



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA SAÚDE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO GESTÃO DO CUIDADO EM ENFERMAGEM
MESTRADO PROFISSIONAL

Poliana Paz Barcelos

Jogo educativo para o ensino da Sistematização da Assistência de Enfermagem

Florianópolis
2021

Poliana Paz Barcelos

Jogo educativo para o ensino da Sistematização da Assistência de Enfermagem

Dissertação submetida ao Programa de Pós-Graduação
Gestão do Cuidado em Enfermagem da Universidade
Federal de Santa Catarina para obtenção do título de
Mestre Profissional em Gestão do Cuidado em
Enfermagem.

Orientadora: Prof.(a) Roberta Costa, Dr.(a).

Florianópolis

2021

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Barcelos, Poliana Paz
Jogo Educativo para o ensino da Sistematização da
Assistência de Enfermagem / Poliana Paz Barcelos ;
orientadora, Roberta Costa , 2021.
96 p.

Dissertação (mestrado profissional) - Universidade
Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências da Saúde,
Programa de Pós-Graduação em Gestão do Cuidado em
Enfermagem, Florianópolis, 2021.

Inclui referências.

1. Gestão do Cuidado em Enfermagem. 2. Tecnologia
educacional. 3. Educação em enfermagem. 4. Educação
superior. 5. Jogos experimentais. I. , Roberta Costa. II.
Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós
Graduação em Gestão do Cuidado em Enfermagem. III. Título.

Poliana Paz Barcelos

Jogo educativo para o ensino da Sistematização da Assistência de Enfermagem

O presente trabalho em nível de mestrado foi avaliado e aprovado por banca examinadora composta pelos seguintes membros:

Prof.(a) Monica Stein, Dr.(a)
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof.(a) Nádia Chiodelli Salum, Dr.(a)
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof.(a) Ana Graziela Alvarez, Dr.(a).
Universidade Federal de Santa Catarina

Certificamos que esta é a **versão original e final** do trabalho de conclusão que foi julgado adequado para obtenção do título de mestre em Gestão do Cuidado em Enfermagem.

Prof.(a) Lúcia Nazareth Amante, Dr.(a).
Coordenação do Programa de Pós-Graduação

Prof.(a) Roberta Costa, Dr(a).
Orientadora

Florianópolis, 2021.

AGRADECIMENTOS

Agradecer, palavra tão forte que a tenho até tatuada em meu corpo!

A Deus e sua imensidão em mim e ao meu Anjo da Guarda!

À minha orientadora, Prof. Dra. Roberta Costa, pela ajuda, paciência, compreensão e por ter abarcado essa ideia comigo, como um desafio e uma aprendizagem a ser compartilhada e por ter me enriquecido de conhecimento.

A todos os colaboradores que contribuíram na execução do trabalho e aos professores do PPGPEnf, pela dedicação e esforços empreendidos no sentido de ampliar o conhecimento ao longo desses anos de Mestrado.

Aos membros da banca examinadora, pela disponibilidade em contribuir com a leitura, correções e sugestões para a melhoria do trabalho final.

Aos Especialistas que colaboraram na validação deste trabalho, pela disponibilidade, pelo apoio e sugestões valiosas na execução do projeto.

Aos colegas de Mestrado, cada um com suas peculiaridades, sempre colaborando um com o outro.

A minha grandiosa Mãe por segurar todas as pontas comigo. És minha inspiração! Por trás de uma grande mulher há sempre outra grande mulher como fonte de inspiração. Te amo, mãe!

Ao meu filho amado, Heitor, por ser este ser abençoado e compreensível nos seus apenas sete anos. É tudo por você e para você, meu amor, pois a melhor maneira de educar um filho, é dando a ele o exemplo.

Ao meu paizinho, Beraldo (*in memorian*), sei que está com o peito estufado de orgulho!

Aos meus irmãos, Ivan e Evandro, meus pilares de sustentação (sangue não é água), e minhas cunhadas, Betânia e Luisa, pela amizade, carinho e palavras de incentivo.

A todas as boas, novas e velhas amigas, em especial que são aconchego, risadas, ombro amigo e puxões de orelha “vai estudar!”

Aos meus amigos e colegas de trabalho da Agência Transfusional HU-UFSC, pelo apoio, pelas trocas de plantões e por acompanhar e vivenciar este sonho junto comigo. Em especial às Enfermeiras e amigas inspiradoras, Daiana de Mattia e Gabriela Schweitzer.

A todos do meu grupo de estudos da FEAK pelo amparo, energia, compreensão e auxílio nesta caminhada evolutiva.

A todos os colegas da docência, pelas trocas de conhecimento, aulas, metodologias e construções em prol da Enfermagem e, em especial, aos alunos que fazem eu me reinventar, a cada semestre, como professora. Eu sempre aprendo muito mais do que ensino!

Enfim, a todos que acreditam em mim e torcem pelo meu sucesso.

Muito obrigada!

RESUMO

A Enfermagem é uma ciência alicerçada na prática do cuidado, com isso a formação dos profissionais que nela atuam transita entre aulas teóricas e práticas. A educação em Enfermagem, no contexto atual, vem sendo desenvolvida por diferentes tecnologias de ensino aprendizagem. Nesse cenário, a Sistematização da Assistência de Enfermagem contempla todo conteúdo/ação a organizar metodologicamente o trabalho dos profissionais, trazendo o Processo de Enfermagem como atividade privativa do enfermeiro, sendo desenvolvida em cinco etapas inter-relacionadas (Coleta de dados, Diagnósticos de Enfermagem, Planejamento, Implementação e Avaliação). Porém, na prática ainda se percebe dificuldades no aprendizado da mesma no processo de formação do enfermeiro. Assim, este estudo tem por objetivo desenvolver e validar conteúdo e aparência de um jogo educativo sobre Sistematização da Assistência de Enfermagem para discentes de cursos de graduação em Enfermagem. Trata-se de uma pesquisa metodológica, realizada entre março de 2020 a julho de 2021, baseada no *Design Thinking* e no *Game Design*. O estudo foi desenvolvido em quatro fases: imersão, ideação, concepção e validação. Na imersão surgiu o desafio, a necessidade desta pesquisa, a contextualização sobre o público-alvo e as diferentes possibilidades para desenvolvimento do jogo. Na fase da ideação foi realizada uma revisão de escopo para delimitar o foco do estudo e mapear os jogos educativos utilizados no ensino da Sistematização da Assistência de Enfermagem. A revisão serviu para auxiliar no processo de definição da melhor estratégia de jogo e necessidades de aprendizagem. Na concepção, o jogo foi criado e materializado como um tabuleiro em formato de “S” com 35 casas coloridas. Cada cor do tabuleiro representa a cor da respectiva carta-pergunta que a equipe terá que escolher para responder, sendo estas relacionadas a Sistematização da Assistência de Enfermagem e as etapas do Processo de Enfermagem. O lançamento do dado indica qual casa do tabuleiro percorrer com o peão. O jogo pode ser composto por duas até quatro equipes de no mínimo um e no máximo cinco integrantes cada. Na etapa de validação o jogo foi submetido a avaliação de 10 expertises na temática, docentes de várias universidades do país, que realizaram sugestões de ajustes, especialmente no conteúdo das perguntas e respostas, possibilitando a versão final do jogo educativo PEnsa ou SAE. O produto desenvolvido neste estudo pretende auxiliar o processo de ensino-aprendizagem, possibilitando ao aluno conhecer os conceitos e regulamentações legais que respaldam a Sistematização da Assistência de Enfermagem e suas etapas, capacitando-o a desenvolver o Processo de Enfermagem como instrumento básico de cuidado, a partir da investigação, diagnóstico, prescrição, implementação e avaliação de Enfermagem para assistência qualificada e sistematizada direcionada ao indivíduo no processo saúde-doença, e auxiliar na operacionalização da Sistematização da Assistência de Enfermagem visando contribuir para a promoção/recuperação da saúde. O uso de ferramentas tecnológicas no processo de ensino-aprendizagem desenvolve um ensino mais significativo, dinâmico e atrativo dentro da formação de enfermeiros e os jogos educativos vêm como facilitador deste processo, otimizando a relação entre docentes e discentes e fomentando a produção do conhecimento.

Palavras-chave: Tecnologia educacional. Educação em enfermagem. Educação superior. Jogos experimentais.

ABSTRACT

Nursing is a science based on the practice of care. So, the training of professionals who work in it moves between theoretical and practical classes. Nursing education, in the current context, has been developed by different teaching-learning technologies. In this scenario, the Nursing Care Systematization contemplates all content/action to methodologically organize the work of professionals, bringing the Nursing Process as a private activity for the nurse and is developed in five interrelated steps (Data collection, Nursing Diagnoses, Planning, Implementation and Evaluation). However, in practice, difficulties in learning it are still perceived in the nursing education process. So, this study aims to develop and validate the content and appearance of an educational game on Nursing Care Systematization for undergraduate nursing students. This is a methodological research, carried out between March 2020 and July 2021, based on Design Thinking and Game Design. The study was carried out in four phases: immersion, ideation, design and validation. In the immersion emerged the challenge, the research's need, the contextualization of the target audience and the different possibilities for developing the game. In the ideation phase, a scope review was carried out to delimit the focus of the study and map the educational games used in teaching Nursing Care Systematization. The review was useful to help in the process of defining the best game strategy and learning needs. In conception, the game was created and materialized as an "S"- shaped board with 35 colored squares. Each color of the board represents the color of the respective question letter that the team will have to choose to answer, which are related to the Nursing Care Systematization and the steps of the Nursing Process. The rolling of the dice indicates which square on the board to move the pawn. The game can be composed of two to four teams of at least one and a maximum of five members each. In the validation stage, the game was submitted to evaluation by 10 experts in the subject, professors from several universities in the country, who made suggestions for adjustments, especially in the content of the questions and answers, thus enabling the final version of the "PEnsa" or "SAE"'s games. The product developed in this study intends to help the teaching-learning process, enabling the student to know the concepts and legal regulations that support the Systematization of Nursing Care and its stages; enabling the same to develop the Nursing Process as a basic instrument of care, from the investigation, diagnosis, prescription, implementation and evaluation of Nursing for qualified and systematized care directed to the individual in the health-disease process and assisting in the operationalization of the Systematization of Care of Nursing aiming to contribute to the promotion/recovery of health. The use of technological tools in the teaching-learning process develops a more significant, dynamic and attractive teaching within the training of nurses and educational games come as a facilitator of this process, optimizing the relationship between professors and students and fostering the production of knowledge.

Keywords: Educational Technology. Nursing education. Higher education. Experimental games.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Fases do <i>Creative Game Design</i>	32
Figura 2 – Fluxograma do processo de seleção dos estudos, adaptado do Prisma-ScR.....	46
Figura 3 – Tabuleiro do Jogo Educativo “PEnsa ou SAE”	58
Figura 4 – Confeção das cartas e da embalagem para o Jogo Educativo.....	59
Figura 5 – Cartas do jogo, dados, peões para jogar e a embalagem.....	59
Figura 6 – Jogo Educativo “PEnsa ou SAE”.....	62

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Elementos essenciais para o <i>Game Design</i>	35
Quadro 2 – Critérios de inclusão: comitê de validação de conteúdo	38
Quadro 3 – Estratégia de busca para revisão de escopo acerca dos jogos educativos para a SAE e o PE	44
Quadro 4 – Artigos incluídos no estudo de revisão sobre o uso de jogos educativos utilizados.....	47
Quadro 5 – Regras do jogo de tabuleiro “PEnsa ou SAE”.....	60
Quadro 6 – Perguntas e respostas do Jogo Educativo de tabuleiro “PEnsa ou SAE”.....	63

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABEN	Associação Brasileira de Enfermagem
CEPSH	Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos
CAFe	Comunidade Acadêmica Federada
CAPES	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
CES	Câmara de Educação Superior
CIE	Conselho Internacional de Enfermeiros
COFEN	Conselho Federal de Enfermagem
CNE	Conselho Nacional de Educação
CNPq	Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico
CIPE	Classificação Internacional para a Prática
DCN	Diretrizes Curriculares Nacionais
DE	Diagnóstico de Enfermagem
ENF	Enfermagem
IES	Instituições de Ensino Superior
JERE	Jogo Educativo Registro de Enfermagem
LDB	Lei de Diretrizes e Bases
NANDA-I	<i>North American Nursing Diagnoses Association International</i> - Classificação Diagnóstica
NIC	<i>Nursing Interventions Classification</i> - Classificação de Intervenções de Enfermagem
NOC	<i>Nursing Outcomes Classification</i> – Classificação dos Resultados de Enfermagem
NHB	Necessidades Humanas Básicas
OMS	Organização Mundial de Saúde
PE	Processo de Enfermagem
PP	Projetos pedagógicos
PVC	Policloreto de Vinila
RPG	<i>Role Playing Game</i>
SAE	Sistematização da Assistência de Enfermagem
SINOVA	Secretaria de Inovação da UFSC
SUS	Sistema Único de Saúde

TCC	Taxa de Concordância do Comitê
TCLE	Termo de Consentimento Livre e Esclarecido
UFSC	Universidade Federal de Santa Catarina
VSG	Simulação Realística Virtual

