P. (2012). Synthetic learning environment. In N.M Seel (Ed.), *Encyclopedia of the Sciences of Learning*. Springer, Boston, MA. https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1428-6_384
- Boillat, M., Bethune, C., Ohle, E., Razack, S., & Steinert, Y. (2012). Twelve tips for using the objective structured teaching exercise for faculty development. *Medical Teacher*, 34(4), 269-273.
- 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.

- Bolman, L. G., & Deal, T. E. (2013). *Reframing Organizations: Artistry, Choice, and Leadership* (5th ed.). Jossey-Bass.
- Bolignano, D., Mattace-Raso, F., Torino, C., D'Arrigo, G., Abd ElHafeez, S., Provenzano, F., Zoccali, C., & Tripepi, G. (2013). The quality of reporting in clinical research: the CONSORT and STROBE initiatives. *Aging clinical and experimental research*, 25(1), 9–15. <https://doi.org/10.1007/s40520-013-0007-z>
- Bonnetain, E., Boucheix, J.-M., Hamet, M., & Freysz, M. (2010). Benefits of computer screen-based simulation in learning cardiac arrest procedures. *Medical Education*, 44, 716–722. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2923.2010.03708.x>
- Bray, J., & Howkins, E. (2006). Facilitating interprofessional learning in the workplace: A research project using the Delphi technique. *Work Based Learning in Primary Care*, 4(3), 223–235.
- Bristol, T. J., & Zerwekh, J. A. (2011). *Essentials of e-learning for nurse educators*. Philadelphia: F.A. Davis Company.
- Brusilovsky, P., & Peylo, C. (2003). Adaptive and intelligent web-based educational systems. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, 13(2), 159–169. IOS Press. <http://www2.sis.pitt.edu/~peterb/papers/AIWBES.pdf>
- Bul  on, C., Mattatia, L., Minehart, R. D., Rudolph, J. W., Lois, F. J., Guillouet, E., Philp  on, A.-L., Brissaud, O., Lefevre-Scelles, A., Benhamou, D., Lecomte, F., the SoFraSimS Assessment with simulation group, Bellot, A., Crubl  , I., Phillp  ot, G., Vanderlinden, T., Batrancourt, S., Boithias-Guerot, C., Br  aud, J., Chabot, M.-M. (2022). Simulation-based summative assessment in healthcare: An overview of key principles for practice. *Advances in Simulation*, 7, 42. <https://doi.org/10.1186/s41077-022-00238-9>
- Calhoun, A., Pian-Smith, M., Shah, A., Levine, A., Gaba, D., DeMaria, S., Goldberg, A., & Meyer, E. C. (2020). Exploring the boundaries of deception in simulation: A mixed-methods study. *Clinical Simulation in Nursing*, 40, 7–16. <https://doi.org/10.1016/j.ecns.2019.12.004>
- Calhoun, A.W., Boone, M.C., Porter, M.B., & Miller, K.H. (2014). Using simulation to address hierarchy-related errors in medical practice. *The Permanente Journal*, 18(2), 14–20. <https://doi.org/10.7812/TPP/13-124>
- California Hospital Association. (2017). What is the difference between a tabletop exercise, a drill, a functional exercise, and a full-scale exercise? Retrieved from <https://www.calhospitalprepare.org/post/what-difference-between-tabletop-exercise-drill-functional-exercise-and-full-scale-exercise>
- Cambridge Dictionary. (n.d). *Logistics*. Retrieved from <https://dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english/logistics>
- Cant, R. P., & Cooper, S. J. (2017). Use of simulation-based learning in undergraduate nurse education: An umbrella systematic review. *Nurse Education Today*, 49, 63–71. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2016.11.015>
- Cardiel, M., Espanola, J., Rombaoa, J. C., & Narvaez, R. (2022). Adaptive learning in nursing education: A concept analysis. *Canadian Journal of Nursing Informatics*, 17(2). <https://cjni.net/journal/?p=10092>
- Carey, J. M., & Rossler, K. (2023, May 1 updated). The how when why of high-fidelity simulation. In StatPearls [Internet]. StatPearls Publishing. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK559313/>
- Cavanaugh, S., Lowther, M., & Maxkenzie, K. (2022). Simulation operations specialist: Role and responsibilities. In J. C. Maxworthy, J. C. Palaganas, C. A. Epps, Y. Okuda, & M. E. Mancini (Eds.), *Defining Excellence in Simulation Programs* (2nd ed., pp. 809–811). Wolters Kluwer.
- Center for Immersive and Simulation-based Learning (CISL). (2014). Part-task trainers. Retrieved from <https://cisl.stanford.edu/explore-simulation-based-education/simulation-modalities-available.html>
- 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>
- Chang, T. & Dolby, T. (2022, December 12). The metaverse in healthcare simulation. SIMZINE. Retrieved from <https://simzine.news/tech-en/the-metaverse-and-medical-simulation/>
- Chang, T., Gerard, J., & Pusic, M. (2016). Screen-based simulation, virtual reality, and haptic simulators. In V. Grant & A. Cheng (Eds.), *Comprehensive Healthcare Simulation: Pediatrics* (pp. 105–114). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-24187-6_9
- Chang, T. P., & Weiner, D. (2016). Screen-based simulation and virtual reality for pediatric emergency medicine. *Clinical Pediatric Emergency Medicine*, 17(3), 224–230. <https://doi.org/10.1016/j.cpem.2016.05.002>
- Cheng, A., Donoghue, A., Gilfoyle, E., Eppich, W. (2012). Simulation-based crisis resource management training for pediatric critical care medicine: A review for instructors. *Pediatric Critical Care Medicine*, 13(2):197–203.
- Cheng, A., Grant, V., Huffman, J., Burgess, G., Szyld, D., Robinson, T., & Eppich, W. (2017). Coaching the debriefer: Peer coaching to improve quality in simulation programs. *Simulation in Healthcare*, 12(5), 319–325. <https://doi.org/10.1097/SIH.0000000000000232>

- Cheng, A., Kessler, D., Mackinnon, R., Chang, T. P., Nadkarni, V. M., Hunt, E. A., Duval-Arnould, J., Lin, Y., Cook, D. A., Pusic, M., Hui, J., Moher, D., Egger, M., & Auerbach, M. (2016). Reporting guidelines for health care simulation research: extensions to the CONSORT and STROBE statements. *Advances in Simulation*, 1(25). <https://doi.org/10.1186/s41077-016-0025-y>
- Chiniara, G., Clark, M., Jaffrelot, M., Posner, G. D., & Rivière, É. (2019). Moving beyond fidelity. In G. Chiniara (Ed.), *Clinical Simulation: Education, Operations, and Engineering* (2nd ed., pp. 539-554). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-815657-5.00038-3>
- Chiniara, G., Cole, G., Brisbin, K., Huffman, D., Cragg, B., Lamacchia, M., Norman, D., & Canadian Network for Simulation in Healthcare. (2013). Simulation in healthcare: A taxonomy and a conceptual framework for instructional design and media selection. *Medical Teacher*, 35(8), e1380-1395. <https://doi.org/10.3109/0142159X.2012.733451>
- Choi, H., Lee, U., Jeon, Y. S., & Kim, C. (2020). Efficacy of the computer simulation-based, interactive communication education program for nursing students. *Nurse Education Today*, 91, 104467. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2020.104467>
- 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. <https://doi.org/10.1097/SIH.0000000000000123>
- Chueh, H., & Barnett, G. O. (1997). "Just-in-time" clinical information. *Academic Medicine*, 72(6), 512-517. <https://doi.org/10.1097/00001888-199706000-00016>
- Clark, T. R. (2020). The 4 stages of psychological safety: Defining the path to inclusion and innovation. Berrett-Koehler Publishers.
- Clapper, T. C. (2010). Role Play and Simulation: Returning to Teaching for Understanding. *Educational Digest*, 75(8):39-43
- Clapper, T. C. (2018). TeamSTEPPS® is an effective tool to level the hierarchy in healthcare communication by empowering all stakeholders. *Journal of Communication in Healthcare*, 11(4), 241-244. <https://doi.org/10.1080/17538068.2018.1561806>
- Clapper, T. C., & Ching, K. (2020). Debunking the myth that the majority of medical errors are attributed to communication. *Medical Education*, 54(1), 74-81. <https://doi.org/10.1111/medu.13821>
- Clapper, T. C., & Leighton, K. (2020). Incorporating the reflective pause in simulation: A practical guide. *Journal of Continuing Education in Nursing*, 51(1) 32-38. <https://doi.org/10.3928/00220124-20191217-07>
- Clapper, T.C. & Ng, G.M. (2013). Why your TeamSTEPPS™ program may not be working. *Clinical Simulation in Nursing*, 9(8), e287-e292. Elsevier.
- Cleland, J. A., Abe, K., & Rethans, J. J. (2009). The use of simulated patients in medical education: AMEE Guide No 42. *Medical teacher*, 31(6), 477-486. <https://doi.org/10.1080/01421590903002821>
- Coggins, A. (2020). Interdisciplinary clinical debriefing in the emergency department: An observational study of learning topics and outcomes. *BMC Emergency Medicine*, 20, 79. <https://doi.org/10.1186/s12873-020-00370-7>
- Collins, J., & Harden, R. (2004). The use of real patients, simulated patients and simulators in clinical examinations. Association for Medical Education in Europe (AMEE), 13, 508-521. <https://doi.org/10.1080/01421599880210>
- Cook, D. A., Hatala, R., Brydges, R., Zendejas, B., Szostek, J. H., Wang, A. T., Erwin, P. J., & Hamstra, S. J. (2011). Technology-enhanced simulation for health professions education: A systematic review and meta-analysis. *JAMA*, 306(9), 978-988.
- Cooke, L., Strou, C., & Harrington, C. (2019). Operationalizing the concept of critical thinking for student learning outcome development. *Journal of Nursing Education*, 58(4), 214-220. doi:<http://dx.doi.org.ezproxy.net.ucf.edu/10.3928/01484834-20190321-05>
- Cooper, S., Buykx, P., McConnell-Henry, T., Kinsman, L., McDermott, S. (2011). Simulation: Can it eliminate failure to rescue? *Nursing Times*, 107(3):18-20.
- Cowperthwait, A. (2020, May). NLN/jeffries simulation framework for simulated participant methodology. *Clinical Simulation in Nursing*, 42(C), 12-21. <https://doi.org/10.1016/j.ecns.2019.12.009>.
- Coristine, S., Russo, S., Fitzmorris, R., Beninato, P., & Rivolta, G. (2022, April 1). The importance of student-teacher relationships. Classroom Practice in 2022. <https://ecampusontario.pressbooks.pub/educ5202/chapter/the-importance-of-student-teacher-relationships/>
- Crawford, S. B., Bailey, R., & Steer, K. (2019). Healthcare simulation technology specialists. In S. B. Crawford, L. W. Baily, & S. M. Monks (Eds), *Comprehensive Healthcare Simulation: Operations, Technology, and Innovative Practice* (pp. 147-157). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-15378-6_10
- Cruz-Neira, C., Sandin, D. J., & DeFanti, T. A. (1993). Surround-screen projection-based virtual reality: The design and implementation of the CAVE. SIGGRAPH '93: Proceedings of the 20th Annual Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques, 135-142. <https://doi.org/10.1145/166117.166134>