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	13
2 OBJETIVO.....	20
2.1 OBJETIVO GERAL.....	20
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	20
3 REVISÃO DA LITERATURA	21
3.1 PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NA FORMAÇÃO DO ENFERMEIRO .	21
3.2 SISTEMATIZAÇÃO DA ASSISTÊNCIA DE ENFERMAGEM.....	23
3.3 JOGOS EDUCATIVOS COMO UMA POSSIBILIDADE DE TECNOLOGIA DE ENSINO PARA A ENFERMAGEM.....	26
4 MÉTODO	30
4.1. TIPO DE ESTUDO.....	30
4.2 CONTEXTO DO ESTUDO	30
4.3 OPERACIONALIZAÇÃO DO ESTUDO.....	31
4.3.1 Amostragem e critérios de inclusão e exclusão	37
4.3.2 Procedimento de coleta de dados	38
4.3.3 Análise dos dados.....	40
4.4 ASPECTOS ÉTICOS.....	40
5 RESULTADOS	41
5.1 MANUSCRITO: JOGOS EDUCATIVOS NO ENSINO DA SISTEMATIZAÇÃO DA ASSISTÊNCIA EM ENFERMAGEM: UMA REVISÃO DE ESCOPO	41
5.2 PRODUTO: JOGO EDUCATIVO “PENSA OU SAE” PARA O ENSINO DA SISTEMATIZAÇÃO DA ASSISTÊNCIA DE ENFERMAGEM.....	57
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	71
REFERÊNCIAS	73
APÊNDICE A – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE ESCLARECIDO – COMITÊ DE AVALIAÇÃO DE CONTEÚDO E APARÊNCIA DE JOGO EDUCATIVO	79
APÊNDICE B – TERMO DE SIGILO E CONFIDENCIALIDADE – COMITÊ DE AVALIAÇÃO DE CONTEÚDO E APARÊNCIA DE JOGO EDUCATIVO	84
APÊNDICE C – FORMULÁRIO PARA AVALIAÇÃO DE APARÊNCIA E CONTEÚDO DO “JOGO EDUCATIVO “PENSA OU SAE” PARA O ENSINO DA SISTEMATIZAÇÃO DA ASSISTÊNCIA DE ENFERMAGEM” – PRIMEIRA RODADA	86
ANEXO A - PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP.....	91

1 INTRODUÇÃO

A Enfermagem como profissão, dentro da evolução da ciência, também acompanha as mudanças que acontecem na sociedade e exige dos profissionais que dela fazem parte reflexões sobre o processo de cuidar, objetivando a prestação de cuidado individualizado e metodologicamente sistematizado (ROCHA *et al.*, 2019).

Sistematizar a forma de cuidar dando cientificidade ao estabelecer padrões de cuidado e ao fazer das práticas diárias, independente do sistema de atendimento de saúde que o profissional esteja inserido, deve ser a filosofia do trabalho do enfermeiro e a inserção da Sistematização da Assistência de Enfermagem (SAE) é um importante instrumento metodológico capaz de nortear esse cuidar (CONCEIÇÃO *et al.*, 2014).

A implantação da SAE no Brasil teve início nas décadas de 1970-1980 sob influência da teórica de Enfermagem Wanda de Aguiar Horta, que propôs sua teoria fundamentada nas necessidades humanas básicas, passando por várias modificações em sua estrutura organizacional desde então (SILVA; SANTOS; NAVARINE, 2015).

No entanto, apesar da SAE ser alicerçada em uma teoria de Enfermagem, precisou ser regulamentada norteadora o cuidado prestado pela equipe de Enfermagem através da Resolução nº 272/2002 do Conselho Federal de Enfermagem (COFEN), que considerou a SAE como atividade privativa do enfermeiro, sendo sua implantação obrigatória em todo ambiente público e/ou privado que ofereça cuidados de Enfermagem, bem como o Processo de Enfermagem (PE) como atividade exclusiva do enfermeiro, o qual deve ser desenvolvido em cinco etapas (Coleta de Dados, Diagnósticos de Enfermagem, Planejamento, Implementação e Avaliação) e registrado formalmente (BRASIL, 2002).

Poucos anos depois, a Resolução COFEN nº 358/2009 revoga a Resolução nº 272/2002, propondo modificações a partir da evolução dos conceitos da consulta de Enfermagem e da SAE, que passa a ser responsabilidade de toda equipe de Enfermagem, uma vez que organiza o trabalho profissional quanto ao método, pessoal e instrumentos (BRASIL, 2009).

Sistematizar a assistência de Enfermagem é um termo mais amplo, que pode ser entendido como uma aplicação de aspectos administrativos, assistenciais, de ensino e de pesquisa em Enfermagem, inferindo uma organização geral. Já o PE, conforme a Lei nº 7.498, de 25 de junho de 1986, que regulamenta o exercício da Enfermagem no país, é uma etapa privativa do enfermeiro (BRASIL, 1986).

A SAE pressupõe a estruturação de um sistema que demanda um conjunto de componentes, dinamicamente inter-relacionados, sendo que dentro dela o PE é determinado por uma sequência de etapas privativas de aquisição de informações multidimensionais com relação ao estado de saúde do indivíduo, família ou comunidade, assim como identificação das necessidades humanas básicas afetadas que requerem intervenções de Enfermagem, com objetivo de prestar atendimento profissional, considerando suas singularidades e de modo estendido (SILVA; SANTOS; NAVARINE, 2015).

Metodologicamente o PE estrutura a prática assistencial de Enfermagem a partir de passos inter-relacionados, interdependentes e recorrentes, caracterizados por cinco etapas: coleta de dados (histórico de Enfermagem); diagnóstico de Enfermagem; planejamento de Enfermagem; implementação e; avaliação de Enfermagem (SALVADOR *et al.*, 2019).

A primeira etapa do PE é a coleta de dados (histórico de Enfermagem), que auxilia o enfermeiro a elencar informações sobre o indivíduo e os dados clínicos, utilizando a entrevista (anamnese) e o exame físico, pois o agrupamento dessas informações e a interpretação dos dados coletados possibilitam a etapa de identificação do Diagnóstico de Enfermagem (DE). Após a identificação do DE, a etapa seguinte é o planejamento de Enfermagem, que permite organizar as ações do plano de cuidados do paciente. A quarta etapa é a de implementação, onde serão realizadas as intervenções de Enfermagem determinadas no planejamento, tendo a finalidade de monitorar o estado de saúde, reduzir riscos, resolver, prevenir ou controlar problemas. Por fim, têm-se a etapa de avaliação de Enfermagem, que visa o planejamento da assistência prestada e a contínua averiguação de mudanças nas respostas do indivíduo para determinar se as ações atingiram o resultado esperado (BRASIL, 2009).

O PE promove a qualidade do cuidado, confere autonomia aos profissionais e garante respaldo legal à profissão por meio de seus registros (ANDRADE *et al.*, 2019). Os registros no prontuário do paciente e a documentação formal do PE são determinados na Resolução nº 429/2012 do COFEN, guiados através da Resolução nº 0514/2016, pelo Guia de Recomendações para Registro de Enfermagem no Prontuário do Paciente e outros documentos de Enfermagem como instrumento norteador e facilitador destes registros e reforçados nos artigos 36 e 37, respectivamente, da Resolução COFEN nº 564/2017, que aprova o novo Código de Ética dos Profissionais da Enfermagem. Portanto, é através dos registros de Enfermagem que a comunicação escrita acontece através dos membros da equipe, possibilitando a continuidade dos planos de cuidados estabelecidos e contendo informações relevantes para a assistência do indivíduo (BRASIL, 2016; BRASIL, 2017).

Nesse sentido, como forma de adotar uma linguagem única e padronizada, alguns sistemas de classificação de diagnósticos, intervenções e resultados de Enfermagem foram criados, proporcionando uniformidade aos registros de Enfermagem, ao longo do processo de cuidado. Existem variados sistemas de classificação de Enfermagem, aos quais 12 são reconhecidos pela *American Nurses Association*. Dentre estes, no Brasil os mais conhecidos são: a Classificação Diagnóstica da *NANDA-I (NANDA International)*, anteriormente apenas chamada de *North American Nursing Diagnosis Association*, que publica e revisa periodicamente livros sobre diagnósticos de Enfermagem (do inglês, *Nursing Diagnoses - NANDA*), classificação de intervenções de Enfermagem (*Nursing Interventions Classification - NIC*) e classificação dos resultados de Enfermagem (*Nursing Outcomes Classification - NOC*) (NANDA-I, 2018/2020).

Outro sistema de classificação com terminologia padronizada e com uma abordagem estrutural que engloba diagnósticos, intervenções e resultados é a Classificação Internacional para a Prática de Enfermagem (CIPE[®]), criada pelo Conselho Internacional de Enfermeiros (CIE), sendo uma das classificações internacionais assumidas pela Organização Mundial de Saúde (OMS) (FIGUEIRA *et al.*, 2018).

A escolha e o uso das classificações contribuem para que a prática dos profissionais de Enfermagem seja eficaz e os registros norteados com qualidade de padronização nas informações e cuidados prestados e evoluídos no prontuário de cada pessoa atendida, configurando-se como acervo documental organizado de partilha de informações, garantia de qualidade, relatório permanente, evidência legal, ensino, pesquisa e auditoria (BRASIL, 2016).

A partir da junção de conhecimentos adquiridos ao longo do curso de graduação em Enfermagem, onde os discentes aprendem sobre a SAE e como realizar cada fase do PE, utilizando os sistemas de classificações de Enfermagem e, em contato com outras disciplinas do curso, os alunos põem em prática a sequência utilizada na assistência. Uma vez que o PE é a metodologia que poderá guiar os futuros enfermeiros em sua atuação nos serviços de saúde de todo o país (MENESES *et al.*, 2019).

Conforme a Lei de Diretrizes e Bases (LDB) nº 9.394, promulgada pelo Congresso Nacional em 20 de dezembro de 1996, foram estabelecidas novas responsabilidades para as instituições de ensino, inclusive incorporando reestruturações nas Instituições de Ensino Superior (IES) ao contexto acadêmico, de forma a direcionar a construção de diretrizes curriculares para cada curso de graduação. Para a Enfermagem foi implementada a Resolução do Conselho Nacional de Educação/Câmara de Educação Superior (CNE/CES) nº 03/2001, que trata das Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN/ENF), mencionando em seu artigo 4º que

durante a formação o futuro enfermeiro necessita aprender a avaliar, sistematizar e tomar decisões baseada em evidências. Reforçando a importância de projetos pedagógicos que norteiam a formação de profissionais competentes, críticos e comprometidos (SILVA *et al.*, 2019).

Apesar dessa necessidade estar respaldada pela DCN, na prática ainda existem muitas pesquisas que tecem reflexões sobre as dificuldades que os discentes têm com relação a aplicabilidade da SAE (ROCHA *et al.*, 2019; SOARES, M. *et al.*, 2016; ROSA *et al.*, 2015). O estudo realizado por Meneses *et al.* (2019) destacam a importância da educação permanente do corpo docente pautada na utilização de metodologias que articulem a teoria da SAE com a prática, possibilitando cada vez mais a instrumentalização da prática profissional, ainda nas vivências acadêmicas, transcendendo com mais sentido e facilidade na hora de a executar na vida profissional.

Assim, como docente do curso de Graduação em Enfermagem de um Centro Universitário privado da grande Florianópolis/SC, percebi a necessidade de me capacitar para organizar as aulas e melhorar o processo de ensino e aprendizagem sobre a SAE e o PE, me deparando com a dificuldade de articulação e entendimento por parte dos discentes. Entendi que a minha maior dificuldade foi com relação a busca por embasamento científico que desmistificasse a SAE, pois ao longo da minha formação acadêmica de graduação (2009 a 2012), a SAE e o PE eram abordados de maneiras e linguagens diferentes pelos professores, corroborando em minha dificuldade de compreensão conceitual e utilização na prática assistencial. Assim, para que meus alunos não passassem pelas mesmas dificuldades que eu, enquanto acadêmica e depois enfermeira assistencial, pensei em estudar uma forma para ensinar e desenvolver a SAE e o PE de forma mais efetiva, buscando metodologias atrativas e facilitadoras no processo ensino-aprendizagem.

As ementas disciplinares da instituição de ensino onde atuo exigem que a SAE e o PE sejam ensinados, porém sintetizam os pontos essenciais a serem trabalhados, ficando a critério do docente a didática de aula. Percebi a necessidade de buscar a minha capacitação no assunto, para posteriormente trazer algo mais atrativo, dinâmico, e com base teórica firmada no raciocínio lógico dos discentes e assim facilitar a sua prática.

Em conversa com colegas da docência e, entre eles, muitos discorrem sua jornada de trabalho entre docência e assistência, é que tive noção do quanto a SAE e o PE são ensinados de diversas maneiras. Todos expressam a mesma dificuldade em explicar o assunto, remetendo a várias dúvidas dos discentes em a colocar em prática ao longo de toda a formação. Esses

depoimentos me despertaram o interesse em contribuir na melhoria do ensino sobre esse assunto que norteia e respalda nosso cuidado aos que precisam.

As dificuldades de ensino-aprendizagem sobre a SAE e o PE são discutidos em diversas pesquisas entre docentes e discentes do curso de Enfermagem, sendo evidenciada a necessidade de uma vinculação teórico prática durante toda graduação, trazendo a Sistematização da Assistência na sua integralidade, qualificando o trabalho profissional (ROCHA *et al.*, 2019).

Conforme abordam Rosa *et al.* (2015), em seu estudo sobre o ensino do PE na ótica do docente, é notável que as dificuldades de utilização e desenvolvimento na prática laboral cotidiana da Enfermagem pode advir da formação acadêmica, somando-se a incipiente utilização e aplicação do PE, bem como das diferentes abordagens do seu ensino, o que dificulta a aprendizagem pelo discente.

A dicotomia entre a teoria e a prática na aplicação da SAE, bem como compreender o papel dos centros formadores no processo de ensino-aprendizagem dela, também foram abordados por Soares, M. *et al* (2016) relatando as dificuldades e a importância de metodologias de ensino que articulam e estreitam esse distanciamento já na formação acadêmica, para que essa prática possa ser desenvolvida com tranquilidade na vida profissional.

Nesse sentido, a Resolução do CNE/CES nº 03, de 7 de novembro de 2001, que institui DCN/ENF, descreve que o objetivo principal do curso de Graduação em Enfermagem é graduar enfermeiros generalistas com habilidades humanísticas, socioeducativas, técnico-científicas e ético-políticas, para atuar nos diversos segmentos da atenção à saúde, com um perfil compatível ao exigido no mundo globalizado. A SAE e o PE são ferramentas essenciais na transdisciplinaridade e as metodologias para o ensino delas produzirão reflexos na prática assistencial da profissão (BRASIL, 2001).

Portanto, uma base de ensino de qualidade na graduação, utilizando metodologias ativas e atrativas como instrumento transformador e formador de pensamento crítico, explorando o lúdico no sentido de construir medidas de interação e envolvimento aos discentes, utilizando como estratégia a prática de jogos educativos se faz eficaz como didática pedagógica, trazendo para os discentes a familiarização com a utilização dessas ferramentas e do compromisso que o profissional enfermeiro tem com a sociedade (SILVA *et al.*, 2017).

Dessa forma, entende-se que este estudo se torna relevante pela necessidade de avançar nas propostas que esclareçam e corroborem para melhoria do método de ensino sobre a SAE e PE durante a formação de enfermeiros. Assim, surgiu a intenção de construir uma estratégia

educativa crítica e reflexiva para o ensino da SAE e PE, direcionada aos acadêmicos de Enfermagem, no formato de um jogo de tabuleiro.

Nesse contexto, vislumbro que o desenvolvimento de um jogo educativo possa potencializar o processo de ensino-aprendizagem sobre a SAE e o PE de modo criativo, entendendo que o aprendizado da temática é o alicerce necessário para o desenvolvimento de futuros enfermeiros, considerando a complexidade do dinamismo e do contexto de atuação, seja ele público ou privado, em que ocorre a implementação dos cuidados de Enfermagem, que tem por finalidade instigar o pensamento racional ao implementar o processo de cuidar (ROCHA *et al.*, 2019).

Nos vários contextos educacionais da Enfermagem, a utilização das tecnologias ativas e facilitadoras de ensino e de comunicação têm aumentado de maneira exponencial, em especial quando relacionadas à simulação realística, casos clínicos, SAE e sistemas de classificação, através da utilização de instrumentos construídos com base científica, que trazem clareza de entendimento por meio de uma linguagem padronizada e embasados nas teorias de Enfermagem (MOTA *et al.*, 2019).

Repensar propostas pedagógicas e sair de um aprendizado mecanizado para um aprendizado significativo é um dos diversos desafios encontrados por docentes dentro do curso de Enfermagem, pois exige se voltar para o pensar no ensino e entender sobre as inúmeras ferramentas que as metodologias ativas possibilitam escolher no planejamento de um ensino interessante e motivador (SANTOS *et al.*, 2017).

As metodologias ativas permitem inúmeras formas de ensino justamente porque o processo de ensino-aprendizagem vem passando por grandes mudanças, necessitando essa transformação na maneira formal de ensinar para uma maneira ativa, onde transfere ao discente o envolvimento direto com seu aprendizado. Portanto, as metodologias ativas buscam por um ensino através de práticas, jogos e atividades onde docentes contam com a participação efetiva e ativa dos discentes (DUQUE *et al.*, 2019).

Nesse sentido, optou-se por utilizar a estratégia do jogo educativo como metodologia ativa e uma maneira desafiadora de gerar uma aprendizagem que se prolonga além da abordagem tradicional de sala de aula, quebrando a rotina do cotidiano, trazendo uma maneira interessante e prazerosa de ensinar e aprender.

Dentro de um curso de graduação em Enfermagem o ensino é um tanto complexo e é trabalhado ao longo de todo ele a dicotomia teoria e prática, portanto sair do método tradicional e imergir em metodologias ativas ainda é desafiador, mas utilizar métodos estratégicos como o jogo educativo pode exercitar a habilidade mental e a imaginação, visto que toda atividade

lúdica entretém, agrada, prende a atenção e pode ensinar com maior eficiência, transmitindo o conteúdo através da estimulação de diversos sentidos, sem se tornar cansativo, tornando-se uma estratégia facilitadora no processo de ensino-aprendizagem (LIMA, 2017).

Este estudo se alicerça na construção de uma metodologia de ensino mais atrativa, através de um jogo educativo, onde se pretende viabilizar um ensino estimulante e lúdico, cuja finalidade é a formação do discente da saúde, em especial na formação profissional de enfermeiros, visando proporcionar o esclarecimento de dúvidas e despertar o interesse e a motivação pelo conhecimento (GADELHA *et al.*, 2019).

Assim, este estudo propõe a seguinte **pergunta de pesquisa norteadora**: Como desenvolver um jogo educativo sobre SAE com conteúdo e aparência válidas para auxiliar no processo de ensino aprendizagem dos discentes de cursos de graduação em Enfermagem?

2 OBJETIVO

2.1 OBJETIVO GERAL

Desenvolver e validar o conteúdo e aparência de um jogo educativo sobre Sistematização da Assistência e Processo de Enfermagem para discentes de cursos de graduação em Enfermagem.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Identificar e mapear os jogos educativos utilizados no ensino da Sistematização da Assistência de Enfermagem e Processo de Enfermagem de discentes em cursos de graduação em Enfermagem;

Definir a estratégia educacional e os conteúdos relevantes para o ensino da SAE e do PE com base na literatura;

Validar as características relacionadas ao conteúdo e a aparência do jogo para ensino da SAE e do PE por meio de experts.

3 REVISÃO DA LITERATURA

A revisão de literatura apresentada a seguir contempla estudos que abordam o contexto histórico e a importância da SAE, bem como da Teoria de Enfermagem e legislação que a regulamenta durante o exercício profissional. Ainda, são elencados estudos sobre o processo de ensino-aprendizagem da SAE e PE e os Jogos Educativos explanando sua utilização como metodologia ativa e atrativa de ensino para a Enfermagem.

Para tal, foi realizada uma busca sistematizada da literatura nas bases de dados Biblioteca Virtual de Saúde (BVS), Literatura Latino Americana e do Caribe em Ciências da Saúde (LILACS), Base de Dados em Enfermagem (BDENF), *Scientific Electronic Library Online* (SciELO), Pubmed/Medline, Scopus e *Web of Science*, Google Acadêmico, nos idiomas português, inglês e espanhol, que incluiu as pesquisas publicadas de 2015 até o ano de 2020, disponíveis com resumo e texto completo, utilizando os seguintes descritores combinados de diferentes formas: “Jogos Educativos”, “Ensino de Enfermagem”, “Registro de Enfermagem”, “Sistematização da Assistência em Enfermagem” e “Metodologias Ativas”. Ainda, foram utilizados livros, teses e dissertações que discorrem também desta temática.

3.1 PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NA FORMAÇÃO DO ENFERMEIRO

Historicamente o desenvolvimento curricular da Enfermagem no Brasil tem uma trajetória que leva em consideração aspectos éticos, legais, ideológicos e sociais que acompanham o mercado de trabalho de cada época na intenção de formar enfermeiros de acordo com específicas demandas da saúde ao longo dos tempos (DUARTE; VASCONCELOS; SILVA, 2016).

Com a criação do Sistema Único de Saúde (SUS) em 1988, a saúde ganhou rumos diferentes, remetendo uma série de reformas na organização dos seus serviços e consequentemente no mercado de trabalho para todos que dele compunham, com reflexos na formação desses profissionais. Dentro da Enfermagem, tais fatos levaram a debates em relação ao perfil de competências que os enfermeiros deveriam assumir e em 07/11/2001 resultou na aprovação da Resolução nº 3 do CNES/CES das DCN/ENF (MAGNAGO; PIERANTONI, 2019).

As DCN/ENF passaram por adequações ao longo da história educacional dentro da profissão justamente porque o sistema de saúde exige formar enfermeiros generalistas para atuar em diferentes áreas de atenção à saúde, com isso surgiu a necessidade de discutir entre

entidades de classe, escolas, instituições de saúde, entre outros, acerca da reformulação que esteja engajada com os princípios norteadores das políticas dentro do sistema de saúde (DUARTE; VASCONCELOS; SILVA, 2016).

Dentro da DCN/ENF há a necessidade de construção de Projetos Pedagógicos (PP) de como essa educação em Enfermagem deva acontecer para que proponham articular a flexibilização de uma grade curricular integrada entre teoria e prática, fragmentando o modelo disciplinar através da integração de conteúdos, formando profissionais que atendam as demandas de saúde da população (FRANCO; SOARES; BETHONY, 2016).

As IES que oferecem curso de graduação em Enfermagem, sejam elas públicas ou privadas, precisam organizar seus projetos pedagógicos e adequá-los ao proposto pelas DCN/ENF, observando que a SAE permeia todas as séries do curso e que carece ser trabalhada em diferentes estratégias de ensino, proporcionando sua ligação entre a teoria e a prática na práxis profissional (SILVA *et al.*, 2019).

Conforme seu estudo, Franco, Soares e Bethony (2016, p.34) relatam que “há indicativos de dificuldades vivenciadas por docentes na implantação de currículos integrados. Dentre essas, destacam-se o conhecimento insuficiente do docente em relação ao PP do Curso e o seu despreparo pedagógico para se inserir na proposta do currículo integrado”. Corroborando com isso, Soriano *et al.* (2015) trazem que as dificuldades nos programas curriculares da Enfermagem são de raízes históricas que passaram por inúmeras transformações para chegarem à matriz atual, e que o ensino por competências pode ser transformador para a profissão, porém exige a inclusão de métodos ativos para que aconteça a real aplicação das DCN/ENF.

Os métodos ativos, dentro da área de educação, são conceituados como todos os métodos que estimulam os processos de ensino-aprendizagem de forma crítica e reflexiva, possibilitando o discente a se comprometer e participar do seu aprendizado. Dentro das metodologias ativas são possíveis variadas formas de ensino, sendo necessário que o docente escolha qual ferramenta irá trabalhar, facilitando, ampliando e colocando os discentes como protagonistas dos seus processos de ensino-aprendizagens e formação para o mercado de trabalho. Nesse sentido o uso das metodologias ativas no ensino superior possibilita a troca de experiências, reflexões, questionamentos, análises e soluções entre docentes e discentes dentro do conteúdo trabalhado através da criatividade e desafio lançados pela ferramenta metodológica escolhida, tornando seu aprendizado significativo (SANTOS *et al.*, 2017).

Assim, na formação dos profissionais da saúde foi preciso repensar as propostas pedagógicas a fim de rever alguns aspectos exigidos dos seus docentes e revisar suas condutas

de aula, buscando entender sobre métodos ativos e os utilizar para uma formação discente com mais autonomia, consciência e humanização, preparando seus profissionais para os desafios impostos pela sua profissão com pensamento crítico/reflexivo e não mecanizado, porém sistematizado (DUQUE *et al.*, 2019).

Trabalhar de forma sistematizada no âmbito da Enfermagem está presente nas DCN tanto dos cursos superiores quanto dos técnicos em Enfermagem. Desde 2002, a Associação Brasileira de Enfermagem (ABEN) em conjunto com o COFEN indicam a SAE como metodologia para padronizar os processos de trabalho, devendo ser consolidada em toda instituição de ensino e de saúde, seja pública ou privada, reforçado em 2009 pela Resolução COFEN nº 358/2019, onde incorpora as atribuições de cada membro da equipe e aponta o PE como privativo do enfermeiro (SALVADOR *et al.*, 2019).

3.2 SISTEMATIZAÇÃO DA ASSISTÊNCIA DE ENFERMAGEM

A reflexão acerca da SAE vem sendo feita desde 1950 no Brasil, sendo realmente difundida pela teórica de Enfermagem Wanda de Aguiar Horta na década de 1970, porém na segunda metade da década de 1990 é que a aplicação da SAE foi ganhando força na prática, atingindo o auge dos estudos e avanços científicos a partir dos anos 2000 (SCHMITZ *et al.*, 2016).