- Cruz-Neira, C., Sandin, D. J., DeFanti, T. A., Kenyon, R. V., & Hart, J. C. (1992). The CAVE: Audio visual experience automatic virtual environment. *Communications of the ACM*, 35(6), 64-72. <https://doi.org/10.1145/129888.129892>
- Dadiz, R., Weinschreider, J., Schriefer, J., Arnold, C., Greves, C. D., Crosby, E. C., Wang, H., Pressman, E. K., & Guillet, R. (2013). Interdisciplinary simulation-based training to improve delivery room communication. *Simulation in Healthcare*, 8(5), 279-291. <https://doi.org/10.1097/SIH.0b013e31829543a3>
- Dalrymple HM, Browning Carmo K. Improving Intubation Success in Pediatric and Neonatal Transport Using Simulation. *Pediatr Emerg Care*. 2022 Jan 1;38(1):e426-e430. doi: 10.1097/PEC.0000000000002315. PMID: 33273427.
- Daniels, B., Boffa, J., Kwan, A., & Moyo, S. (2023). Deception and informed consent in studies with incognito simulated standardized patients: empirical experiences and a case study from South Africa. *Research Ethics*, 19(3), 341-359. <https://doi.org/10.1177/17470161231174734>
- Dargahi, H., Monajemi, A., Soltani, A., Nejad Nedaie, H. H., & Labaf, A. (2022). Anchoring Errors in Emergency Medicine Residents and Faculties. *Medical journal of the Islamic Republic of Iran*, 36, 124. <https://doi.org/10.47176/mjiri.36.124>
- Davis, S., Riley, W., Gurses, A.P., Miller, K., & Hansen, H. (2008). Failure Modes and Effects Analysis Based on In Situ Simulations: A Methodology to Improve Understanding of Risks and Failures. In: Henriksen K, Battles JB, Keyes MA, et al., editors. *Advances in Patient Safety: New Directions and Alternative Approaches* (Vol. 3: Performance and Tools). Rockville (MD): Agency for Healthcare Research and Quality (US). <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK43662/>
- Decker, S., & Dreifuierst, K. T. (2012). Integrating guided reflection into simulated learning experiences. In P. J. Jeffries (Ed.), *Simulation in Nursing Education: From Conceptualization to Evaluation* (2nd ed.). The National League for Nursing.
- Decker, S., Sportsman, S., Puetz, L., & Billings, L. (2008). The evolution of simulation and its contribution to competency. *Journal of Continuing Education in Nursing*, 39(2), 74-80.
- Department of Defense. (1998, January). Modeling and Simulation (M&S) Glossary. Defense Technical Information Center. <https://apps.dtic.mil/sti/pdfs/ADA349800.pdf>
- Department of Defense. (2011, October 1). Department of Defense Modeling and Simulation (M&S) Glossary. <https://www.acqnotes.com/Attachments/DoD%20M&S%20Glossary%201%20Oct%2011.pdf>
- Díaz, D. A., Anderson, M., Hill, P. P., Quelly, S. B., Clark, K., & Lynn, M. (2020). Comparison of clinical options. *Nurse Educator*, 46(3), 149-153.
- Diaz, M.C.G & Dawson, K. (2020). Impact of simulation-based closed-loop communication training on medical errors in a pediatric emergency department. *American Journal Medical Quality*, 35(6):474-478. doi: 10.1177/1062860620912480.
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain: A critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(9).
- Dictionary.com. (n.d.). *Interdisciplinary*. Retrieved from <https://www.dictionary.com/>
- Dieckmann, P., Friis, S. M., Lippert, A., & Østergaard, D. (2012). Goals, success factors, and barriers for simulation-based learning: A qualitative interview study in health care. *Simulation & Gaming*, 43(5), 627-647. <https://doi.org/10.1177/1046878112439649>
- Dieckmann, P., Gaba, D., & Rall, M. (2007a). Deepening the theoretical foundations of patient simulation as social practice. *Simulation in Healthcare*, 2(3), 183-193. <https://doi.org/10.1097/SIH.0b013e3180f637f5>
- Dieckmann, P., Manser, T., Wehner, T., & Rall, M. (2007b). Reality and fiction cues in medical patient simulation: An interview study with anesthesiologists. *Journal of Cognitive Engineering and Decision Making*, 1(2), 148-168. <https://doi.org/10.1518/155534307X232820>
- Dieckmann, P., Molin Friis, S., Lippert, A., & Østergaard, D. (2009). The art and science of debriefing in simulation: Ideal and practice. *Medical Teacher*, 31(7), e287-e294.
- Dieckmann, P., & Rall, M. (2008). Designing a scenario as a simulated clinical experience: The TuPASS scenario script. In R. R. Kyle, Jr., & W. B. Murray (Eds.), *Clinical Simulation: Operations, Engineering, and Management* (pp. 541-550). Academic Press.
- 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.
- Dormann, C., Demerouti, E., & Bakker, A. (2018). 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). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-658-19567-0_19

- Driskell, J. E., Copper, C., & Moran, A. (1994). Does mental practice enhance performance? *Journal of Applied Psychology*, 79(4), 481–492.
- Dubovi, I. (2018). Designing for online computer-based clinical simulations: Evaluation of instructional approaches. *Nurse Education Today*, 69, 67–73. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2018.07.001>
- Duff, E., Miller, L., & Bruce, J. (2016). Online virtual simulation and diagnostic reasoning: A scoping review. *Clinical Simulation in Nursing*, 12(9), 377–384.
- Dul, J., Bruder, R., Buckle, P., Carayon, P., Falzon, P., Marras, W., Wilson, J. R., & van der Doelen, B. (2012). A strategy for human factors/ergonomics: Developing the discipline and profession. *Ergonomics*, 55(4), 377–395.
- East Carolina University, Office of Clinical Skills and Assessment. (2019). *Physical Training Assistants*. Retrieved from <https://clinicalskills.ecu.edu>
- Edmondson, A. C. (1999). Psychological safety and learning behavior in work teams. *Administrative Science Quarterly*, 44, 350–383.
- Edwards, J. J., Nichols, A., & Bakerjian, D. (2023) *Simulation Training*. Patient Safety Network. Retrieved from <https://psnet.ahrq.gov/primer/simulation-training>
- Ellaway, R., Poulton, T., Fors, U., McGee, J. B., & Albright, S. (2008). Building a virtual patient commons. *Medical Teacher*, 30(2), 170–174.
- Ellifritz, G. (2019). *Training Scars*. Retrieved from <https://secondcallddefense.org/training-scars/>
- Elston, Dirk M. (2020). Confirmation bias in medical decision-making. *Journal of the American Academy of Dermatology*, 82(3). (2020): 572–572. Web.
- Endsley, M. R. (2015). Situation awareness misconceptions and misunderstandings. *Journal of Cognitive Engineering and Decision Making*, 9(1), 4–32. <https://doi.org/10.1177/1555343415572631>
- Endsley, M. R. (1995). Toward a theory of situation awareness in dynamic systems. *Human Factors*, 37(1), 32–64. <https://doi.org/10.1518/001872095779049543>
- Ericsson, K. A., Krampe, R. T., & Tesch-Römer, C. (1993). The role of deliberate practice in the acquisition of expert performance. *Psychological Review*, 100, 363–406. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.87.3.215>.
- Ericsson, K. A., & Lehmann, A. C. (1996). Expert and exceptional performance: Evidence of maximal adaptation to task constraints. *Annual Review of Psychology*, 47, 273–305. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.47.1.273>
- Errichetti, A. (2018). Hybrid simulation. In L. Wilson and R. A. Littmann-Price (Eds.), *Review Manual for the Certified Healthcare Simulation Educator Exam*. Society for Simulation in Healthcare. Springer.
- Escribano, S., Cabañero-Martínez, M. J., Fernández-Alcántara, M., García-Sanjuán, S., Montoya-Juárez, R., & Juliá-Sanchis, R. (2021). Efficacy of a standardised patient simulation programme for chronicity and end-of-life care training in undergraduate nursing students. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(21), 11673. <https://doi.org/10.3390/ijerph182111673>
- 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.
- Fairbanks, R. J., Wears, R. L., Woods, D. D., Hollnagel, E., Plsek, P., & Cook, R. I. (2014). Resilience and resilience engineering in health care. *Joint Commission journal on quality and patient safety*, 40(8), 376–383. [https://doi.org/10.1016/s1553-7250\(14\)40049-7](https://doi.org/10.1016/s1553-7250(14)40049-7)
- Fairclough, C. R., & Cunningham, P. (2004). AI structuralist storytelling in computer games. *Proceedings of the International Conference on Computer Games: Artificial Intelligence, Design and Education*, 5. University of Wolverhampton Press. <https://scss.tcd.ie/publications/tech-reports/reports.04/TCD-CS-2004-43.pdf>
- Fanning, R. M., & Gaba, D. M. (2007). The role of debriefing in simulation-based learning. *Simulation in Healthcare*, 2(2), 115–125. <https://doi.org/10.1097/SIH.0b013e3180315539>
- Feeley, N., Cossette, S., Cote, J., Heón, M., Stremmler, R., Martorella, G., & Purden, M. (2009). The importance of piloting an RCT intervention. *Canadian Journal of Nursing Research*, 41(2), 85–99. <https://journals.sagepub.com/home/cjn>
- Felix, H. M., & Simon, L. V. (2022). Moulage in medical simulation. In StatPearls [Internet]. StatPearls Publishing. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK549886/>
- Fioratou, E., Flin, R., & Glavin, R. (2010). No simple fix for fixation errors: Cognitive processes and their clinical applications. *Anaesthesia*, 65(1), 61–69. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2044.2009.05994.x>
- Flin, R., O'Connor, P., & Crichton, M. (2008). *Safety at The Sharp End: A guide to Nontechnical Skills*. Ashgate.
- Flin, R., Winter, J., Sarac, C., & Raduma Tomas, M. A. (2009). *Human Factors in Patient Safety: Review of Topics and Tools*. World