Através da Teoria das Necessidades Humanas Básicas (NHB) é que a teórica de Enfermagem Wanda de Aguiar Horta defendeu suas práticas dentro da profissão, partindo da premissa da teoria da motivação humana de Maslow (1970) que define cinco categorias como necessidades humanas visualmente representada por uma pirâmide que elenca da base ao ápice necessidades fisiológicas, de segurança, necessidades sociais, de estima e necessidades de realizações pessoais somada a classificação das necessidades de João Mohana (1964) que descreve necessidades psicobiológicas, necessidades psicossociais e necessidades psicoespirituais como três níveis para as NHB (UBALDO; MATOS; SALUM, 2015).

A teoria de cuidado proposto por Horta (Necessidades Humanas Básicas) é até hoje estudada e conhecida pelos discentes dentro dos cursos de graduação em Enfermagem, bem como nacionalmente reconhecida dentro da profissão, pois se baseia na assistência ao ser humano como indivíduo, família e comunidade atendendo suas necessidades básicas a fim de o tornar independente na sua assistência e autocuidado. Sua metodologia processual é baseada em seis etapas: histórico de Enfermagem, diagnóstico de Enfermagem, plano assistencial,

prescrição de Enfermagem, evolução e prognóstico de Enfermagem (RODRIGUEZ *et al.*, 2017).

O alicerce da Enfermagem é o cuidar, portanto pensá-lo e sistematizá-lo dinamicamente e cientificamente consolidando a prestação do cuidado de forma ética, integral e humanizada exigiu legalizá-lo. A partir da necessidade de revisar e melhorar os processos é que a Resolução 358/2009 do COFEN foi criada corrigindo a norma anterior (Resolução COFEN 272/2002) que determinava que a SAE e o PE eram atividades privativas do enfermeiro, passando a SAE ser de responsabilidade de toda equipe de Enfermagem e o PE privativo do enfermeiro (GARCIA, 2016).

Inúmeros benefícios envolvem o cuidado ao cliente e a SAE é um meio facilitador da atuação dos enfermeiros, norteador as formas de assistir ao indivíduo, estabelecer metas e favorecer a qualidade da assistência (FIGUEIRA *et al.*, 2018). Ao longo do tempo a SAE vem sendo desenvolvida e se tornou parte de um processo utilizado por enfermeiros comprometidos em melhorar o cuidado prestado ao paciente, e dar autonomia com respaldo seguro aos seus registros, fortalecendo o seguimento multiprofissional através do PE (SILVA; SANTOS; NAVARINE, 2015).

Planejar o cuidado é responsabilidade do enfermeiro e uma imposição legal. Segundo a Lei nº 7498 cabe privativamente ao enfermeiro o planejamento, organização, coordenação, execução e avaliação dos serviços da assistência de Enfermagem (BRASIL, 1986).

A Resolução COFEN nº 272 (2002) revogada pela Resolução COFEN nº 358 (2009) reforça a importância do planejamento da assistência e considera que a SAE melhora a qualidade da assistência e define que a implementação da SAE deve ocorrer em toda instituição de saúde pública e privada. Esta incumbe privativamente ao enfermeiro a implantação, planejamento, organização, execução e avaliação do PE, que compreende as seguintes etapas: coleta de dados de Enfermagem (histórico de Enfermagem), diagnóstico de Enfermagem, planejamento de Enfermagem, implementação e avaliação de Enfermagem (BRASIL, 2009).

Conforme a Resolução COFEN nº 429/2012 que “dispõe sobre o registro das ações profissionais no prontuário do paciente, e em outros documentos próprios da Enfermagem, independente do meio de suporte – tradicional ou eletrônico” faz do PE o principal instrumento para desempenhar sistematicamente as práticas do enfermeiro e, através do desenvolvimento das etapas que ele compõe, favorecer um cuidado organizado metodologicamente às ações e sustentando seu devido registro deixando documentado as práticas instituídas (BRASIL, 2012a). Reforçando esse registro é que a Resolução nº 0514/2016 aprova o guia de recomendações para registro de Enfermagem no prontuário do paciente e outros documentos

de Enfermagem, o qual padroniza os registros, determinando que estes devem ser realizados a cada 24 horas (BRASIL, 2016).

A interligação e implementação das cinco etapas do PE permite a tomadas de decisões para uma assistência contínua do cuidado, apesar de ainda ser uma prática incipiente em muitas instituições justamente por ser desafiador e consolidar todas as suas etapas dentro da rotina de trabalho do enfermeiro e algumas estratégias como ações em educação permanente, informatização da assistência e apoio das instituições de ensino superior devem ser implementadas a fim de desmistificar e facilitar o desenvolvimento de cada fase (TRINDADE, 2016).

As etapas do PE são desenvolvidas privativamente pelo enfermeiro através da consulta de Enfermagem e conforme a Resolução nº 358/2009, o COFEN descreve todas essas etapas no seu artigo 2º:

I – Coleta de dados de Enfermagem (ou Histórico de Enfermagem) – processo deliberado, sistemático e contínuo, realizado com o auxílio de métodos e técnicas variadas, que tem por finalidade a obtenção de informações sobre a pessoa, família ou coletividade humana e sobre suas respostas em um dado momento do processo saúde e doença.

II – Diagnóstico de Enfermagem – processo de interpretação e agrupamento dos dados coletados na primeira etapa, que culmina com a tomada de decisão sobre os conceitos diagnósticos de enfermagem que representam, com mais exatidão, as respostas da pessoa, família ou coletividade humana em um dado momento do processo saúde e doença; e que constituem a base para a seleção das ações ou intervenções com as quais se objetiva alcançar os resultados esperados.

III – Planejamento de Enfermagem – determinação dos resultados que se espera alcançar; e das ações ou intervenções de enfermagem que serão realizadas face às respostas da pessoa, família ou coletividade humana em um dado momento do processo saúde e doença, identificadas na etapa de Diagnóstico de Enfermagem.

IV – Implementação – realização das ações ou intervenções determinadas na etapa de Planejamento de Enfermagem.

V – Avaliação de Enfermagem – processo deliberado, sistemático e contínuo de verificação de mudanças nas respostas da pessoa, família ou coletividade humana em um dado momento do processo saúde doença, para determinar se as ações ou intervenções de enfermagem alcançaram o resultado esperado; e de verificação da necessidade de mudanças ou adaptações nas etapas do Processo de Enfermagem (BRASIL, 2009, p. 03).

Ainda segundo a Resolução nº 358/2009 do COFEN, o PE deve estar embasado num referencial teórico que oriente a coleta de dados, o estabelecimento de diagnósticos de Enfermagem e o planejamento das ações ou intervenções de Enfermagem, e que forneça a base para a avaliação dos resultados de Enfermagem alcançados, possibilitando que as etapas sejam inter-relacionadas e recorrentes (BRASIL, 2009).

Esse suporte teórico pode ser sustentado por vários sistemas de classificações, portanto classificações internacionais foram criadas e adotadas para estabelecer uma linguagem única e padronizada com o intuito de dar uniformidade para os diagnósticos de Enfermagem, bem como

os cuidados e os resultados avaliados ao longo do processo. Alguns exemplos mais conhecidos e utilizados no Brasil são: Classificação Diagnóstica NANDA-I, NIC, NOC e a CIPE[®], cuja estruturação de linguagem engloba tanto diagnósticos quanto intervenções e resultados criados pelo CIE (FIGUEIRA *et al.*, 2018).

Apesar da SAE ser uma exigência legal e contribuir para a qualidade da assistência, ainda são verificadas dificuldades na sua implementação e no processo ensino aprendizagem na formação dos enfermeiros. A importância e as estratégias para desenvolvimento da SAE e do PE devem ser abordadas, para que quando esses profissionais forem lançados ao mercado de trabalho isso aconteça de maneira tranquila e espontânea, tornando-se uma ferramenta fundamental do seu processo de trabalho (SALVADOR *et al.*, 2018).

Estudo que avaliou o conhecimento e percepção da Enfermagem brasileira sobre a SAE, realizado com 596 enfermeiros e acadêmicos de enfermagem, trouxe como resultado que 86% da população estudada percebe a SAE como muito importante, mas somente 60,9% a utilizam em sua prática assistencial, estando relacionado aos que têm maior nível de formação e a não utilização, com a percepção de irrelevância sobre o tema e baixo conhecimento sobre o PE, mesmo sendo unânime o reconhecimento da sua obrigatoriedade (OLIVEIRA *et al.*, 2019).

O mesmo estudo salienta também que 57,8% afirmam conhecer alguma taxonomia dentre as taxonomias de Enfermagem conhecidas pelos usuários, mas não souberam informar e nem lembram os nomes delas. E 30,8% dos pesquisados destacaram NANDA-I, NIC, NOC e a CIPE[®] dentre as taxonomias descritas. Já 11,4% declararam não conhecer nenhuma taxonomia (OLIVEIRA *et al.*, 2019).

Nesse sentido, é necessária a reflexão pedagógica para o ensino da SAE justamente porque é na formação que se constrói e se solidifica efetivamente a implementação dela e da Enfermagem enquanto disciplina, profissão e trabalho no ato de cuidar, exigindo das instituições de ensino a criação de ambientes que incorporem tecnologias educacionais e espaços criativos, bem como o preparo e capacitação dos docentes para as aulas ativas e interativas, possibilitando uma aprendizagem motivadora e significativa (SILVA *et al.*, 2019).

3.3 JOGOS EDUCATIVOS COMO UMA POSSIBILIDADE DE TECNOLOGIA DE ENSINO PARA A ENFERMAGEM

A educação em Enfermagem, no contexto atual, vem sendo desenvolvida por diferentes tecnologias de ensino aprendizagem. Uma dessas tecnologias são os jogos educativos que oferecem uma oportunidade de ensino desmistificando as dificuldades encontradas no

desenvolvimento de conteúdo através de uma maneira lúdica, simples de envolvimento mental e imaginação com linguagem compreensível, apoiando o desenvolvimento do tema educativo proposto.

A palavra jogo apresenta diversos conceitos, provém do latim *jocu*, significando “gracejo”, pois além de divertimento, o jogo envolve competição entre os participantes, bem como regras que devem ser observadas por eles. Na educação a palavra jogo é sinônimo de estímulo ao crescimento cognitivo do aluno. No sentido etimológico a palavra jogo expressa um divertimento, brincadeira, passatempo sujeito a regras que devem ser observadas quando se joga (TÁVORA *et al.*, 2018).

Os jogos educativos têm caráter corporativo apresentando conteúdo e atividades práticas com objetivos educacionais baseados no lazer e na diversão. E motivar o aprendiz é o que se espera como consequência da abordagem pedagógica adotada que utiliza a exploração livre e o lúdico. Os jogos educativos proporcionam a possibilidade de aprendizagem e auxiliam na construção da autoconfiança (SOARES *et al.*, 2016).

Conceber um jogo e utilizá-lo de forma adequada oferece muitas vantagens, tais como fixação dos conteúdos como forma facilitadora da aprendizagem, permissão da tomada de decisão e avaliações, dar significado a conceitos de difícil compreensão, requisitar a participação ativa individual e coletiva através da socialização, pois estimula o trabalho em equipe, motiva, desperta a criatividade, o senso crítico, a participação, a competição sadia e, ainda, o prazer de aprender (TÁVORA *et al.*, 2018).

Trabalhar com jogo educativo exercita a imaginação, bem como a habilidade mental, pois a atividade lúdica é uma maneira descontraída e entretém, entusiasma e ensina com maior eficiência, sem se tornar cansativo, pois transmite o conteúdo de aprendizagem, estimulando diversos sentidos ao mesmo tempo, tornando-se uma estratégia facilitadora do processo ensino-aprendizagem (TÁVORA *et al.*, 2018). Nesse contexto, os jogos lúdicos são utilizados para transmitir o conhecimento e incentivar a aprendizagem de uma maneira mais didática e interessante, sendo de responsabilidade do professor a maneira de conduzir o ensino na sala de aula (COVOS *et al.*, 2018).

Alguns estudos trazem a abordagem de construção e avaliação dos jogos no processo de ensino-aprendizagem na Enfermagem, como no trabalho de Andrade (2017), da Universidade Federal Fluminense/Rio de Janeiro, que teve por objetivo construir e validar conteúdo e aparência de um jogo educativo voltado ao ensino aprendizagem dos registros de Enfermagem sob a ótica do PE com sistemas de linguagens padronizadas, descrevendo a construção de um jogo de tabuleiro sobre registro de Enfermagem, intitulado Jogo Educativo

Registro de Enfermagem (JERE).