- Health Organization. http://www.who.int/patientsafety/research/methods_measures/human_factors/human_factors_review.pdf
- Fraser, K. L., Ayres, P., & Sweller, J. (2015). Cognitive load theory for the design of medical simulations. *Simulation in Healthcare*, 10(5), 295-307. <https://doi.org/10.1097/SIH.0000000000000097>
- Fraser, K. L., Meguerdichian, M. J., Haws, J. T., Grant, V. J., Bajaj, K., & Cheng, A. (2018). Cognitive load theory for debriefing simulations: Implications for faculty development. *Advances in Simulation*, 3(28). <https://doi.org/10.1186/s41077-018-0086-1>
- Freeth, D. S., Hammick, M., Reeves, S., Koppel, I., & Barr, H. (2005). *Effective Interprofessional Education: Development, Delivery, and Evaluation*. John Wiley & Sons.
- Fuchs, H., State, A., Pisano, E. D., Garrett, W. F., Hirota, G., Livingston, M., Whitton, M. C., & Pizer, S. M. (1996). Towards performing ultrasound-guided needle biopsies from within a head-mounted display. In *Visualization in Biomedical Computing: 4th International Conference, VBC'96 Hamburg, Germany, September 22-25, 1996, Proceedings* (pp. 591- 600). Springer.
- Gaba, D. M. (2004). The future vision of simulation in health care. *BMJ Quality and Safety*, 13(suppl 1), i2-i10. https://doi.org/10.1136/qhc.13.suppl_1.i2
- Gaba, D. M. (2007). The future vision of simulation in healthcare. *Simulation in Healthcare*, 2(2), 126-135. <https://doi.org/10.1097/01.SIH.0000258411.38212.32>
- Gaba, D. M., Howard, S. K., Flanagan, B., Smith, B. E., Fish, K. J., & Botney, R. (1998). Assessment of clinical performance during simulated crises using both technical and behavioral ratings. *Anesthesiology*, 89(1), 8-18. <https://doi.org/10.1097/00000542-199807000-00005>
- Gagné, R. M., Wager, W. W., Golas, K., & Keller, J. M. (2005). *Principles of Instructional Design* (5th ed.). Cengage Learning.
- Galligan, M. M., Goldstein, L., Garcia, S. M., Kellom, K., Wolfe, H. A., Haggerty, M., DeBrocco, D., Barg, F. K., & Friedlaender, E. (2022). A qualitative study of resident clinical event debriefing. *Hospital Pediatrics*, 12(11), 977-989. <https://doi.org/10.1542/hpeds.2022-006606>
- Gasteratos, K., Michalopoulos, J., Nona, M., Morsi-Yeroiannis, A., Goverman, J., Rakhorst, H., & van der Hulst, R. R. W. J. (2024). Instructional video of a standardized interprofessional postsimulation facilitator-guided debriefing of a fatality in plastic surgery. *Plastic & Reconstructive Surgery-Global Open*, 12(2), e5583. <https://doi.org/10.1097/gox.00000000000005583>
- Gelis, A., Cervello, S., Rey, R., Llorca, G., Lambert, P., Franck, N., Dupeyron, A., Delpont, M., & Rolland, B. (2020). Peer role-play for training communication skills in medical students: A systematic review. *Simulation in Healthcare*, 15(2), 106-111. <https://doi.org/10.1097/SIH.0000000000000412>
- Georgarakou, R. (2023, December 20). Learning goals & objectives in course design: How to prepare a great lesson plan. LearnWorlds. <https://www.learnworlds.com/learning-goals-objectives/#learning-goals>
- Gibbs, T., Brigden, D. & Hellenberg, D. (2006) Assessment and evaluation in medical education. *South African Family Practice*, 48(1), pp 5-7.
- Gilbert, J. H. V. (2005). Interprofessional learning and higher education structural barriers. *Journal of Interprofessional Care*, 19(Suppl 1), 87-106. <https://doi.org/10.1080/13561820500067132>
- Gilbird, R. M., Robey, W. C., Bennett, J. M., Thorkelson, B., & Schiller, D. (2022). Mastery learning. In J. C. Maxworthy, C. A. Epps, Y. Okuda, M. E. Mancini, & J. C. Palaganas (Eds.), *Defining Excellence in Simulation Programs* (2nd ed., pp. 207-220). Wolters Kluwer.
- Gliva-McConvey, G., Nicholas, C. F., & Clark L. (Eds.). (2020). *Comprehensive Healthcare Simulation: Implementing Best Practices in Standardized Patient Methodology*. Springer.
- Good, M. L. (2003). Patient simulation for training basic and advanced clinical skills. *Medical Education*, 37(Suppl 1), 14-21.
- Goodwin, B., & Nestel, D. (2024). Demystifying simulators for educators in healthcare. *International Journal of Healthcare Simulation*, 1(8). <https://doi.org/10.54531/MUIF5353>
- Grey, M. & Connolly, C.A. (2008). Coming together, keeping together, working together: Interdisciplinary to transdisciplinary research and nursing. *Nursing Outlook*, 56(3), 102-107. <https://doi.org/10.1016/j.outlook.2008.02.007>.
- Griffin, F. A., & Resar, R. K. (2009). *IHI Global Trigger Tool for Measuring Adverse Events* (Second Edition). IHI Innovation Series white paper. Cambridge, Massachusetts: Institute for Healthcare Improvement.
- Grossman, D. (2008). *On combat: The psychology and Physiology of Deadly Conflict in War and in Peace* (3rd ed.). Warrior Science Publications.
- Gupta, N., Barrington, N. M., Panico, N., Brown, N. J., Singh, R., Rahmani, R., & D'Amico, R. S. (2024). Assessing views and attitudes toward the use of extended reality and its implications in neurosurgical education: A survey of neurosurgical trainees. *Neurosurgical*

Focus, 56(1), E18. <https://doi.org/10.3171/2023.10.FOCUS23647>

Gupta, S., Wilcocks, K., Matava, C., Wiegmann, J., Kaustov, L., & Alam, F. (2023). Creating a Successful Virtual Reality-Based Medical Simulation Environment: Tutorial. *JMIR medical education*, 9, e41090. <https://doi.org/10.2196/41090>

Guskey, T. R. (2010). Lessons of mastery learning. *Educational, School, and Counseling Psychology Faculty Publications*, 14.

Hallikainen, J., Väisänen, O., Randell, T., Tarkkila, P., Rosenberg, P. H., & Niemi-Murola, L. (2009). Teaching anaesthesia induction to medical students: Comparison between full-scale simulation and supervised teaching in the operating theatre. *European Journal of Anaesthesiology*, 26(2), 101-104. <https://doi.org/10.1097/EJA.0b013e32831a6a76>

Hamdorf, J. M., & Davies, R. (2016). Teaching a clinical skill. In R. H. Riley (Ed.), *Manual of Simulation in Healthcare* (2nd ed., pp. 78-88). Oxford University Press.

Hamad, A., & Jia, B. (2022). How Virtual Reality Technology Has Changed Our Lives: An Overview of the Current and Potential Applications and Limitations. *International journal of environmental research and public health*, 19(18), 11278. <https://doi.org/10.3390/ijerph191811278>

Hamstra, S. J., Brydges, R., Hatala, R., Zendejas, B., & Cook, D. (2014). Reconsidering fidelity in simulation-based training. *Academic Medicine*, 89(3), 387-392.

Hancock, P. A., Vincenzi, D. A., Wise, J. A., & Mouloua, M. (Eds.). (2008). *Human Factors in Simulation and Training*. CRC Press.

Hannans, J.A., Nevins, C.M. & Jordan, K. (2021). See it, hear it, feel it: embodying a patient experience through immersive virtual reality. *Information and Learning Sciences*, 122(7/8), 565-583. <https://doi.org/10.1108/ILS-10-2020-0233>

Harden, R. M. (1988). What is an OSCE? *Medical Teacher*, 10(1), 19-22.

Harder, N. (2023). Advancing healthcare simulation through artificial intelligence and machine learning: Exploring innovations. *Clinical Simulation in Nursing*, 83, 101456. <https://doi.org/10.1016/j.ecns.2023.101456>

Hardie, L., & Lioce, L. (2020, October). A scoping review and analysis of simulation facilitator essential elements. *Nursing & Primary Care* 4(5), 1-13. <https://scivisionpub.com/pdfs/a-scoping-review-and-analysis-of-simulation-facilitator-essential-elements-1358.pdf>

Hardie, P., O'Donovan, R., Jarvis, S., Redmond, C. (2022). Key tips to providing a psychologically safe learning environment in the clinical setting. *BMC Medical Education*, 22, 816. <https://doi.org/10.1186/s12909-022-03892-9>

Harrington, D. W., & Simon, L. V. (Updated 2022, September). Designing a simulation scenario. In StatPearls [Internet]. StatPearls Publishing. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK547670/>

Harris, D. J., Bird, J. M., Smart, P. A., Wilson, M. R., & Vine, S. J. (2020). A framework for the testing and validation of simulated environments in experimentation and training. *Frontiers in Psychology*, 11, 605. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00605>

Harrison, R. L. (2010, January 5). Introduction to Monte Carlo Simulation. *AIP Conference Proceedings*, 1204(1), 17–21. <https://doi.org/10.1063/1.3295638>

Harvard University. (n.d.). *On learning goals and learning objectives*. The Derek Bok Center for Teaching and Learning. <https://bokcenter.harvard.edu/learning-goals-and-learning-objectives>

Hayden, J. K., Smiley, R. A., Alexander, M., Kardon-Edgren, S., & Jeffries, P. R. (2014). The NCSBN National Simulation Study: A longitudinal, randomized, controlled study replacing clinical hours with simulation in prelicensure nursing education. *Journal of Nursing Regulation*, 5(2), S3-S40. [https://doi.org/10.1016/S2155-8256\(15\)30062-4](https://doi.org/10.1016/S2155-8256(15)30062-4)

Healthy Simulation. (n.d). Simulation Educator. Retrieved from <https://www.healthysimulation.com/simulation-educator/>

Hensel, R., & Visser R. (2019). Explaining effective team vision development in small, entrepreneurial teams: A shared mental models approach. *Journal of Small Business Strategy*, 29(1), 1-15.

Higgins, M., Ishimaru, A., Holcombe, R., & Fowler, A. (2012). Examining organizational learning in schools: The role of psychological safety, experimentation, and leadership that reinforces learning. *Journal of Educational Change*, 13(1), 67-94.

Hopkins, H., Weeks, C., Webster, T., & Elcin, M. (2021). The association of standardized patient educators (ASPE) gynecological teaching associate (GTA) and male urogenital teaching associate (MUTA) standards of best practice. *Advances in Simulation*, 6(23). <https://doi.org/10.1186/s41077-021-00162-4>

Horley, R. (2008). Simulation centre design. In R. H. Riley (Ed.), *Manual of Simulation in Healthcare*. Oxford University Press.

Horsley, C., & Wiig, S. (2021). Simulation approaches to enhance team and system resilience. In: Deutsch, E.S., Perry, S.J., Gurnaney, H.G. (eds) *Comprehensive Healthcare Simulation: Improving Healthcare Systems*. Comprehensive Healthcare Simulation. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-72973-8_9

Hsieh, M. C., & Lee, J. J. (2017). Preliminary study of VR and AR applications in medical and healthcare education. *Journal of Nursing and Health Studies*, 3(1), 1.

- Hughes, P. G., & Hughes, K. E. (2023, July 24 updated). Briefing prior to simulation activity. In: StatPearls [Internet]. StatPearls Publishing. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK545234/>
- Human Factors and Ergonomics Society (2024). Definitions from Professional: Human Factors. Retrieved from <https://www.hfes.org/About-HFES/What-is-Human-Factors-and-Ergonomics>
- 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.
- INACSL Standards Committee. (2016a). INACSL Standards of Best Practice: SimulationSM. Simulation design. *Clinical Simulation in Nursing*, 12(S), S5-S12. <http://dx.doi.org/10.1016/j.ecns.2016.09.005>
- INACSL Standards Committee. (2016b). INACSL Standards of Best Practice: SimulationSM. Simulation glossary. *Clinical Simulation in Nursing*, 12(S), S39-S47. <https://doi.org/10.1016/j.ecns.2016.09.012>
- INACSL Standards Committee. (2017). INACSL Standards of Best Practice: SimulationSM. Operations. *Clinical Simulation in Nursing*, 13(12), 681-687. <https://doi.org/10.1016/j.ecns.2017.10.005>
- INACSL Standards Committee, Decker, S., Alinier, G., Crawford, S.B., Gordon, R.M., & Wilson, C. (2021, September). Healthcare Simulation Standards of Best PracticeTM The Debriefing Process. *Clinical Simulation in Nursing*, 58, 27-32. <https://doi.org/10.1016/j.ecns.2021.08.011>.
- INACSL Standards Committee, Miller, C., Deckers, C., Jones, M., Wells-Beede, E., & McGee, E. (2021, September). Healthcare Simulation Standards of Best PracticeTM Outcomes and Objectives. *Clinical Simulation in Nursing*, 58, 40-44. <https://doi.org/10.1016/j.ecns.2021.08.013>.
- INACSL Standards Committee, McDermott, D. S., Ludlow, J., Horsley, E., & Meakim, C. (2021, September). Healthcare Simulation Standards of Best PracticeTM prebriefing: Preparation and briefing. *Clinical Simulation in Nursing*, 58, 9-13. <https://doi.org/10.1016/j.ecns.2021.08.008>
- INACSL Standards Committee, Molloy, M. A., Holt, J., Charnetski, M., & Rossler, K. (2021, September). Healthcare Simulation Standards of Best PracticeTM simulation glossary. *Clinical Simulation in Nursing*, 58, 57-65. <https://doi.org/10.1016/j.ecns.2021.08.017>
- INACSL Standards Committee, Watts, P. I., McDermott, D. S., Alinier, G., Charnetski, M., & Nawathe, P. A. (2021, September). Healthcare Simulation Standards of Best PracticeTM simulation design. *Clinical Simulation in Nursing*, 58, 14-21. <https://doi.org/10.1016/j.ecns.2021.08.009>
- Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE) Board of Directors. (2019, June 24). IEEE Position Statement: Artificial Intelligence.. <https://globalpolicy.ieee.org/wp-content/uploads/2019/06/IEEE18029.pdf>
- Interprofessional Education Collaborative Expert Panel. (2023). Core Competencies for Interprofessional Collaborative Practice: Version 3. Retrieved from <https://www.ipecollaborative.org/ipecc-core-competencies>
- Jain, S., & McLean, C. R. (2011). *Best Practices for Modeling, Simulation and Analysis (MS&A) for Homeland Security Applications*. National Institute of Standards and Technology. <https://doi.org/10.6028/NIST.IR.7655>
- Jogerst, K., & Phitayakorn, R. (2022). Procedural training. In J. C. Maxworthy, J. C. Palaganas, C. A. Epps, Y. Okuda, & M. E. Mancini (Eds.), *Defining Excellence in Simulation Programs* (2nd ed., pp. 268-276). Wolters Kluwer.
- Johns Hopkins University. (2019). *Physical exam teaching associates* (PETA). Retrieved from <https://www.hopkinsmedicine.org/simulation-center/training#teaching>
- Jones, D., Snider, C., Nassehi, A., Yon, J., & Hicks, B. (2020). Characterizing the digital twin: A systematic literature review. *CIRP Journal of Manufacturing Science and Technology*, 29, 36-52.
- Kardong-Edgren, S. (2013). Is simulationist a word? *Clinical Simulation in Nursing*, 9(12), e561. <https://doi.org/10.1016/j.ecns.2013.10.001>
- Kelay, T., Chan, K. L., Ako, E., Yasin, M., Costopoulos, C., Gold, M., Kneebone, R. K., Malik, I. S., & Bello, F. (2017). Distributed Simulation as a modelling tool for the development of a simulation-based training programme for cardiovascular specialties. *Advances in Simulation*, 2, 1-13.
- Kelly, K., Wilder, L., Bastin, J., Lane-Cordova, A., Cai, B., & Cook, J. (2023). Utility of gynecological teaching associates. *Cureus*, 15(6), e40601. <https://doi.org/10.7759/cureus.40601>
- Kenyon, R. V. (1995, November). The CAVETM automatic virtual environment: Characteristics and applications. Human-Computer Interaction and Virtual Environments, NASA Conference Publication, 3320, 149-168. <https://ntrs.nasa.gov/citations/19960026482>
- Keskitalo, T., & Ruokamo, H. (2016). How to design effective healthcare computer-based simulation games. In Proceedings of EdMedia 2016—World Conference on Educational Media and Technology (pp. 341-348). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). Retrieved March 3, 2024, from <https://www.learntechlib.org/primary/p/172972/>

- Khanal, P., Vankipuram, A., Ashby, A., Vankipuram, M., Gupta, A., Drumm-Gurnee, D., Josey, K., Tinker, L., & Smith, M. (2014). Collaborative virtual reality based advanced cardiac life support training simulator using virtual reality principles. *Journal of Biomedical Informatics*, 51, 49-59. <https://doi.org/10.1016/j.jbi.2014.04.005>
- Kim, S., Lee, Y., & Go, Y. (2023). Constructing a mixed simulation with 360° virtual reality and a high-fidelity simulator. *Computers, Informatics, Nursing*, 41(8), 569-577. <https://doi.org/10.1097/CIN.0000000000000976>
- King, H. B., Battles, J., Baker, D. P., Alonso, A., Salas, E., Webster, J., Toomey, L., & Salisbury, M. (2008, August). TeamSTEPPS: Team Strategies and Tools to Enhance Performance and Patient Safety. In Henriksen, K., Battles, J. B., Keyes, M. A., & Grady, M. L. (Eds.), *Advances in Patient Safety: New Directions and Alternative Approaches* (Vol. 3, Performance and Tools). Agency for Healthcare Research & Quality.
- Kneebone, R., Arora, S., King, D., Bello, F., Sevdalis, N., Kassab, E., Aggarwal, R., Darzi, A., & Nestel, D. (2010). Distributed simulation-accessible immersive training. *Medical Teacher*, 32(1), 65-70.
- Kneebone, R., Kidd, J., Nestel, D., Asvall, S., Paraskeva, P., & Darzi, A. (2002). An innovative model for teaching and learning clinical procedures. *Medical Education*, 36(7), 628-634.
- Knowles, M. (1988). *The Modern Practice of Adult Education: From Pedagogy to Andragogy*. Cambridge Adult Education. 120-121.
- Konzelmann, J., Reiner, M. A., & Neal, J. (2022, February 8). Simulated Patients: The Who, What, & Why of Physical Exam Teaching Associates. [Healthsimulation.com](https://learn.healthsimulation.com/course/simulated-patient-physical-exam-teaching-associates). <https://learn.healthsimulation.com/course/simulated-patient-physical-exam-teaching-associates>
- Kose, G., Unver, V., Tastan, S., Ayhan, H., Demirtas, A., Kok, G., Guvenc, G., Basak, T., Bagcivan, G., Kurtoglu, P. G., Acavut, G., & Iyigun, E. (2020). Embedded participants in simulation-based disaster education: Experiences of nursing students. *Clinical Simulation in Nursing*, 47, 9-15.
- Kotranza, A., & Lok, B. (2008, March). Virtual human + tangible interface = mixed reality human: An initial exploration with a virtual breast exam patient. IEEE Virtual Reality Conference. <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/4480757>
- Kotranza, A., Lok, B., Deladisma, A., Pugh, C. M., & Lind, D. S. (2009). Mixed reality humans: Evaluating behavior, usability, and acceptability. *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*, 15(3), 369-382.
- Kuiper, R. A., & Pesut, D. J. (2004). Promoting cognitive and metacognitive reflective reasoning skills in nursing practice: Self-regulated learning theory. *Journal of Advanced Nursing*, 45(4), 381-391.
- 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. *Studies in Health Technology & Informatics*, 125, 256-8. PMID: 17377279.
- Kyaw Tun, J., Alinier, G., Tang, J., Kneebone, R.L. (2015). Redefining simulation fidelity for healthcare education. *Simulation & Gaming* 46(2):159-174. <https://doi.org/10.1177/1046878115576103>
- Kye, B., Han, N., Kim, E., Park, Y., & Jo, S. (2021). Educational applications of metaverse: Possibilities and limitations. *Journal of Educational Evaluation for Health Professions*, 18, 32.
- Kyle, R., & Murray, W. B. (2010). *Clinical Simulation: Operations, engineering & management*. Netherlands: Elsevier Science. 578.
- 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.
- Lave, J. (1991). Situating learning in communities of practice. In L. B. Resnick, J. M. Levine, & S. D. Teasley (Eds.), *Perspectives on Socially Shared Cognition* (pp. 63-82). American Psychological Association.
- Lave, J. & Wenger, E. (1991). *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Learning Lab. (2024). Collaborating, Learning and Adapting (CLA) Toolkit: Pause & Reflect. Retrieved from <https://usaidlearninglab.org/community/blog/pause-order-progress-how-what-and-why-pause-reflect-development-programming>
- Lederman, L. C. (1992). Debriefing: Toward a systematic assessment of theory and practice. *Simulation & Gaming*, 23(2), 145-160.
- Lee-Jayaram, J. J., Berg, B. W., Sy, A., & Hara, K. M. (2019). Emergent themes for instructional design: Alpha and beta testing during a faculty development course. *Simulation in Healthcare*, 14(1), 43-50. <https://doi.org/10.1097/sih.0000000000000329>
- LeFlore, J. L., Sansoucie, D. A., Cason, C. L., Aaron, A., Thomas, P. E., & Anderson, M. (2014). Remote-controlled distance simulation assessing neonatal provider competence: A feasibility testing. *Clinical Simulation in Nursing*, 10(8), 419-424.
- Lehtola, C. J. (2007). Developing and using table-top simulations as a teaching tool. *Journal of Extension*, 45(4).
- Leighton, K. (2013). Simulation in nursing. In A. I. Levine, S. DeMaria Jr., A. D. Schwartz, & A. J. Sim (Eds.), *The Comprehensive Textbook of Healthcare Simulation* (pp. 425-436). Springer.

- Lekalakala-Mokgele, E., & Du Rand, P. P. (2005a). A model for facilitation in nursing education. *Curationis*, 28(2), 22-29.
- Lekalakala-Mokgele, E., & Du Rand, P. P. (2005b). Facilitation as a teaching strategy: The experiences of nursing students. *Curationis*, 28(4), 5-11.
- Leon, A. C., Davis, L., & Kraemer, H. C. (2011). The role and interpretation of pilot studies in clinical research. *Journal of Psychiatric Research*, 45(5), 626–629. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2010.10.008>
- Levine, A. I., DeMaria Jr., S., Schwartz, A. D., & Sim, A. J. (2013). *The Comprehensive Textbook of Healthcare Simulation*. Springer Science & Business Media.
- Lewis, K. L., Bohnert, C. A., Gammon, W. L., Hölzer, H., Lyman, L., Smith, C., Thompson, T. M., Wallace, A., & Gliva-McConvey, G. (2017). The Association of Standardized Patient Educators (ASPE) Standards of Best Practice (SOBP). *Advances in Simulation*, 2(10). <https://doi.org/10.1186/s41077-017-0043-4>
- Lie, S. A., Wong, L. T., Chee, M., & Chong, S. Y. (2020). Process-oriented in situ simulation is a valuable tool to rapidly ensure operating room preparedness for COVID-19 outbreak. *Simulation in Healthcare: The Journal of the Society for Simulation in Healthcare*, 15(4), 225-233. <https://doi.org/10.1097/SIH.0000000000000478>
- Liew, S.-C., Dutta, S., Sidhu, J. K., De-Alwis, R., Chen, N., Sow, C.-F., & Barua, A. (2014). Assessors for communication skills: SPs or healthcare professionals? *Medical Teacher*, 36(7), 626-631. <https://doi.org/10.3109/0142159X.2014.899689>
- Lindell, D., Poindexter, K., & Hagler, D. (2016). Consider a career as a healthcare simulation educator. *American Nurse Today*, 11(5), 58–59. <https://www.americannursetoday.com/>
- Lioce, L., Budislich, K., Gilbert, B. (2024). Integration of Simulation in the NP Curriculum. In P. Jeffries & P. Slaven-Lee (Eds.), *A Practical Guide for Nurse Practitioner Faculty Using Simulation in Competency-Based Education* (pp. 68-99). Wolters Kluwer.
- Lioce, L., & Graham, L. (2017). Call to action: Ethical awareness in healthcare simulation. *Journal of Nursing & Healthcare*, 2(2), 1-5. Retrieved from <https://www.opastpublishers.com/open-access-articles/call-to-action-ethical-awareness-in-healthcare-simulation.pdf>
- Lioce, L., Graham, L., & Young, H. M. (2018). 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). Wolters Kluwer.
- Lois, F., Jaffrelot, M. (2019). In Situ Simulation. In G. Chiniara (Ed), *Clinical Simulation* (2nd Edition) (pp. 555-567). Academic Press. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780128156575000395>
- Lopreiato, J. O., & Sawyer, T. (2015). Simulation-based medical education in pediatrics. *Academic Pediatrics*, 15(2), 134–142. <https://doi.org/10.1016/j.acap.2014.10.010>
- Lowther, M., & Armstrong, B. (2023). Roles and responsibilities of a simulation technician. In: StatPearls [Internet]. StatPearls Publishing. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/32644375/>
- Luna, J. A., & Behan, D. F. (2024). Increasing nurse confidence through high-fidelity simulation. *MEDSURG Nursing*, 33(1), 24-28, 50.
- Maran, N.J. & Glavin, R.J. (2003). Low- to high-fidelity simulation – a continuum of medical education? *Medical Education* 37(Suppl. 1):22–28.
- Marion-Martins, A. D., & Pinho, D. L. M. (2020). Interprofessional simulation effects for healthcare students: A systematic review and meta-analysis. *Nurse Education Today*, 94, 104568. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2020.104568>
- Markman, K. D., Klein, W. M., & Suhr, J. A. (2009). *Handbook of Imagination and Mental Simulation*. Psychology Press.
- Marshall, D., & Honey, M. (2023). The impact of a simulation-based learning activity using actor patients on final year nursing students' learning. *Nursing Praxis in Aotearoa New Zealand*, 39(2). <https://doi.org/10.36951/001c.87843>
- Martin, A., Cross, S., & Attoe, C. (2020). The Use of in situ Simulation in Healthcare Education: Current Perspectives. *Advances in medical education and practice*, 11, 893–903. <https://doi.org/10.2147/AMEP.S188258>
- Mathieu, J. E., Heffner, T. S., Goodwin, G. F., Salas, E., & Cannon-Bowers, J. A. (2000). The influence of shared mental models on team process and performance. *Journal of Applied Psychology*, 85(2), 273.
- McGaghie, W. C. (2022). Mastery learning. In J. C. Maxworthy, C. A. Epps, Y. Okuda, M. E. Mancini, & J. C. Palaganas (Eds.), *Defining Excellence in Simulation Programs* (2nd ed). Wolters Kluwer.
- McGaghie, W. C., Barsuk, J. H., & Wayne, D. B. (Eds.). (2020). *Comprehensive Healthcare Simulation: Mastery Learning in Health Professions Education*. Springer Nature.
- McGaghie, W. C., Barsuk, J. H., Wayne, D. B., & Issenberg, S. B. (2024). Powerful medical education improves health care quality and return on investment. *Medical Teacher*, 46(1), 46-58.
- McGovern, K. T. (1994). Applications of virtual reality to surgery. *British Medical Journal*, 308(6936), 1054.