A avaliação da tecnologia foi feita por enfermeiros e acadêmicos após responderem a um questionário de validação para sua utilização. Foram selecionados 14 juízes e 50% consideraram o objetivo do jogo totalmente adequado, 57,1% afirmaram que o jogo ajuda durante o trabalho/atividades cotidianas, porém 42,9% apontaram que o JERE está parcialmente adequado para ser utilizado pelo público-alvo. O estudo concluiu que o jogo é relevante, pois poderá mediar práticas educativas em grupo, no intuito de tornar mais estimulantes o ensino-aprendizagem de diagnósticos, intervenções e resultados com sistemas de linguagens padronizadas, proporcionando a troca de saberes de acadêmicos de Enfermagem e enfermeiros.

Em uma outra perspectiva, mas na linha dos jogos, o estudo de Soares, A. *et al.* (2016) também objetivou avaliar as potencialidades dessa abordagem como estratégia pedagógica cooperativa e através de um jogo de representação denominado *Role Playing Game* (RPG) avaliado e intitulado “A Ordem de Ores”, sendo desenvolvido por uma equipe multiprofissional composta por uma doutora em Educação, uma doutora em Ciências da Saúde, um psicólogo, uma enfermeira, um graduando em Enfermagem e dois especialistas em RPG.

O RPG levou seis meses para ser criado e envolveu várias etapas desde o desenho e criação do protótipo do jogo, avaliação da sua dinâmica por jogadores de RPG até o preparo dos mestres onde definiu um grupo de jogadores, guiado por um mestre (narrador), criando uma história sob a forma oral, escrita ou animada que possibilita o exercício da tomada de decisão, da argumentação, da imaginação, da cooperação, da interação e da construção de conceitos na graduação em Enfermagem, como uma estratégia pedagógica não tradicional que favoreceu aos alunos a aproximação com a prática profissional, a participação ativa, a autorreflexão e a reflexão sobre a atuação profissional (SOARES, A. *et al.*, 2016).

Sobre os participantes do RPG a maioria havia ingressado no curso de graduação em Enfermagem há um ano e meio (81%), enquanto o restante havia ingressado há um (16%) ou dois anos (3%). O jogo foi aplicado para grupos de seis alunos, em seis sessões de duas horas cada, semanalmente. Cada grupo foi conduzido por um mestre treinado. Após a participação em cada sessão, os alunos escreveram um laudo, denominado de Memórias de Jogo, e enviaram em um prazo de 24 horas. A orientação era para referenciar as impressões sobre as situações vivenciadas, os sentimentos despertados e as habilidades exercitadas. Concluindo que essa estratégia favoreceu processos de singularização, permitindo ao aluno vivenciar situações semelhantes às da prática do enfermeiro e exercitar habilidades como trabalho em equipe e criatividade e a ampliação dos estudos que abordam os processos subjetivos no ensino superior,

por meio de jogos de simulação, podendo contribuir para melhor delineamento dos processos formativos em saúde (SOARES, A. *et al.*, 2016).

Como outro exemplo de jogo educativo utilizado para o ensino da Enfermagem, é o game de cateterismo vesical desenvolvido por Montandon *et al.* (2020). Trata-se de um estudo piloto do tipo metodológico, no qual foi desenvolvido um game e aplicado teste de validação quanto a conteúdo e critério. Participaram do estudo 16 estudantes, que validaram o game quanto à eficácia do jogo em relação à educação em saúde, comprovando que o mesmo o nível de conhecimento sobre autocuidado, permitindo assim que o usuário desenvolva um raciocínio clínico.

Em 2017, Silva, A. *et al.* (2017) apresentaram no III Simpósio de Tecnologias Aplicadas em Educação em Saúde um jogo educativo de tabuleiro denominado “Aprende ou SAE” abordando no título do trabalho o jogo como facilitador do processo de ensino-aprendizagem da Sistematização da Assistência de Enfermagem. O jogo foi desenvolvido para alunos de um curso de Enfermagem do estado da Bahia, a partir do quinto semestre da graduação.

O jogo “Aprende ou SAE” enfatizou o Processo de Enfermagem, trazendo três casos clínicos, cada um com cinco cartas de cores distintas com opções numeradas de 1 a 6 em cada carta, representando as cinco etapas do PE. O tabuleiro é em formato de S e contém 30 casas coloridas de acordo com cada etapa e também numeradas de 1 a 6 indicando qual etapa e pergunta deverá ser respondida. Os jogadores são divididos em três duplas e cada dupla ficará responsável por um caso clínico. O dado é lançado e caminha para a casa referente ao número que saiu no dado, indicando os jogadores a qual instrução na carta referente a casa podendo ser resposta a uma pergunta ou uma surpresa (SILVA, A. *et al.*, 2017).

Como conclusão do estudo, Silva, A. *et al.* (2017) apontam a perspectiva de validar seu jogo educativo de tabuleiro como ferramenta de suporte pedagógico na aplicabilidade da SAE, aproximando os discentes da realidade cotidiana profissional através de um aprendizado mais efetivo com a abordagem de casos clínicos para o desenvolvimento do pensamento crítico mais efetivo na aplicabilidade das práticas assistenciais da SAE e PE. Entretanto, não foi encontrado na literatura nenhuma informação sobre essa validação.

Por fim, conforme Gadelha *et al.* (2019), destaca-se que a utilização dos jogos educativos na Enfermagem é um meio de produzir e facilitar o conhecimento e compreender os conteúdos de forma lúdica dentro das inúmeras possibilidades de tecnologias educativas, possibilitando a mudança do método de ensino tradicional, atrelando como conclusão ao seu estudo que uso das tecnologias na formação acadêmica é um caminho para construir o aprendizado, de maneira interativa e sensível, favorecendo a formação crítica do enfermeiro.

4 MÉTODO

4.1. TIPO DE ESTUDO

Trata-se de um estudo metodológico de produção tecnológica que incide sobre o desenvolvimento e a validação de conteúdo e aparência de um jogo educativo, a ser utilizado com fins de apoio à metodologia de ensino de discentes da graduação em Enfermagem, no que se refere ao ensino da SAE e PE.

Esse tipo de estudo costuma envolver modelos de pesquisa com abordagens qualitativas e quantitativas, destinando-se a investigação, organização, análise de dados, elaboração, validação e avaliação dos instrumentos e técnicas de pesquisa para possibilitar a obtenção de um instrumento confiável, preciso e utilizável que possa ser replicado por outros pesquisadores (POLIT; BECK, 2018). Desse modo, este estudo envolveu diferentes etapas metodológicas: uma revisão de literatura do tipo *scoping review*, etapas qualitativas que foram desenvolvidas durante as fases de ideação e concepção do jogo educativo e uma etapa quantitativa de validação com experts.

4.2 CONTEXTO DO ESTUDO

O contexto do estudo foi o Centro Universitário Estácio de Sá de Santa Catarina, pólo São José, onde a pesquisadora desenvolve suas atividades profissionais e no qual se apoiou e motivou para desenvolver a pesquisa, dentro de uma das disciplinas em que ministra - Sistematização do Cuidar II. Nessa disciplina os acadêmicos de Enfermagem têm o primeiro contato com a SAE. Após ministrar o conteúdo teórico, a pesquisadora percebeu a inquietação e as dúvidas dos alunos sobre uma matéria que atualmente é base para toda a vida profissional e isso a instigou tentar uma outra maneira de compartilhar o conteúdo.

O Centro Universitário Estácio de Sá de Santa Catarina é uma instituição privada de ensino superior e o curso de Enfermagem teve sua primeira turma de enfermeiros formada no ano de 2011, porém a partir de 2014 o curso passou a ser ministrado por um período mínimo de 10 semestres. O curso tem por objetivo formar enfermeiros qualificados para atuar em todos os níveis de complexidade da assistência ao ser humano em sua integralidade no contexto do sistema único de saúde e do sistema de saúde complementar, numa perspectiva crítico-reflexiva-criativa, compromissados com a qualidade de vida da população, bem como com sua qualificação permanente e com o desenvolvimento da profissão. Sendo assim, busca envolver

o aluno como construtor do seu conhecimento a partir da reflexão e indagação de sua prática, sua participação no processo de formação de modo ativo, criativo, crítico, num exercício contínuo em que seja capaz de realizar análise, interpretação e síntese do objeto a ser aprendido, tendo também o compromisso com a sua formação.

Atualmente o curso conta com um total de 613 alunos matriculados no curso e com um o quadro de docentes de nove professores que ministram as disciplinas teóricas e 15 que ministram as disciplinas práticas, todos servindo como orientadores, condutores do processo, provocadores de dúvidas e tendo autoridade competente, sendo de fato responsável pelas tarefas de ensino, explicação de matéria, orientações das atividades, fazendo com que os estudantes reconheçam o que sabem, como sabem, porque sabem e que saibam transmitir isso a terceiros, sempre em consonância com o projeto pedagógico institucional e com as DCN.

4.3 OPERACIONALIZAÇÃO DO ESTUDO

Para que o objetivo deste estudo fosse alcançado, ele foi desenvolvido seguindo a proposta do *Design Thinking* ou Pensamento de Design (MASTROCOLA, 2015). Esse tipo de estudo aponta etapas bem desenhadas, buscando delimitar o problema, pesquisar o público-alvo, criação de ideias, prototipar as possibilidades selecionando soluções para implementar o produto.

O *Design Thinking* é uma abordagem que colabora na operacionalização da pesquisa, pois apresenta uma forma sistemática de solucionar diversos problemas, inclusive, na área da saúde. Constitui-se de uma alternativa metodológica às pesquisas em saúde, pois é pautada no ser humano, caracterizada pela simplificação e humanização de processos, objetivando um melhor desempenho justamente por se tratar de uma abordagem sistematizada que busca solucionar problemas através da inovação, coletividade, empatia, colaboração e criatividade, podendo contemplar não só discentes, mas também equipes de saúde, pacientes, familiares, profissionais das áreas de apoio, entre outros (ABOOKIRE *et al.*, 2020; PAIVA, ZANCHETTA & LONDOÑO, 2020).

Dessa forma utilizamos o *Design Thinking* como suporte teórico ao método deste estudo e utilizamos o *Game Design* para a operacionalização do mesmo. Para desenvolvermos e produzirmos efetivamente o jogo educativo é imperativo pensarmos na ideia, seus requisitos e em todos os elementos que irão compô-lo conforme preconiza o *Design Thinking*. Buscando atender as necessidades estratégicas no processo de ensino-aprendizagem deste trabalho utilizamos as etapas de projeto do jogo denominadas *Game Design* (FERNANDES; LUCENA;

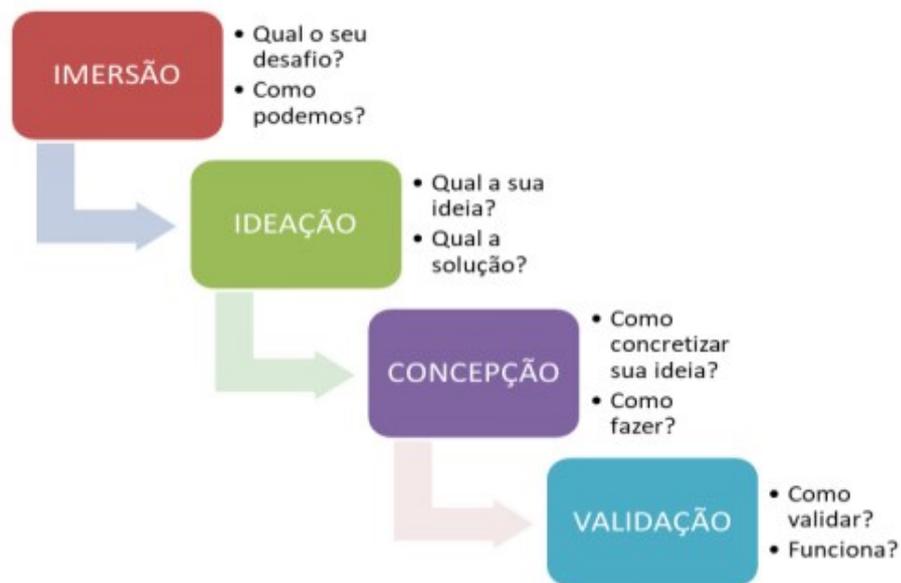
ARANHA, 2018).

Além dos aspectos pedagógicos que precisam ser definidos para um jogo educativo, o *Game Design* se preocupa em atender a proposta por desenhar as seguintes etapas: ideia principal, estilo do jogo, público alvo, narrativa a ser utilizada, mecânica de funcionamento, personagens, cenários, objetos, fases, níveis de dificuldade, entre outros (FERNANDES; LUCENA; ARANHA, 2018).

Brathwaite e Schreiber (2009) definem o *Game Design* como um processo de criação de conteúdo e regras para um jogo, além de criar também objetivos que o jogador se sinta motivado a alcançar e com regras que ele siga como se estivesse tomando decisões significativas para atingir esses propósitos. Segundo Mastrocola (2015), o *Game Design* é a alma de um jogo e abrange um contexto para ser experienciado pelo jogador do qual emerge significado, podendo ser elaborado com a participação de diferentes integrantes de uma equipe para um público-alvo de jogadores.

A partir desses conceitos, uma equipe multidisciplinar que atua no laboratório de pesquisas em games e educação da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (FERNANDES; LUCENA; ARANHA, 2018), propôs a *Creative Game Design* (CGD) dividida em quatro fases: imersão, ideação, concepção e validação, conforme Figura 1.