- Meakim, C., Boese, T., Decker, S., Franklin, A. E., Gloe, D., Lioce, L., Sando, C. R., & Borum, J. C. (2013). Standards of best practice: Simulation standard I: Terminology. *Clinical Simulation in Nursing*, 9(6), S3-S11. <https://doi.org/10.1016/j.ecns.2013.04.001>
- Meerdink, M., & Khan, J. (2021). Comparison of the use of manikins and simulated patients in a multidisciplinary in situ medical simulation program for healthcare professionals in the United Kingdom. *Journal of Educational Evaluation for Health Professions*, 18(8). <https://doi.org/10.3352/jeehp.2021.18.8>
- Merica, B. (2011). Medical moulage: How to make your simulations come alive. F. A. Davis.
- Merriam-Webster Dictionary. (n.d.). *Immersion*. Retrieved from <https://www.merriam-webster.com/dictionary/immersion>
- Merriam-Webster Dictionary. (2024). *Interdisciplinary*. Retrieved from <https://www.merriam-webster.com/dictionary/interdisciplinary>.
- Meurling, L., Hedman, L., Lidefelt, K.-J., Escher, C., Felländer-Tsai, L., & Wallin, C.J. (2014). Comparison of high- and low equipment fidelity during paediatric simulation team training: A case control study. *BMC Medical Education*, 14(1), 221. <https://doi.org/10.1186/1472-6920-14-221>
- Michael, D. R., & Chen, S. L. (2005). *Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform*. Thomson Course Technology.
- Michaelsen, L. K., Parmelee, D. X., & McMahon, K. K. (2008). *Team-based Learning for Health Professions Education: A Guide to Using Small Groups for Improving Learning*. Stylus Publishing.
- Mikrogianakis, A., Kam, A., Silver, S., Bakanisi, B., Henao, O., Okrainec, A., & Azzie, G. (2011). Telesimulation: an innovative and effective tool for teaching novel intraosseous insertion techniques in developing countries. *Academic Emergency Medicine*, 18(4), 420–427.
- Milgram, P., & Kishino, F. (1994, December). A taxonomy of mixed reality visual displays. *IEICE Transactions on Information Systems*, E77-D(12), 16-10-2003.
- Mladenovic, R., Pereira, L. A. P., Mladenovic, K., Videnovic, N., Bukumiric, Z., & Mladenovic, J. (2019). Effectiveness of augmented reality mobile simulator in teaching local anesthesia of inferior alveolar nerve block. *Journal of Dental Education*, 83(4), 423-428.
- Mohammed, C. A., Anand, R., & Saleena Ummer, V. (2021). Interprofessional education (IPE): A framework for introducing teamwork and collaboration in health professions curriculum. *Medical Journal, Armed Forces India*, 77(SUPPL1), S16-S21. <https://doi.org/10.1016/j.mjafi.2021.01.012>
- Moher, D., Altman, D. G., Schulz, K. F., Elbourne, D. R., & The CONSORT Group. (2004). Opportunities and challenges for improving the quality of reporting clinical research: CONSORT and beyond. *Canadian Medical Association Journal*, 171(4), 349–350. <https://doi.org/10.1503/cmaj.1040031>
- Moher, D., Hopewell, S., Schulz, K. F., Montori, V., Gøtzsche, P. C., Devereaux, P. J., Elbourne, D., Egger, M., & Altman, D. G. (2010). CONSORT 2010 explanation and elaboration: Updated guidelines for reporting parallel group randomized trials. *British Medical Journal*, 340, c869. <https://doi.org/10.1136/bmj.c869>
- Moher, D., Schulz, K. F., & Altman, D. G. (2001). The CONSORT statement: Revised recommendations for improving the quality of reports of parallel-group randomized trials. *Lancet*, 357(9263), 1191–1194.
- Monachino, A., Yanez, A. (2022). Just-in-Time Training Programs. In J. C. Maxworthy, C. A. Epps, Y. Okuda, M. E. Mancini, & J. C. Palaganas (Eds.), *Defining Excellence in Simulation Programs* (2nd ed., Ch. 3.8) Wolters Kluwer.
- Mullan, P. C., Wuestner, E., Kerr, T. D., Christopher, D. P., & Patel, B. (2013). Implementation of an in situ qualitative debriefing tool for resuscitations. *Resuscitation*, 84(7), 946-951.
- Munshi, F., Lababidi, H., & Alyousef, S. (2015). Low- versus high-fidelity simulations in teaching and assessing clinical skills. *Journal of Taibah University Medical Sciences*, 10(1), 12-15.
- Murphy, P., Nestel, D., & Gormley, G. J. (2019). Words matter: Towards a new lexicon for 'nontechnical skills' training. *Advances in Simulation*, 4(8). <https://doi.org/10.1186/s41077-019-0098-5>
- Mustafa, A., Omar, M., Alnair, N. M. A., Gesmalla, A. A. A., Ahmed, N. A. Y., Elemam, N., Aziz, N., Eltayeb, M., Nu, S., Yoss, S., Blount, S., Badawi, T., & Alam-Elhuda, D. (2022). Evaluating the effects of training to improve teaching skills of health sciences educators in Sudan. *Advances in Medication Education and Practice*, 13, 427-441.
- Nadolski, R. J., Hummel, H. G. K., van den Brink, H. J., Slootmaker, A., Kurvers, H. J., & Storm, J. (2008). EMERGO: A methodology and toolkit for developing serious games in higher education. *Simulation & Gaming*, 39(3), 338-352.
- Nanji, K. C., Baca, K., & Raemer, D. B. (2013). The effect of an olfactory and visual cue on realism and engagement in a health care simulation experience. *Simulation in Healthcare*, 8, 143-147. <https://doi.org/10.1097/SIH.0b013e31827d27f9>

- National Academies of Sciences, Engineering, and Medicine. (2023). *Foundational Research Gaps and Future Directions for Digital Twins*. The National Academies Press. <https://doi.org/10.17226/26894>
- National Artificial Intelligence Initiative Act of 2020. (2021). H. R. 6395—1137. Pub. L. No. 116–283, 134 Stat. 4523. <https://www.aip.org/sites/default/files/aipcorp/images/fyi/pdf/national-ai-initiative-act-final.pdf>
- National League for Nursing Simulation Innovation Resource Center (NLN-SIRC). (2013). SIRC tools and tips. Retrieved from <https://www.nln.org/education/education/sirc/sirc/sirc-resources/sirc-tools-and-tips>
- Nestel, D., & Bearman, M. (Eds.). (2015). *Simulated patient methodology: Theory, evidence, and practice* (1st ed.). John Wiley & Sons.
- Nester, J. (2016). The importance of interprofessional practice and education in the era of accountable care. *North Carolina Medical Journal*, 77(2), 128-132.
- Nicholas, C. F., Cohen-Tigor, D., LaMarra, D. E., Smith, C. E., Gliva-McConvey, G., & Chapin, A. (2020). Standardized/Simulated patient program management and administration – spinning plates. In G. Gliva-McConvey, C. F. Nicholas, & L. Clark (Eds.), *Comprehensive healthcare simulation: Implementing best practices in standardized patient methodology*. 169-201. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-43826-5_10
- Ober, J. K. (2009). Student nurses' experience of learning with human patient simulation. <https://doi.org/10.13028/98b4-cw76>
- O'Brien, B.C. & Battista, A. (2020). Situated learning theory in health professions education research: a scoping review. *Advances in Health Science Education*, 25, 483–509. <https://doi.org/10.1007/s10459-019-09900-w>
- O'Connor, S. (2019). Virtual reality and avatars in health care. *Clinical Nursing Research*, 28(5), 523-528. <https://doi.org/10.1177/1054773819845824>
- Ogrinc, G., Mooney, S. E., Estrada, C., Foster, T., Goldmann, D., Hall, L. W., Huizinga, M. M., Liu, S. K., Mills, P., Neily, J., Nelson, W., Pronovost, P. J., Provost, L., Rubenstein, L. V., Speroff, T., Splaine, M., Thomson, R., Tomolo, A. M., & Watts, B. (2008). The SQUIRE (Standards for Quality Improvement Reporting Excellence) guidelines for quality improvement reporting: explanation and elaboration. *Quality & Safety in Health Care*, 17(Suppl_1), i13–i32. <https://doi.org/10.1136/qshc.2008.029058>
- Ogrinc, G., Armstrong, G. E., Dolansky, M. A., Singh, M. K., & Davies, L. (2019). SQUIRE-EDU (Standards for Quality Improvement Reporting Excellence in Education): Publication Guidelines for Educational Improvement. *Academic medicine : Journal of the Association of American Medical Colleges*, 94(10), 1461–1470.
- Ohta, K., Kurosawa, H., Shiima, Y., Ikeyama, T., Scott, J., Hayes, S., Gould, M., Buchanan, N., Nadkarni, V., & Nishisaki, A. (2017). The effectiveness of remote facilitation in simulation-based pediatric resuscitation training for medical students. *Pediatric Emergency Care*, 33(8), 564-569.
- Okraine, A., Henao, O., & Azzie, G. (2010). Telesimulation: an effective method for teaching the fundamentals of laparoscopic surgery in resource-restricted countries. *Surgical endoscopy*, 24(2), 417–422. <https://doi.org/10.1007/s00464-009-0572-6>
- Online Etymology Dictionary. (2024). Etymologies. Retrieved from <https://www.etymonline.com/>
- Ören, T. I. (2000). Responsibility, ethics, and simulation. *Transactions*, 17(4)165-170.
- Oren, T. I., Elzas, M. S., Smit, I., & Birt, L. G. (2002). Code of professional ethics for simulationists. In *Summer Computer Simulation Conference 2002*, July (pp. 434-435). Society for Computer Simulation International.
- Ortega, R., & Nasrullah, K. (2019). On reducing fixation errors. *Anesthesia Patient Safety Foundation Newsletter*, 33(3).
- Oxford Dictionaries. (2021). In situ. Oxford University Press. Retrieved from <https://www.oed.com/search/dictionary/?scope=Entries&q=in+situ>
- Paige, J. B., & Morin, K. H. (2013). Simulation fidelity and cueing: A systematic review of the literature. *Clinical Simulation in Nursing*, 9(11), e481-e489.
- Palaganas, J. C., Maxworthy, J. C., Epps, C. A., & Mancini, M. E. (Eds.). (2014). *Defining Excellence in Simulation Programs*. Wolters Kluwer.
- Pappalardo, F., Russo, G., Musuamba, Tshinanu, F. M., & Viceconti, M. (2019). In silico clinical trials: Concepts and early adoptions. *Briefings in Bioinformatics*, 23(5), 1699-1708. <https://doi.org/10.1093/bib/bby043>
- Park, C. S., Clark, L., Gephardt, G., Robertson, J. M., Miller, J., Downing, D. K., Koh, B. L. S., Bryant, K. D., Grant, D., Pai, D. R., Gavilanes, J. S., Herrera Bastida, E. I., Li, L., Littlewood, K., Escudero, E., Kelly, M. A., Nestel, D., & Rethans, J. J. (2020). Manifesto for healthcare simulation practice. *BMJ Simulation & Technology Enhanced Learning*, 6(6), 365-368. <https://doi.org/10.1136/bmjstel-2020-000712>
- Park, C. S., Murphy, T. F., & the Code of Ethics Working Group. (2018). Healthcare simulationist code of ethics. Retrieved from <http://www.ssih.org/Code-of-Ethics>

- Parsons, K., McCormac, S., Butavicius, M., & Ferguson, L. (2010). Human factors and information security: Individual, culture and security environment. Australian Government Department of Defence.
- Patterson, M. D., Geis, G. L., Falcone, R. A., LeMaster, T., & Wears, R. L. (2013). In situ simulation: Detection of safety threats and teamwork training in a high-risk emergency department. *BMJ Quality & Safety*, 22(6), 468. doi:<https://doi.org/10.1136/bmjqs-2012-000942>
- Pearson, G.M., Wege, S.E., Rosen, S.A., Gaunt, D.M., & Henderson, E.J. (2022). Using a checklist within simulation improves trainees' confidence on ward rounds. *Future of Healthcare Journal*, 9(2):171-173. doi: 10.7861/fhj.2021-0195.
- Picketts, L., Warren, M. D., & Bohnert, C. (2021). Diversity and inclusion in simulation: Addressing ethical and psychological safety concerns when working with simulated participants. *BMJ Simulation and Technology Enhanced Learning*, 7(6), 590-599. <https://doi.org/10.1136/bmjstel-2020-000853>
- Pilcher, J., Goodall, H., Jensen, C., Huwe, V., Jewell, C., Reynolds, R., & Karlsen, K. A. (2012). Special focus on simulation: educational strategies in the NICU: simulation-based learning: it's not just for NRP. *Neonatal network : NN*, 31(5), 281–287. <https://doi.org/10.1891/0730-0832.31.5.281>
- Pilote, B., & Chiniara, G. (2019). The many faces of simulation. In G. Chiniara G. (Ed.), *Clinical Simulation* (2nd ed., p. 17-32). Academic Press. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-815657-5.00002-4>
- Pinar, G., & Peksoy, S. (2016). Simulation-based learning in healthcare ethics education. *Scientific Research*, 7(1). <https://m.scrip.org/papers/63167>
- Pires, S., Monteiro, S., Pereira, A., Chaló, D., Melo, E., & Rodrigues, A. (2017). Non-technical skills assessment for prelicensure nursing students: An integrative review. *Nurse Education Today*, 58, 19–24. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2017.07.015>
- Plint, A. C., Moher, D., Morrison, A., Schultz, K., Altman, D. G., Hill, C., & Gaboury, I. (2006). Does the CONSORT checklist improve the quality of reports of randomised controlled trials? A systematic review. *The Medical Journal of Australia*, 185(5), 263–267. <https://doi.org/10.5694/j.1326-5377.2006.tb00557.x>
- Pollock, C., & Biles, J. (2016). Discovering the Lived Experience of Students Learning in Immersive Simulation. *Clinical Simulation in Nursing*, 12(8), 313-319. <https://doi.org/10.1016/j.ecns.2016.03.002>
- Pope, W. S., Gore, T., & Renfro, K. C. (2012). Innovative teaching strategy for promoting academic integrity in simulation. *Journal of Nursing Education and Practice*, 3(7), 30-35. <https://doi.org/10.5430/jnep.v3n7p30>
- Prineas, S., Mosier, K., Mirko, C., et al. (2021). Non-technical Skills in Healthcare. Chapter 30 in Donaldson L, Ricciardi W, Sheridan S, et al., (Eds). *Textbook of Patient Safety and Clinical Risk Management*. Cham: Springer. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK585613/> doi: 10.1007/978-3-030-59403-9_30
- PSNet Glossary. (2024a). Anchoring Bias. Retrieved from <https://psnet.ahrq.gov/glossary-0#glossary-heading-term-73757>
- PSNet Glossary. (2024b). Authority Gradient. Retrieved from <https://psnet.ahrq.gov/glossary-0#glossary-heading-term-73759>
- PSNet Glossary. (2024c). Checklist. Retrieved from <https://psnet.ahrq.gov/glossary-0#glossary-heading-term-73766>
- PSNet Glossary. (2024d). Closed Loop Communication. Retrieved from <https://psnet.ahrq.gov/glossary-0#glossary-heading-term-836951>
- PSNet Glossary. (2024e). Cognitive Bias. Retrieved from <https://psnet.ahrq.gov/glossary-0#glossary-heading-term-836952>
- PSNet Glossary. (2024f). Competency. Retrieved from <https://psnet.ahrq.gov/glossary-0#glossary-heading-term-73769>
- PSNet Glossary. (2024g). Confirmation Bias. Retrieved from <https://psnet.ahrq.gov/glossary-0#glossary-heading-term-73772>
- PSNet Glossary. (2024h). Crew Resource Management. Retrieved from <https://psnet.ahrq.gov/glossary-0#glossary-heading-term-73773>
- PSNet Glossary. (2024i). Crisis Management. Retrieved from <https://psnet.ahrq.gov/glossary-0#glossary-heading-term-73773>
- PSNet Glossary. (2024j). Failure Mode and Effect Analysis. Retrieved from <https://psnet.ahrq.gov/glossary-0#glossary-heading-term-73785>
- PSNet Glossary. (2024k). Failure to Rescue. Retrieved from <https://psnet.ahrq.gov/glossary-0#glossary-heading-term-73786>
- PSNet Glossary. (2024l). Forcing Function. Retrieved from <https://psnet.ahrq.gov/glossary-0#glossary-heading-term-73787>
- PSNet Glossary. (2024m). Harm. Retrieved from <https://psnet.ahrq.gov/glossary-0#glossary-heading-term-837097>
- PSNet Glossary. (2024n). Heuristic. Retrieved from <https://psnet.ahrq.gov/glossary-0#glossary-heading-term-73791>
- PSNet Glossary. (2024o). Latent Error. Retrieved from <https://psnet.ahrq.gov/glossary-0#glossary-heading-term-73800>

- PSNet Glossary. (2024p). Mental Models. Retrieved from <https://psnet.ahrq.gov/glossary-0#glossary-heading-term-73805>
- PSNet Glossary. (2024q). Moral Distress. Retrieved from <https://psnet.ahrq.gov/glossary-0#glossary-heading-term-837114>
- PSNet Glossary. (2024r). Resilience and resilience engineering. Retrieved from <https://psnet.ahrq.gov/issue/resilience-and-resilience-engineering-health-care>
- PSNet Glossary (2024s). Risk Management. Retrieved from <https://psnet.ahrq.gov/glossary-0#glossary-heading-term-837124>
- PSNet Glossary (2024t). Systems Approach. Retrieved from <https://psnet.ahrq.gov/glossary-0#glossary-heading-term-73838>
- Raemer, D., Anderson, M., Cheng, A., Fanning, R., Nadkarni, V., & Savoldelli, G. (2011). Research regarding debriefing as part of the learning process. *Simulation in Healthcare*, 6(7), S52-S57.
- Rail Safety and Standards Board. (2019, October 5). Non-technical skills. Retrieved from <https://www.rssb.co.uk/safety-and-health/improving-safety-health-and-wellbeing/understanding-human-factors/non-technical-skills>
- Rao, A., Tait, I., & Alijani, A. (2015). Systematic review and meta-analysis of the role of mental training in the acquisition of technical skills in surgery. *The American Journal of Surgery*, 210(3), 545-553.
- Raurell-Torredà, M., Romero-Collado, À., Bonmatí-Tomás, A., Olivet-Pujol, J., Baltasar-Bagué, A., Solà-Pola, M., & Mateu-Figueras, G. (2018). Objective structured clinical examination: An assessment method for academic-practice partnerships. *Clinical Simulation in Nursing*, 19, 8-16. <https://doi.org/10.1016/j.ecns.2017.11.001>
- Ravert, P. (2002). An integrative review of computer-based simulation in the education process. *Computers, Informatics, Nursing*, 20(5), 203-208. <https://doi.org/10.1097/00024665-200209000-00013>
- Reeves, S., Zwarenstein, M., Goldman, J., Barr, H., Freeth, D., Koppel, I., & Hammick, M. (2010). The effectiveness of interprofessional education: key findings from a new systematic review. *Journal of Interprofessional Care*, 24(3), 230-241. <https://doi.org/10.3109/13561820903163405>
- Rehmann, A. J., Mitman, R. D., & Reynolds, M. C. (1995). A Handbook of Flight Simulation Fidelity Requirements for Human Factors Research (No. DOT/FAA/CT-TN95/46). Wright-Patterson Airforce Base, Federal Aviation Administration Technical Center.
- Rethans, J. J., Gorter, S., Bokken, L., & Morrison, L. (2007). Unannounced standardised patients in real practice: A systematic literature review. *Medical Education*, 41(6), 537-549.
- Robinson, S. (2014). *Simulation: The Practice of Model Development and Use*. Bloomsbury Publishing.
- Robles-De-La-Torre, G. (2006). The importance of the sense of touch in virtual and real environments. *IEEE Multimedia*, 1(3), 24-30.
- Robles-De-La-Torre, G. (2008). Principles of haptic perception in virtual environments. In M. Grunwald (Ed.), *Human Haptic Perception: Basics and Applications* (pp. 363-379). Birkhäuser.
- Rodgers, C. (2002). Defining reflection: Another look at John Dewey and reflective thinking. *Teachers College Record*, 104(4), 842-866.
- Rogers, G. N., Henderson, B., & Oetting, T. A. (2013). Simulation in ophthalmology. In A. I. Levine, S. DeMaria, Jr., A. D. Schwartz, & A. J. Sim (Eds.), *The Comprehensive Textbook of Healthcare Simulation* (pp. 453-461). Springer.
- Rogers, R. (2001). Reflection in higher education: A concept analysis. *Innovative Higher Education*, 26(1), 37-57.
- Rose, S. C., Ashari, N. A., Davies, J. M., Solis, L., & O'Neill, T. A. (2022). Interprofessional clinical event debriefing-Does it make a difference? Attitudes of emergency department care providers to INFO clinical event debriefings. *Canadian Journal of Emergency Medical Care*, 24(7), 695-701. <https://doi.org/10.1007/s43678-022-00361-6>
- Rostami-Hodjegan, A., & Tucker, G. (2004). 'In silico' simulations to assess the 'in vivo' consequences of 'in vitro' metabolic drug-drug interactions. *Drug Discovery Today: Technologies*, 1(4), 441-448. <https://doi.org/10.1016/j.ddtec.2004.10.002>
- Rudolph, J. W., Raemer, D. B., & Simon, R. (2014). Establishing a safe container for learning in simulation: The role of the presimulation briefing. *Simulation in Healthcare*, 9(6), 339-349. <https://doi.org/10.1097/SIH.0000000000000047>
- Rudolph, J. W., Simon, R., Dufresne, R. L., & Raemer, D. B. (2006). There's no such thing as "nonjudgmental" debriefing: A theory and method for debriefing with good judgment. *Simulation in Healthcare*, 1(1), 49-55.
- Rudolph, J. W., Simon, R., & Raemer, D. B. (2007a). Which reality matters? Questions on the path to high engagement in healthcare simulation. *Simulation in Healthcare*, 2(3), 161-163. <https://doi.org/10.1097/sih.0b013e31813d1035>
- Rudolph, J. W., Simon, R., Rivard, P., Dufresne, R. L., & Raemer, D. B. (2007b). Debriefing with good judgment: Combining rigorous feedback with genuine inquiry. *Anesthesiology Clinics*, 25(2), 361-376. <https://doi.org/10.1016/j.anclin.2007.03.007>
- Russ, A. L., Fairbanks, R. J., Karsh, B. T., Militello, L. G., Saleem, J. J., & Wears, R. L. (2013). The science of human factors: Separating fact from fiction. *BMJ Quality & Safety*, 22(10), 802-808. <https://doi.org/10.1136/bmjqs-2012-001450>