Figura 1 – Fases do *Creative Game Design*.



Fonte: Fernandes; Lucena; Aranha, (2018, p. 5).

Na fase de Imersão surge o desafio que será abordado pelo jogo, buscando contextualizá-lo e conhecê-lo para facilitar a delimitação dos problemas, bem como estudar e identificar quais as necessidades do público alvo. Oferece apoio com especialistas da temática através de entrevista, observação e pesquisa de campo para entender melhor o desafio para levantar dados para a etapa de ideação (FERNANDES, LUCENA e ARANHA, 2018).

A fase de Ideação que visa tratar justamente das ideias e solução para o desafio, tendo como norteadoras as perguntas: Qual a ideia do jogo? Qual a solução? Dispõe para a equipe de pesquisadores que desenvolveram o jogo a possibilidade de pensar em soluções e que seleciona e descreve uma ideia promissora. Nessa etapa são utilizadas técnicas de *Brainstorming* (chuva de ideias) para escolha da melhor ideia do grupo para o jogo (FERNANDES; LUCENA; ARANHA, 2018).

Na fase de Concepção é discutida como será concretizada a ideia do jogo escolhida na fase anterior. Reforçando que aqui se pretende responder como fazer e concretizar a ideia, estabelecendo características para o jogo, como: “espaço, tempo, regras, mecânica, personagens, cenário, fluxo, fases, aspectos de comunicação e interação, entretenimento, acessibilidade, usabilidade e os aspectos pedagógicos (componente curricular, objetivo, conteúdos, habilidades trabalhadas, entre outros). Também deve ser criada a narrativa do jogo” (FERNANDES; LUCENA; ARANHA, 2018, p.5).

A fase de Validação é o momento em que são avaliados e validados os projetos dos jogos. Essa fase envolve além da equipe, professores, especialistas e o usuário final. A equipe apresenta o projeto do jogo para os avaliadores, que tecem suas sugestões para melhoria.

Passaremos a descrever agora como essa proposta foi adaptada para embasar a operacionalização deste estudo, uma vez que o objetivo não era apenas validar o projeto, mas o produto:

Fase de imersão - Neste estudo, como a pesquisadora atua no curso de graduação em Enfermagem e está em contato direto com os estudantes, público-alvo do jogo, entendemos que essa primeira etapa foi desenvolvida no momento que surgiu a necessidade desta pesquisa e nas conversas informais com os demais colegas docentes que atuam no curso.

A origem da ideia foi quando a pesquisadora explanou o tema em sala de aula na disciplina de Sistematização do Cuidar II, para alunos do quarto período e sentir a necessidade de trazer algo lúdico na tentativa de reforçar o que teria sido trabalhado de uma maneira descontraída, mas que fizesse sentido e fixasse o conteúdo que é alicerce à Enfermagem.

Como docente há dois anos dessa Instituição de Ensino Superior, ao longo de cada semestre, a pesquisadora foi percebendo que dentro de tudo o que contempla a SAE, as etapas

do PE merecem ser criteriosamente esmiuçadas, principalmente abordagem que envolvem os sistemas de classificação NANDA-I, NIC e NOC. Portanto, para a construção do jogo educativo, deseja-se contemplar, além de perguntas gerais sobre a SAE, as etapas do PE, essas três taxonomias em específico como uma ferramenta auxiliar no processo de ensino-aprendizagem.

Cabe mencionar também que durante as aulas do curso de mestrado profissional foi possível discutir a proposta com os docentes do Programa e, especialmente, com uma professora que atua na área de Design. Assim, considera-se que essa etapa está descrita tanto na introdução desta dissertação, quanto no contexto do estudo.

Fase de ideação - Nessa etapa optamos por realizar uma revisão de escopo para identificar e mapear os jogos educativos utilizados no ensino da SAE. Essa revisão serviu para auxiliar no processo de definição da melhor estratégia de jogo e das necessidades de aprendizagem.

Foi elaborado um protocolo de revisão para nortear essa etapa. A busca eletrônica foi realizada em cinco bases de dados: Scopus, CINAHL, *Web of Science*, Biblioteca Virtual em Saúde/Lilacs/Bdenf e Scielo, com os descritores em português e inglês, “Jogos Experimentais” OR “Jogos Educativos”, “Educação em Enfermagem” OR "Educação em Enfermagem" OR "Curso de Enfermagem" OR "Cursos de Enfermagem", "Educação Superior" OR "Ensino Superior" OR "Ensino de Enfermagem, entre os anos de 2015 a abril de 2021.

Incluiu-se todos os trabalhos que respondiam ao objetivo do estudo, disponíveis na íntegra e gratuitamente em meio eletrônico, nacionais e internacionais, sendo encontrados um total de 101 trabalhos que, após passarem pelo processo de leitura dos títulos e resumos, sendo incluídos 19 estudos que atenderam aos critérios de inclusão, e foram lidos na íntegra.

Com essa etapa se percebeu quais tipos de pesquisas estão sendo realizadas em se tratando de jogos educativos, quais os jogos que estão sendo desenvolvidos, as diferentes estratégias e os impactos destes no processo de ensino-aprendizagem da Enfermagem. Os resultados dessa revisão contribuíram para delimitar as ideias para o desenvolvimento do jogo.

Na **fase de concepção** a pesquisadora passou a dar vida às suas ideias e, após análise e levantamento dos estudos sobre as possibilidades de jogos a serem utilizados para ensino-aprendizagem, optou-se pela forma de tabuleiro, por ser uma estratégia conhecida para a maioria dos estudantes e de fácil aplicação na prática.

Nesse momento as ideias começaram a ganhar vida. Todo jogo foi projetado e financiado pela pesquisadora principal, sendo que o tabuleiro foi confeccionado com a ajuda de um profissional da área de gamificação.

A proposta idealizada pela pesquisadora foi compartilhada com o profissional de gamificação, informando detalhes de como gostaria que o tabuleiro fosse, seu formato, número de casas, cores das casas e qual a finalidade de ser assim para ajustar com ele a melhor possibilidade, e assim desenvolver o protótipo do tabuleiro para ser confeccionado.

Para garantir que todos os detalhes fossem pensados, seguimos os elementos essenciais para o *Game Design* de jogo educacional conforme Quadro 1.

Quadro 1 – Elementos essenciais para o *Game Design*.

Elementos essenciais
Estética: está relacionada, principalmente, as partes visual e sonora do jogo.
História: descrição da história e acontecimentos relacionados ao mundo do jogo e seus personagens.
Aprendizagem: descrição dos conteúdos pedagógicos e definição dos objetos de aprendizagem que serão abordados e trabalhados no jogo.
Mecânica: define como o jogador interage com o jogo, como ele irá se comportar e seus objetivos.
Tecnologia: permite a criação e funcionamento do jogo.
Tema: relaciona o conteúdo à história, estética, mecânica e tecnologia do jogo.

Fonte: Leite; Mendonça (2013, p. 140).

Em relação a **estética**, foi desenvolvido um tabuleiro em formato de “S” dividido em oito partes, cinco representam as etapas do PE dentro da SAE, uma parte representa perguntas gerais sobre a SAE e outra representa alguma punição ou bonificação. Cada casa do tabuleiro tem uma cor diferente e cada cor determina um tipo de pergunta, somando um total de 35 casas com a chegada. O tabuleiro foi confeccionado em placa de policloreto de vinila (PVC) e a imagem do mesmo foi produzida em papel adesivo, fixado na placa retangular, com tamanho de 42cm x 30cm em uma gráfica especializada.

Além do tabuleiro, o jogo conta com regras e com as cartas que contém as perguntas para cada casa. As perguntas e respostas (conteúdo) das respectivas cartas foram baseadas na literatura e legislação vigente sobre a SAE e o PE.

As cartas foram confeccionadas em cartolinas coloridas, onde cada cor corresponde respectivamente a cor do tabuleiro e relacionando a cor ao tipo de pergunta sobre a SAE ou o PE. O conteúdo das cartas foi impresso pela pesquisadora, o dado e os peões (que representam

os jogadores) foram adquiridos por ela também. E por fim a embalagem do mesmo foi confeccionada por uma pessoa significativa para a pesquisadora. No item 5.2 dos Resultados deste trabalho disponibilizamos algumas imagens que representam todo o processo aqui descrito.

História: a trajetória percorrida pelo aluno ao longo do jogo possibilita instrumentalizar o aluno sobre os aspectos legais e conceituais da SAE e também sobre as características de cada etapa do PE. Para a etapa do jogo relativa ao diagnóstico de Enfermagem, organizamos as informações somente relacionadas a Taxonomia NANDA, NIC e NOC por ser a classificação adotada na instituição onde emergiu o problema e onde será implementado o jogo educativo.

Aprendizagem: o jogo foi desenvolvido com o objetivo de facilitar o processo de ensino de discentes do curso de graduação em Enfermagem acerca da SAE e PE. Quanto aos objetivos de aprendizagem, espera-se que o aluno possa:

- conhecer os conceitos e regulamentações legais que respaldam a SAE;
- desenvolver o PE como instrumento básico de cuidado, a partir da investigação, diagnóstico, prescrição, implementação e avaliação de Enfermagem para assistência qualificada e sistematizada direcionada ao indivíduo no processo saúde-doença;
- operacionalizar a SAE, a partir dos sistemas de classificação NANDA-I, NIC e NOC, visando contribuir para a promoção/recuperação da saúde.

Mecânica e Tecnologia: para esses dois elementos realizamos adaptações a partir do jogo tradicional do tabuleiro e pensamos como ele iria ser projetado e como iria funcionar, determinando seu formato, as regras gerais e específicas do jogo. O desenho com as casas do tabuleiro seria em formato de S, com 35 casas, que conteriam imagens que representassem a sistematização da assistência, o cuidado e o profissional Enfermeiro. Ainda, foi definindo que o jogo teria no mínimo duas e no máximo quatro equipes participantes, com no mínimo um e no máximo cinco integrantes em cada uma. E por fim, que o jogo encerraria assim que a primeira equipe alcance a casa “FIM”.

Os jogadores deverão escolher suas equipes e cada equipe irá lançar o dado. A equipe que obtiver a maior pontuação iniciará o jogo. Assim o jogo irá iniciar e a equipe avançará o pião na casa do tabuleiro referente ao número obtido no dado. Nessa casa os jogadores deverão ler e responder a pergunta da carta/cor sorteada ou cumprir a ordem da casa alvo (uma pergunta, uma bonificação ou punição) referente a casa que foi sorteada no dado. Se a equipe acertar a pergunta, terá direito de jogar o dado novamente, caso errem a pergunta ou caiam em uma casa alvo com uma punição de não jogar a rodada, segue para a próxima equipe. A intenção é que a

resposta da equipe seja construída por todos os membros e respondida por um deles. Caso a equipe erre a resposta, o condutor do jogo (professor) orienta a todos que estão jogando a resposta correta, construindo assim o aprendizado.

A interação entre os jogadores acontecerá através das respostas, pois a intenção é que todos estejam atentos a cada pergunta e a cada respostas como forma de agregar o conhecimento sobre o tema. Não há escolhas que podem ser feitas por um jogador e pelos outros não, todos de certa forma participam do jogo, seja de maneira ativa respondendo, seja de maneira passiva contribuindo na construção das respostas da equipe.

O jogo vai progredindo ao passo que o dado vai sendo lançado e as casas do tabuleiro percorridas e atendidas dentro do que exigem, e assim as ações do jogo vão sendo cumpridas pelas equipes desde o início até o fim do jogo.

Tema: Ensino da SAE e do PE.

Durante essa fase de concepção, o jogo foi avaliado por dois professores *experts* na temática, que fizeram algumas sugestões no design do tabuleiro, como por exemplo no tabuleiro inicial as palavras START e FINISH faziam menção ao “início” e “fim” do jogo e foi sugerido que fossem substituídas pela palavra em português INÍCIO e FIM. Além disso, também foram sugeridos alguns ajustes no conteúdo das perguntas e respostas das cartas.

A última fase desta pesquisa foi a **fase de validação**, onde foi realizada a validação de conteúdo e aparência do jogo educativo por *experts* nos meses de janeiro a maio de 2021.

A validação de um modo geral serve para mensurar o grau em que o instrumento realmente mede a variável que pretende medir, o que pode ser realizado a partir de as seguintes técnicas como a validação de aparência, conteúdo, critério e construto (MOURA; RODRIGUES, 2003). Neste estudo, será realizada apenas a validação de conteúdo e aparência.

4.3.1 Amostragem e critérios de inclusão e exclusão

Para formar o comitê de validação, foi utilizada uma amostragem não probabilística intencional, estabelecendo-se o número mínimo de cinco e máximo de 10 participantes (LYNN, 1986). Participaram desta etapa dez *experts*. A escolha dos participantes foi realizada através de uma busca ativa na Plataforma *Lattes* do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), utilizando-se da pesquisa avançada por assunto a fim de identificar os enfermeiros docentes brasileiros que atendam aos critérios de inclusão.

Para identificação de enfermeiros com expertise na área de SAE e jogos educativos, como potenciais participantes deste estudo foram aplicados os seguintes critérios de inclusão

baseados no sistema de pontuação de Fehring (1987) e Santos (2019) para estudos de validação (Quadro 2).

Quadro 2 – Critérios de inclusão: comitê de validação de conteúdo

Critérios de Inclusão	Pontuação
Graduado em Enfermagem há pelo menos 2 anos	02
Experiência na área de ensino há pelo menos 2 anos	03
Mestre em Enfermagem com dissertação em tema relacionado a SAE ou jogos educativos	02
Doutor em Enfermagem com a tese em tema relacionado a SAE ou jogos educativos	03
Pesquisas publicadas com ênfase no tema SAE ou jogos educativos	02
Participar de laboratório de pesquisa na área de ensino em Enfermagem	01

Fonte: Adaptado de Fehring (1987) e Santos (2019).

Considerou-se a titulação, a produção científica e a experiência do participante na área do estudo. Cada especialista obteve a pontuação mínima de cinco pontos, de acordo com sua área/especialidade. Quanto aos critérios de inclusão, de acordo com o sistema de pontuação adaptado de Fehring (1987) e Santos (2019), a pontuação variou entre seis e oito pontos, sendo escolhidos os profissionais docentes que obtiveram a maior pontuação.

4.3.2 Procedimento de coleta de dados

Os participantes selecionados foram contatados através de endereço eletrônico e convidados para compor o Comitê de especialistas. Em casos de negativa, ausência de resposta no prazo de 10 dias ou desistência, outro profissional com o mesmo perfil foi convidado.

Na primeira rodada foi enviado aos especialistas que manifestaram interesse em participar da pesquisa, o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) (Apêndice A), Termo de Sigilo e Confidencialidade (Apêndice B) para que após a devolutiva dos termos assinados fosse encaminhado o *link* para acessar o questionário de coleta de dados que continha informações sobre o objetivo do estudo.

O questionário foi elaborado no *Google Forms*[®], com as perguntas e respectivas respostas sobre SAE e PE. As questões foram formuladas pela pesquisadora principal com base

na Resolução Cofen 358/2009 e demais referências da pesquisa, contendo 86 perguntas, três relativas à caracterização do participante e 83 perguntas relativas à avaliação da aparência e conteúdo do jogo (Apêndice C). Cabe destacar que a aparência foi avaliada a partir das seguintes questões:

- *De acordo com a imagem do tabuleiro o jogo “PEnsa ou SAE” está:*
- *As cartas e tabuleiro estão ilustrados e organizados de acordo com a SAE:*
- *O material é apropriado para o perfil/público do PEnsa ou SAE:*

Com relação ao conteúdo, foram elencadas todas as perguntas e respostas contidas no jogo para que seu teor fosse avaliado e/ou fosse proposto ajustes para melhor compreensão dos alunos. Além das perguntas e respostas contidas nas cartas do jogo, haviam perguntas que faziam uma avaliação geral do jogo e também faziam parte do conteúdo validado, tais como:

- *Com relação ao nome escolhido para o jogo educativo denominado “PEnsa ou SAE”, você define como:*

- *Com relação a tecnologia educativa jogo de tabuleiro você concorda que o jogo “PEnsa ou SAE” atende os objetivos de ensino aprendizagem sobre o tema Sistematização da Assistência de Enfermagem de forma:*

- *As informações gerais do jogo estão apresentadas de forma:*
- *Há uma sequência lógica do conteúdo proposto de maneira:*
- *As regras do jogo educativo “PEnsa ou SAE” são claras para que o jogo possa ser usado por qualquer pessoa durante o processo de ensino-aprendizagem sobre o tema:*

- *O jogo educativo “PEnsa ou SAE” pode circular no meio científico/educacional da área da Enfermagem de forma:*

Para realizar a avaliação, foi solicitado aos especialistas que assinalassem uma das opções de resposta, para cada questão proposta no questionário: (1) Totalmente adequado; (2) Adequado; (3) Parcialmente adequado; e, (4) Inadequado. Os mesmos também fizeram comentários e/ou sugestões sobre os quesitos avaliados como parcialmente adequado e inadequado em campo específico (Apêndice C).

Os participantes receberam o prazo de 10 dias para finalizar o preenchimento do formulário de validação e reenviá-los para a pesquisadora principal. Como lembrete, foi enviado um e-mail dois dias antes de encerrar o prazo final estabelecido. Nessa fase, o participante avaliou se o conteúdo estava apropriado, se a estrutura e aparência do jogo são atrativas para o processo de ensino-aprendizagem e se seu conteúdo atendeu ao objetivo proposto.

4.3.3 Análise dos dados

Para calcular a concordância dos especialistas sobre o conteúdo e aparência avaliados, foi utilizada a Taxa de Concordância do Comitê (TCC) (TILDEN, NELSON, MAY, 1990). A fórmula para cálculo está representada a seguir e foi utilizada para avaliar a validade do conteúdo e aparência. Foi considerado uma taxa de concordância maior ou igual a 80% para validação de conteúdo a aparência (PASQUALI, 2017).

$$\% \text{ concordância} = \frac{\text{Número de participantes que concordaram}}{\text{Número total de participantes}} \times 100$$

Os resultados com índice abaixo de 80% foram reformulados, com base nas sugestões dos especialistas e na literatura, e/ou excluídos do jogo. Elaborou-se então um novo formulário para avaliação do comitê em uma segunda rodada, que contou com 17 perguntas, três relativas à caracterização do participante e 14 perguntas relativas ao conteúdo do jogo que deveriam ser respondidas no mesmo formato da primeira rodada.

Nessa segunda rodada, os 10 juízes foram convidados novamente e receberam o *link* do formulário via e-mail. Foi estabelecido um prazo de 10 dias para finalizar o preenchimento do formulário de validação e reenviá-los para a pesquisadora principal. Como lembrete, foi enviado um e-mail dois dias antes de encerrar o prazo final estabelecido.

4.4 ASPECTOS ÉTICOS

O estudo seguiu as diretrizes de pesquisa com seres humanos conforme Resolução do Comitê de Ética em Pesquisa nº 466/2012, que trata acerca das normas para realização de pesquisa com seres humanos. A Resolução reúne no indivíduo e nas coletividades os quatro referenciais básicos da bioética: autonomia, não maleficência, beneficência e justiça, entre outros e objetiva garantir os direitos e deveres que dizem respeito à comunidade científica, aos sujeitos da pesquisa e ao Estado (BRASIL, 2012b).

Este projeto foi submetido ao Comitê de ética em Pesquisa com seres humanos da UFSC e aprovado sob CAAE 40118020.1.0000.0121 e parecer consubstanciado nº 4.444.694 (ANEXO A). Os participantes foram informados sobre os objetivos do estudo e receberam a garantia de sigilo, anonimato, liberdade de participação e desistência a qualquer momento. Os mesmos assinaram o TCLE e o Termo de Sigilo e Confidencialidade.

Cabe mencionar também que temos a intenção de patentear e/ou providenciar os registros cabíveis do jogo educativo de tabuleiro desenvolvido neste estudo e, para tanto, contaremos com o apoio da Secretaria de Inovação da UFSC (SINOVA).

5 RESULTADOS

Os resultados deste trabalho de conclusão de curso serão apresentados na forma de um manuscrito e um produto, de acordo com a Normativa 01/MPENF/2014 que define critérios para a elaboração e o formato de apresentação dos trabalhos de conclusão do Programa de Pós-graduação em Gestão do Cuidado em Enfermagem - Mestrado Profissional - da UFSC.

5.1 MANUSCRITO: JOGOS EDUCATIVOS NO ENSINO DA SISTEMATIZAÇÃO DA ASSISTÊNCIA EM ENFERMAGEM: UMA REVISÃO DE ESCOPO

RESUMO

Objetivo: identificar e mapear os jogos educativos utilizados no ensino da Sistematização da Assistência de Enfermagem. **Método:** Trata-se de uma *scoping review*, realizada em abril de 2021, em cinco bases de dados nacionais e internacionais. Os dados para análise foram organizados em tabela no *Microsoft Word*[®]. **Resultados:** A amostra do estudo foi composta por 19 estudos, publicados principalmente no ano de 2019 oriundos de vários países, inclusive do Brasil. Foi encontrado apenas um estudo que trata do desenvolvimento de um aplicativo móvel para facilitar o ensino da Classificação Internacional para a Prática de Enfermagem utilizada no Processo de Enfermagem. As tecnologias desenvolvidas são principalmente *software*, voltados para o ensino de diferentes contextos/áreas de atuação e como público alvo discentes do curso de graduação em Enfermagem como parte do processo de ensino-aprendizagem formadora. **Conclusão:** A pesquisa aponta que ainda há uma fragilidade no desenvolvimento de jogos educativos para auxiliar especificamente o ensino da Sistematização da Assistência de Enfermagem e o Processo de Enfermagem.

Descritores: Tecnologia educacional; Educação em enfermagem; Educação superior; Jogos experimentais.

INTRODUÇÃO

Para a formação do futuro profissional Enfermeiro são utilizadas diferentes estratégias pedagógicas, acompanhando as tendências do contexto tecnológico atual e o desenvolvimento de diferentes ferramentas com o intuito de ressignificar o processo de ensino-aprendizagem. Uma dessas ferramentas tecnológicas que contribuem para isso são os jogos educativos, pois oferecem uma oportunidade de ensino desmistificando as dificuldades encontradas no desenvolvimento de conteúdo através de uma maneira lúdica, estimulando o uso da imaginação,

promovendo a interação e apoiando o desenvolvimento do tema educativo proposto (GADELHA *et al.*, 2019).

O jogo envolve competição entre os participantes, bem como regras que devem ser observadas por eles. Os jogos educativos têm caráter corporativo apresentando conteúdo e atividades práticas com objetivos educacionais baseados no lazer e na diversão. Na educação o jogo tem o objetivo de estimular o crescimento cognitivo do aluno (TÁVORA *et al.*, 2018). Os jogos educativos proporcionam a possibilidade de aprendizagem e auxiliam na construção da autoconfiança (SOARES *et al.*, 2016). Os jogos são utilizados para transmitir o conhecimento e incentivar a aprendizagem, de uma maneira mais didática e interessante, sendo de responsabilidade do professor a maneira de conduzir o ensino na sala de aula (COVOS *et al.*, 2018).

O desenvolvimento de um jogo educativo exige pensar nos objetivos e vantagens de sua aplicação para que ele funcione como uma ferramenta potencialmente capaz de facilitar o aprendizado, fixar o conteúdo construindo conhecimento de maneira interativa, criativa, que estimule o senso crítico, melhore a comunicação e tire as dúvidas através da interação individual e coletiva, proporcionando uma competição sadia na formação de ideias e construção de ações (CARVALHO *et al.*, 2021).

A aplicação de jogos educativos como modalidade didática possibilita exercitar a habilidade mental com imaginação, pois a atividade lúdica é uma maneira descontraída de entretenimento, na tentativa de alcançar com eficiência, sem tornar maçante, corroborando com o reforço do conteúdo proposto ao público-alvo que se destina (BARROS *et al.*, 2020).

Os jogos educativos na Enfermagem são utilizados como uma estratégia para facilitar o conhecimento e compreender os conteúdos de forma lúdica, rompendo com os paradigmas da educação tradicional, promovendo maior interação entre docentes, discentes e à própria universidade e observando que o lúdico é um caminho para construir o aprendizado, de maneira interativa e sensível, favorecendo a formação crítica do enfermeiro (GADELHA *et al.*, 2019).

A SAE é uma temática relevante dentro da formação do enfermeiro, uma vez que é uma metodologia para padronizar os processos de trabalho, devendo ser consolidada em toda instituição de ensino e de saúde, seja pública ou privada, conforme regulamentações legais do COFEN que descreve as atribuições de cada membro da equipe e aponta o PE como privativo do enfermeiro (SALVADOR *et al.*, 2019).

A SAE pressupõe a estruturação em um sistema mais amplo que demanda um conjunto de componentes, dinamicamente inter-relacionados, sendo que dentro dela o PE é determinado por uma sequência de etapas com aquisição de informações multidimensionais com relação ao

estado de saúde do indivíduo, família ou comunidade e da sua identificação das necessidades humanas básicas afetadas que requerem intervenções de Enfermagem, com objetivo de prestar atendimento profissional, considerando suas singularidades (SILVA; SANTOS; NAVARINE, 2015).

Nesse sentido, faz-se necessária a reflexão pedagógica para o ensino da SAE justamente porque é na formação que se constrói e solidifica efetivamente a implementação dela e da Enfermagem enquanto disciplina, profissão e trabalho no ato de cuidar, exigindo das instituições de ensino a criação de ambientes que incorporem tecnologias educacionais e espaços criativos, bem como o preparo e capacitação dos docentes para as aulas ativas e interativas, possibilitando uma aprendizagem motivadora e significativa (SILVA *et al.*, 2019).