- Rutherford-Hemming, T., Lioce, L., & Breymier, T. (2019). Guidelines and essential elements for prebriefing. *Simulation in Healthcare*, 14(6), 409-414. <https://doi.org/10.1097/SIH.0000000000000403>
- Salik, I., & Paige, J. T. (2023, April 17 updated). Debriefing the interprofessional team in medical simulation. In StatPearls [Internet]. StatPearls Publishing. Retrieved April 11, 2024, from <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK554526/>
- 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, 18-26. <https://doi.org/10.1016/j.ecns.2019.10.004>
- Say, R., Visentin, D., Betihavas, V., & Minutillo, S. (2019). A cognitive load theory simulation design to assess and manage deteriorating patients. *International Journal of Nursing Education Scholarship*, 16(1), 20190009. <https://doi.org/10.1515/ijnes-2019-0009>
- Scalese, R. J., & Hatala, R. (2014). Competency assessment. In A. I. Levine, S. DeMaria Jr., A. D. Schwartz, & A. J. Sim (Eds.), *The Comprehensive Textbook of Healthcare Simulation* (pp. 135-160). Springer.
- Schuurink, E. L., & Toet, A. (2010). Effects of third person perspective on affective appraisal and engagement: Findings from SECOND LIFE. *Simulation & Gaming*, 41(5), 724-742. <https://doi.org/10.1177/1046878110365515>
- Schwebel, D. C., Severson, J., & He, Y. (2017). Using smartphone technology to deliver a virtual pedestrian environment: Usability and validation. *Virtual Reality*, 21(3), 145-152.
- Science Education Resource Center. (2011). Role Playing, Starting Point. Retrieved from <https://serc.carleton.edu/introgeo/interactive/roleplay.html>
- Seropian, M. A. (2003). General concepts in full scale simulation: Getting started. *Anesthesia & Analgesia*, 97(6), 1695-1705. <https://doi.org/10.1213/01.ANE.0000090152.91261.D9>
- Seropian, M. A., Brown, K., Gavilanes, J. S., & Driggers, B. (2004). Simulation: Not just a manikin. *Journal of Nursing Education*, 43(4), 164-169. <https://doi.org/10.3928/01484834-20040401-04>
- Shao, M., Kashyap, R., Niven, A., Barwise, A., Garcia-Arguello, L., Suzuki, R., Hulyalkar, M., Gajic, O., & 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.
- Sharma, H., Patil, A. B., & Aviskar, A. (2023). Fiction contract: its importance in simulation-based medical education. *International Journal of Basic & Clinical Pharmacology*, 12(5):766-770
- Sharma, N., Doherty, I., & Dong, C. (2017). Adaptive learning in medical education: The final piece of technology enhanced learning? *Ulster Medical Journal*, 86(3), 198-200.
- Shaw, R. J., Molloy, M., Vaughn, J., Crego, N., Kuszajewski, M., Brisson, III, R., & Hueckel, R. (2018). Telepresence robots for pediatric clinical simulations: Feasibility and acceptability. *Pediatric Nursing*, 44(1), 39-43.
- Sheridan, T. B. (1992). Musings on telepresence and virtual presence. *Presence Teleoperators & Virtual Environments*, 1(1), 120-126.
- Sieburg, H. B. (1990). Physiological studies in silico. *Studies in the Science of Complexity*, 12(2), 321-342.
- Simulated Patient Network. (n.d.) Resources: Role player. Retrieved from https://www.simulatedpatientnetwork.org/?page_id=7.
- Sivanathan, M., Espinola, C. W., Uribe Quevedo, A., Kapralos, B., Krishnan, S., Bhat, V., & Dubrowski, A. (2022). Development of content for a virtual reality simulation to understand and mitigate moral distress in Healthcare Workers. *Cureus*, 14(11), e31240. <https://doi.org/10.7759/cureus.31240>
- Slone, F. L., & Lampotang, S. (2023). A history of modern-day manikins. In J. C. Maxworthy, C. A. Epps, Y. Okuda, M. E. Mancini, & J. C. Palaganas (Eds.), *Defining Excellence in Simulation Programs* (2nd ed., Ch 2.1). Wolters Kluwer.
- Slone, F. L., Lampotang, S., & Nelson, A. L. (2023). Manikins: Terminology, selection, and usage. In J. C. Maxworthy, C. A. Epps, Y. Okuda, & M. E. Mancini, & J. C. Palaganas (Eds.), *Defining Excellence in Simulation Programs* (2nd ed., pp. 115-132). Lippincott Williams & Wilkins.
- Small, S. D., Wuerz, R. C., Simon, R., Shapiro, N., Conn, A., & Setnik, G. (1999). Demonstration of high-fidelity simulation team training for emergency medicine. *Academic Emergency Medicine*, 6(4), 312-323. <https://doi.org/10.1111/j.1553-2712.1999.tb00395.x>
- Smiderle, R., Rigo, S. J., Marques, L. B., Peçanha de Miranda Coehlo, J. A., & Jaques, P. A. (2020). The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits. *Smart Learning Environments*, 7(3). <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0098-x>
- Smith-Stoner, M. (2011). Using moulage to enhance educational instruction. *Nurse Educator*, 36, 21-24.

- Sørensen, J. L., Østergaard, D., LeBlanc, V., Ottesen, B., Konge, L., Dieckmann, P., & Van der Vleuten, C. (2017). Design of simulation-based medical education and advantages and disadvantages of in situ simulation versus off-site simulation. *BMC Medical Education*, 17(1), 20. <https://doi.org/10.1186/s12909-016-0838-3>
- Sokolowski, J. A., & Banks, C. M. (Eds.). (2011). *Principles of Modeling and Simulation: A Multidisciplinary Approach*. John Wiley & Sons.
- 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 Computer Society. <https://doi.org/10.1109/ECTICon.2015.7207043>
- Speer, T., Mühlbradt, T., Fastner, C., Schöffski, O., & Schröder, S. (2019). Simulationstraining als Teil des klinischen Risikomanagements: Eine gesundheitsökonomische Betrachtung [Simulation training as part of clinical risk management: A health economic view]. *Anaesthesist*, 68(3), 161-170. <https://doi.org/10.1007/s00101-019-0540-z>
- Spoden, C. (2017). Security Policies, Standards, Procedures, and Guidelines. Retrieved from <https://frsecure.com/blog/differentiating-between-policies-standards-procedures-and-guidelines/>
- Squires, K., Heaney, S., MacDonald-Wicks, L., Johnston, C., & Brown, L. (2022). Mapping simulated-based learning experiences incorporated into professional placements in allied health programs: A scoping review. *Simulation in Healthcare*, 17(6), 403-415.
- Starr, S. (2014). Moving from evaluation to assessment. *Journal of the Medical Library Association*, 102(4), 227-229. <https://doi.org/10.3163/1536-5050.102.4.001>
- Stephan, J. C., Kanbar, A., Saleh, N., & Alinier, G. (2023). The effect of deception in simulation-based education in healthcare: A systematic review and meta-analysis. *The International Journal of Healthcare Simulation*, 1-14. <https://doi.org/10.54531/hwxl4351>
- Stone, Kimberly P et al. "SQUIRE-SIM (Standards for Quality Improvement Reporting Excellence for SIMulation): Publication Guidelines for Simulation-Based Quality Improvement Projects." *Simulation in Healthcare* (2024): n. pag. Web. <https://oae-ovid-com.ezproxyhhs.nihlibrary.nih.gov/article/01266021-990000000-00142/HTML>
- Suárez, A., Adanero, A., Garcia, V. D.-F., Freire, Y., & Algar, J. (2022). Using a virtual patient via an artificial intelligence chatbot to develop dental students' diagnostic skills. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(14), 8735. <https://doi.org/10.3390/ijerph19148735>
- Suda, L. (2002). Assessment and development center: Enhancing project managers' growth. In *Proceedings of the Project Management Institute Annual Seminars & Symposium*, San Antonio, TX, United States.
- Sugarman, M., Graham, B., Langston, S., Nelms, P., & Matthews, J. (2021). Implementation of the "Take Stock" hot debrief tool in the ED: A quality improvement project. *Emergency Medicine Journal*, 28(8), 579-584. <https://doi.org/10.1136/emermed-2019-208830>
- Sullivan, G. M. (2011). A primer on the validity of assessment instruments. *Journal of Graduate Medical Education*, 3(2), 119-120. <https://doi.org/10.4300/JGME-D-11-00075.1>
- Sundar, E., Sundar, S., Pawlowski, J., Blum, R., Feinstein, D., & Pratt, S. (2007). Crew resource management and team training. *Anesthesiology Clinics*, 25(2), 361-376.
- Sweberg, T., Sen, A. I., Mullan, P. C., Cheng, A., Knight, L., Del Castillo, J., Ikeyama, T., Seshadri, R., Hazinski, M. F., Raymond, T., Niles, D. E., Nadkarni, V., Wolfe, H., & Pediatric Resuscitation Quality (pediRES-Q) Collaborative Investigators. (2018). Description of hot debriefings after in-hospital cardiac arrests in an international pediatric quality improvement collaborative. *Resuscitation*, 128, 181-187. <https://doi.org/10.1016/j.resuscitation.2018.05.015>
- Sweller, J. (1988). Cognitive load during problem solving: Effects on learning. *Cognitive Science*, 12, 257-285.
- Sweller, J., van Merriënboer, J. J., & Paas, F. G. (1998). Cognitive architecture and instructional design. *Educational Psychology Review*, 10, 251-296. <https://doi.org/10.1023/A:1022193728205>
- Szyld, D., Peterson, D., Barwick, S., & Littlewood, K. (2022). In J. C. Maxworthy, C. A. Epps, Y. Okuda, M. E. Mancini, & J. C. Palaganas (Eds.), *Defining Excellence in Simulation Programs* (2nd ed., pp.792-798). Wolters Kluwer.
- Szyld, D., & Arriaga, A. F. (2021). Implementing clinical debriefing programmes. *Emergency Medicine Journal*, 38(8), 585-586. <https://doi.org/10.1136/emermed-2021-211133>
- Szyld, D., & Rudolph, J. W. (2014). In A. I. Levine, S. DeMaria, Jr., A. D. Schwartz, & A. J. Sim (Eds.), *The Comprehensive Textbook of Healthcare Simulation*. Springer.
- Tait, L., Lee, K., Rasiah, R., Cooper, J. M., Ling, T., Geelan, B., & Bindoff, I. (2018). Simulation and feedback in health education: A mixed methods study comparing three simulation modalities. *Pharmacy*, 6(2). <https://doi.org/10.3390/pharmacy6020041>

- Teachfloor. (n.d.). Subject matter expert. Retrieved from <https://www.teachfloor.com/elearning-glossary/what-is-subject-matter-expert>
- Tech Terms. (2023). *Script*. Retrieved from <https://techterms.com/definition/script>.
- The Forge. (n.d.). Gaming and Professional Military Education. Retrieved from <https://theforge.defence.gov.au/wargaming/gaming-and-professional-military-education>
- The Society for Education and Training & The Education and Training Foundation. (n.d.). *The Importance of Cognitive Load Theory* (CTL). Retrieved from <https://set.et-foundation.co.uk/resources/the-importance-of-cognitive-load-theory>
- The Society for Simulation in Healthcare. (2021). Accreditation Standards . Retrieved from <https://www.ssih.org/Credentialing/Accreditation/Full-Accreditation>
- The Society for Simulation in Healthcare. (2014). Certification. Retrieved from <https://www.ssih.org/Credentialing/Certification>
- The University of Tennessee System Knoxville (2024). Creating a S.A.F.E. Learning Environment: Strategies to Deal with Difficult Moments in Your Classroom. Retrieved from <https://teaching.utk.edu/wp-content/uploads/sites/78/2021/05/Creating-a-SAFE-Learning-Environment.pdf>
- Thistlethwaite, J., & Moran, M. (2010). Learning outcomes for interprofessional education (IPE): Literature review and synthesis. *Journal of Interprofessional Care*, 24(5), 503-513.
- Tompkins, P. (1998). Role Playing/Simulation. *The Internet TESL Journal*, IV(8). Retrieved from <http://iteslj.org/Techniques/Tompkins-RolePlaying.html#:~:text=Role>
- Torsher, L., & Criago, P. (2013). Simulation in anesthesiology. In A. I. Levine, S. DeMaria, Jr., A. D. Schwartz, & A. J. Sim (Eds.), *The Comprehensive Textbook of Healthcare Simulation* (pp. 257-288). Springer.
- Tremblay, M.-L., Rethans, J.-J., & Dolmans, D. (2023). Task complexity and cognitive load in simulation-based education: A randomized trial. *Medical Education*, 57(2), 161-169. <https://doi.org/10.1111/medu.14941>
- Tucker, B. (2010). The M&S workforce profession. Retrieved from http://www.scs.org/magazines/2010-04/index_file/Files/Tucker.pdf
- Tucker, W. and Fairchild, B. (2000). "Simulationists: What Does Industry Want?", Proceedings of the Summer Computer Simulation Conference, Vancouver, Canada.
- Uniformed Services University. (n.d). Wide area virtual environment (WAVE). Retrieved from <https://simcen.usuhs.edu/faculty/wide-area-virtual-environment>
- University of Wisconsin (UW) Health. (2017, August). UW Health job description: Simulation specialist. <https://www.uwhealth.org/files-directory/position-descriptions/other-non-clinical/simulation.specialist.540027.pdf>
- U.S. Department of Energy. (2011). Subject matter expert. Retrieved from https://www.directives.doe.gov/terms_definitions/subject-matter-expert-sme#:~:text=Definition,subject
- Vandenbroucke, J. P., von Elm, E., Altman, D. G., Gøtzsche, P. C., Mulrow, C. D., Pocock, S. J., Poole, C., Schlesselman, J. J., Egger, M., & STROBE Initiative (2007). Strengthening the Reporting of Observational Studies in Epidemiology (STROBE): explanation and elaboration. *Epidemiology*, 18(6), 805–835. <https://doi.org/10.1097/EDE.0b013e3181577511>
- Van de Ridder, J. M., Stokking, K. M., McGaghie, W. C., & Ten Cate, O. T. J. (2008). What is feedback in clinical education? *Medical Education*, 42(2), 189-197.
- Van de Vijver, F.J.R. (2004). Mental measurement and culture. In Spielberger, C. (Ed). *The Encyclopedia of Applied Psychology* (1st ed.) 601-607. Academic Press. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B0126574103006887>
- Van Meer, P., & Theunissen, N. C. M. (2009). Prospective educational applications of mental simulation: A meta-review. *Educational Psychology Review*, 21, 93–112.
- Ventre, K. M., & Schwid, H. A. (2013). Computer and web-based simulators. In A. I. Levine, S. DeMaria, Jr., A. D. Schwartz, & A. J. Sim (Eds.), *The Comprehensive Textbook of Healthcare Simulation* (pp. 191-208). Springer.
- Viana, J. (2014). Reflections on two approaches to hybrid simulation in healthcare. In Proceedings of the IEEE Computer Society Winter Simulation Conference. 1585-1596.
- Viceconti, M., Henney, A., & Morley-Fletcher, F. (2016). In silico clinical trials: How computer simulation will transform the biomedical industry. *International Journal of Clinical Trials*, 3(2). <http://dx.doi.org/10.18203/2349-3259.ijct20161408>
- Viglialoro, R. M., Condino, S., Turini, G., Carbone, M., Ferrari, V., & Gesi, M. (2021). Augmented reality, mixed reality, and hybrid approach in healthcare simulation: A systematic review. *Applied Sciences*, 11, 2338. <https://doi.org/10.3390/app11052338>

- Vincent, M., Giess R, Balthazard R, Tran N, Mortier É, Joseph D. (2022). Virtual aids and students' performance with haptic simulation in implantology. *Journal of Dental Education*, 86: 1015–1022. <https://doi.org/10.1002/jdd.12916>
- Von Elm, E., Altman, D.G., Egger, M., Pocock, S.J., Gøtzsche P.C., Vandenbroucke, J.P. (2007). Strengthening the reporting of observational studies in epidemiology (STROBE) statement: guidelines for reporting observational studies. *BMJ*, 335, 806. doi:10.1136/bmj.39335.541782.AD
- Weekley, J. A., Hawkes, B., Guenole, N., & Ployhart, R. E. (2015). Low-fidelity simulations. *Annual Review of Organizational Psychology and Organizational Behavior*, 2(1), 295-322.
- Weil, J., & Cassara, M. (2020). Occult sepsis masked by trauma-exploration of cognitive biases through simulation with emergency medicine residents. *MedEdPORTAL. The Journal of Teaching and Learning Resources*, 16, 11023. https://doi.org/10.15766/mep_2374-8265.11023
- Weil, A., Weldon, S. M., Kronfli, M., Watkins, B., Kneebone, R., Bello, F., & Cox, S. (2018). 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*, 71, 26-33. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2018.08.022>
- Welch-Horan, T. B., Mullan, P. C., Momin, Z., Eggers, J., Lawrence, J. B., Lichliter, R. L., & Doughty, C. B. (2022). Team debriefing in the COVID-19 pandemic: A qualitative study of a hospital-wide clinical event debriefing program and a novel qualitative model to analyze debriefing content. *Advances in Simulation*, 7, 36. <https://doi.org/10.1186/s41077-022-00226-z>
- Weldon, S.-M., Kneebone, R., & Bello, F. (2016). Collaborative healthcare remodeling through sequential simulation (SqS): A patient and front-line staff perspective. *BMJ Simulation & Technology*, 2(3), 78-86. <https://doi.org/10.1136/bmjstel-2016-000113>
- Westebriing-van der Putten, E. P., Goosens, R. H. M., Jakimowica, J. J., & Dankelman, J. (2008). Haptics in minimally invasive surgery: A review. *Minimally Invasive Therapy*, 17(1), 3-16. <https://doi.org/10.1080/13645700701820242>
- Wier, G. S., Tree, R., & Nusr, R. (2017). Training effectiveness of a wide area virtual environment in medical simulation. *Simulation in Healthcare*, 12(1), 28-40.
- Willhaus, J. (2012). Working Toward Interprofessional Education with Simulation. *Nursing Education Perspectives*, 33(2), 134.
- 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).
- World Health Organization (WHO). (2010). *Framework for Action on Interprofessional Education & Collaborative Practice*. Health Professions Networks Nursing & Midwifery Human Resources for Health. Retrieved from <https://www.who.int/publications/i/item/framework-for-action-on-interprofessional-education-collaborative-practice>
- X Reality Safety Intelligence (XRSI). (2024a). Digital twin. <https://xrsi.org/definition/digital-twin>
- X Reality Safety Intelligence (XRSI). (2024b). Extended reality. <https://xrsi.org/definition/extended-reality-xr>
- X Reality Safety Intelligence (XRSI). (2024c). Haptics. <https://xrsi.org/definition/haptics>
- X Reality Safety Intelligence (XRSI). (2024d). The Metaverse. <https://xrsi.org/definition/the-metaverse>
- X Reality Safety Intelligence (XRSI). (2024e). Mixed reality. <https://xrsi.org/definition/mixed-reality-mr>
- X Reality Safety Intelligence (XRSI). (2024f). Virtual reality. <https://xrsi.org/definition/virtual-reality-vr>
- Yale Poor Center for Teaching and Learning. (n.d.). *Formative and Summative Assessments*. Retrieved from <https://poorvucenter.yale.edu/Formative-Summative-Assessments>
- Yale University. (2019). *Instructional tools*. Retrieved from <https://poorvucenter.yale.edu/FacultyResources/Instructional-Tools>
- Yauger, S. J., Konopasky, A., & Battista, A. (2020). Reliability in healthcare simulation setting: A definitional review. *Cureus*, 12(5), e8111. <https://doi.org/10.7759/cureus.8111>
- Yule, S., & Paterson-Brown, S. (2012). Surgeons' non-technical skills. *The Surgical clinics of North America*, 92(1), 37–50. <https://doi.org/10.1016/j.suc.2011.11.004>
- Zachary, D. A., Zachary, W., Cannon-Bowers, J., & Santarelli, T. (2017). Backstory elaboration: A method for creating realistic and individually varied cultural avatars. In S. Schatz & M. Hoffman (Eds.), *Advances in Cross-cultural Decision Making: Advances in Intelligent Systems and Computing*, 480. Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-41636-6_17
- Zafošnik, U., Cerovečki, V., Stojnić, N., Belec, A., & Klemenc-Ketis, Z. (2024). Developing a competency framework for training with simulations in healthcare: a qualitative study. *BMC Medical Education*, 24, 180 (2024). <https://doi.org/10.1186/s12909-024-05139-1>

- Zakari, T., Emes, M., & Smith, A. (2017). Implementation of a risk management simulation tool. *Procedia Computer Science*, 121, 218-223. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2017.11.030>
- Zlatkin-Troitschanskaia, O., & Brückner, S. (2017). *Modeling and Measuring Competencies in Higher Education, Approaches to Challenges in Higher Education Policy and Practice*. Springer Fachmedien, Wiesbaden.
- Zorn, J. (2023). Developing a genital training associate program. *The Journal of Physician Assistant Education*, 34(1), 58-61. <https://doi.org/10.1097/JPA.0000000000000484>
- Zulkepli, J., Eldabi, T., & Mustafee, N. (2012, December). Hybrid simulation for modelling large systems: An example of integrated care model. In *Proceedings of the 2012 Winter Simulation Conference (WSC)* (pp. 1-12). IEEE Computer Society.
- Zyda, M. (2005). From visual simulation to virtual reality to games. *Computer*, 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