Sabendo do compromisso que o profissional enfermeiro tem com a sociedade, uma base de ensino de qualidade na graduação, que utiliza metodologias ativas e atrativas como instrumento transformador e formador de pensamento crítico, deve explorar o lúdico no sentido de construir medidas de interação e envolvimento aos discentes (SILVA *et al.*, 2017). Nesse sentido, a prática de jogos educativos pode ser uma estratégia eficaz como didática pedagógica para o ensino da SAE.

Assim, torna-se relevante investigar os jogos educativos desenvolvidos para auxiliar o ensino da SAE e do PE. Para tanto, o estudo teve como questão norteadora quais são os jogos educativos desenvolvidos para auxiliar o ensino da Sistematização da Assistência em Enfermagem e o Processo de Enfermagem? E, objetivou-se identificar e mapear os jogos educativos utilizados no ensino da Sistematização da Assistência de Enfermagem.

MÉTODO

Trata-se de uma *Scoping Review* baseada no método de revisão proposto pelo Instituto Joanna Briggs e nas recomendações do guia internacional PRISMA-ScR (PETERS *et al.*, 2020). Esse método permite mapear a produção científica de estudos relevantes em determinada temática, identificar os principais conceitos e lacunas do conhecimento. É descrito em cinco etapas: identificação da questão de pesquisa; identificação dos estudos relevantes; seleção dos estudos; análise dos dados; síntese e apresentação dos dados.

Para esta revisão foi elaborado um protocolo seguindo as etapas propostas. A questão de pesquisa, o objetivo do estudo e os descritores foram elucidados pela combinação mnemônica PCC: Population (P): Jogos educativos; Concept (C): Sistematização da Assistência de enfermagem; Context (C): Ensino, sendo definida a questão norteadora: Quais

são os jogos educativos desenvolvidos para auxiliar o ensino e aprendizagem da Sistematização da Assistência em Enfermagem e o Processo de Enfermagem?

A segunda etapa se deu a partir da escolha das bases de dados: Scopus, CINAHL, *Web of Science*, Biblioteca Virtual em Saúde/Lilacs/Bdenf e Scielo com os descritores, em português e inglês, “Jogos Experimentais” OR “Jogos Educativos”, “Educação em Enfermagem” OR “Educação em Enfermagem” OR “Curso de Enfermagem” OR “Cursos de Enfermagem”, “Educação Superior” OR “Ensino Superior” OR “Ensino de Enfermagem conforme quadro a seguir (Quadro 3).

Quadro 3 – Estratégia de busca para revisão de escopo acerca dos jogos educativos para SAE e PE.

Base de dados	Estratégia de busca
Scopus	("Games, Experimental " OR "Game, Experimental" OR "Experimental Game" OR "Experimental Games" OR "Educational games") AND ("Education, Nursing " OR "Nursing Education" OR "Educations, Nursing" OR "Nursing Educations" OR "Education, Higher " OR "Graduate Education" OR "Educations, Graduate" OR "Graduate Educations")
CINAHL	("Games, Experimental " OR "Game, Experimental" OR "Experimental Game" OR "Experimental Games" OR "Educational games") AND ("Education, Nursing " OR "Nursing Education" OR "Educations, Nursing" OR "Nursing Educations" OR "Education, Higher " OR "Graduate Education" OR "Educations, Graduate" OR "Graduate Educations")
<i>Web of Science</i>	("Games, Experimental " OR "Game, Experimental" OR "Experimental Game" OR "Experimental Games" OR "Educational games") AND ("Education, Nursing " OR "Nursing Education" OR "Educations, Nursing" OR "Nursing Educations" OR "Education, Higher " OR "Graduate Education" OR "Educations, Graduate" OR "Graduate Educations")
Biblioteca Virtual em Saúde/ Lilacs/ Bdenf	("Games, Experimental " OR "Game, Experimental" OR "Experimental Game" OR "Experimental Games" OR "Educational games" OR "Juegos Experimentales " OR "Jogos Experimentais " OR "Jogos educativos ") AND ("Education, Nursing " OR "Nursing Education" OR "Educations, Nursing" OR "Nursing Educations" OR "Educación en Enfermería " OR

	"Educação em Enfermagem " OR "Curso de Enfermagem" OR "Cursos de Enfermagem" OR "Ensino de Enfermagem " OR "Education, Higher " OR "Graduate Education" OR "Educations, Graduate" OR "Graduate Educations" OR "Educación Superior " OR "Educação Superior " OR "Ensino Superior")
Scielo	("Games, Experimental " OR "Game, Experimental" OR "Experimental Game" OR "Experimental Games" OR "Educational games" OR "Juegos Experimentales " OR "Jogos Experimentais " OR "Jogos educativos ") AND ("Education, Nursing " OR "Nursing Education" OR "Educations, Nursing" OR "Nursing Educations" OR "Educación en Enfermería " OR "Educação em Enfermagem " OR "Curso de Enfermagem" OR "Cursos de Enfermagem" OR "Ensino de Enfermagem " OR "Education, Higher " OR "Graduate Education" OR "Educations, Graduate" OR "Graduate Educations" OR "Educación Superior " OR "Educação Superior " OR "Ensino Superior")

Fonte: elaborado pela autora (2021).

Após a organização das estratégias de busca, realizou-se a pesquisa eletrônica dos estudos nas diferentes bases de dados. Estas foram pesquisadas no Portal de Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), a partir da identificação por meio da Comunidade Acadêmica Federada (CAFe), como forma de padronizar a coleta nessas bases, em abril de 2021.

Os critérios de inclusão para seleção dos estudos foram: publicações que respondam o objetivo do estudo e disponíveis na íntegra e gratuitamente em meio eletrônico, nacionais e internacionais. O limite temporal definido foi o período de 2015 a 2021. Foram excluídos os editoriais, relatos de experiência, estudos de reflexão, livros e outras revisões, além dos estudos que não foram encontrados na íntegra foram excluídos.

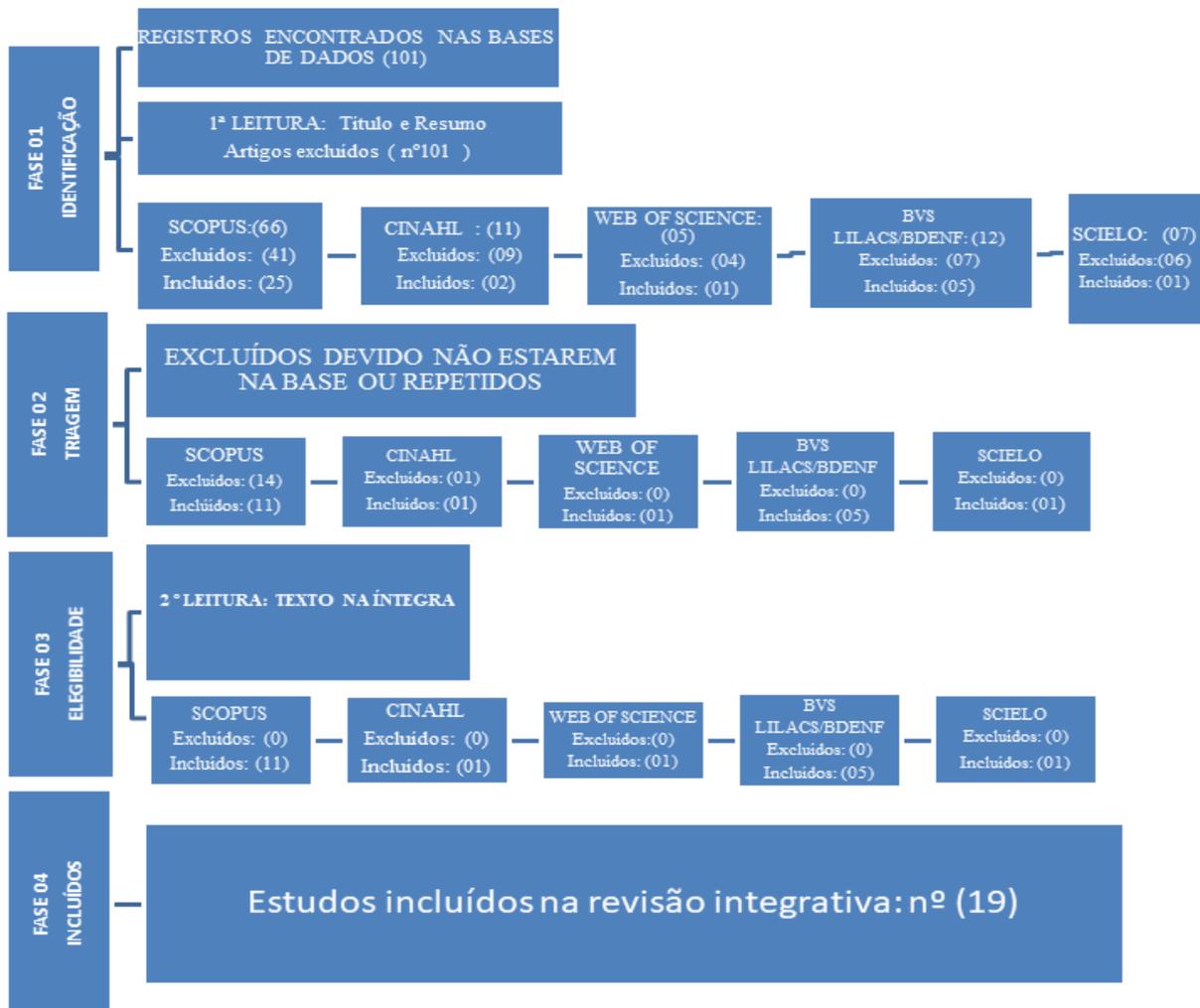
Para definição da amostra, inicialmente foram lidos os títulos e resumos, para identificar quais respondiam à pergunta desta revisão. Todos os estudos selecionados foram lidos na íntegra, sendo extraídos dados sobre: autor, ano de publicação, periódico em que o estudo foi publicado, tipo de pesquisa, objetivos, principais resultados.

Os dados foram organizados em tabela no programa *Microsoft Word*[®] e analisados por estatística descritiva.

RESULTADOS

Foram encontrados 101 artigos sobre a temática e, após o processo de seleção foram definidos 19 estudos para compor a amostra desta revisão, conforme Figura 2.

Figura 2 – Fluxograma do processo de seleção dos estudos, adaptado do PRISMA-ScR.



Fonte: elaborado pela autora (2021).

No que se refere ao país de origem dos estudos, os Estados Unidos e o Canadá destacaram-se com 11 (57,89%) estudos, o Brasil apresentou sete (36,84%) estudos e a Espanha com apenas um (5,26%). Quanto ao ano de publicação, 2019 se sobressaiu dentre os demais com cinco (26,31%) publicações, seguida pelo ano de 2017 com quatro (21,05%). Já os anos de 2018 e 2020 obtiveram somente três (15,78%) estudos cada, enquanto em 2015 e 2016 apresentaram o menor quantitativo com apenas duas (10,52%) produções cada. No ano de 2021, até o mês abril, não foi selecionado nenhum artigo que atendesse os critérios de inclusão desta

revisão.

A seguir apresenta-se um quadro-síntese (Quadro 4) com as principais informações extraídas dos artigos que compõem o corpus de análise desta revisão.

Quadro 4 – Artigos incluídos no estudo de revisão sobre o uso de jogos educativos utilizados no ensino da Sistematização da Assistência de Enfermagem. Florianópolis, SC, Brasil, 2021.

Nº	Título do estudo / Periódico	Objetivo	Tipo de estudo	Principais Resultados
1	<i>Role playing game</i> (RPG) como estratégia pedagógica na formação do enfermeiro: relato da experiência de criação do jogo. Texto Contexto Enfermagem	Relatar a experiência de criação de um jogo, no formato de <i>Role Playing Game</i> (RPG), como estratégia pedagógica na formação do enfermeiro.	Relato de experiência	O jogo foi criado com o intuito de proporcionar aos alunos do Curso de Enfermagem a vivência metafórica de situações-problema correspondentes aos principais cenários de atuação profissional.
2	Jogos educacionais no ensino da enfermagem em saúde coletiva: relato de experiência Journal of Nursing UFPE online.	Descrever a vivência na utilização de um jogo educacional no ensino da enfermagem em saúde coletiva.	Relato de experiência	Jogos proporcionam a motivação dos estudantes fazendo com que se envolvam como atores ativos do processo ensino-aprendizagem, desenvolvem competências nos alunos, tais como relações interpessoais positivas; trabalho em equipe; tomada de decisão em grupo; liderança; criatividade; flexibilidade; compromisso; e comunicação.
3	Gaming the system: developing an educational game for securing principles of arterial blood gases. Journal of Professional Nursing	Descrever o processo de desenvolvimento para a criação de protótipo de mini jogo educacional digital projetado para fornecer oportunidades de prática para o aprendizado dos princípios fundamentais da gasometria arterial.	Não informado	O estudo apresenta os resultados do teste do protótipo do mini jogo educacional digital, com 16 alunos de bacharelado em ciências em enfermagem. O estudo sugere que o protótipo de mini jogo educacional digital tem potencial para oferecer uma experiência de jogo envolvente e lúdica que apoiará a proteção dos princípios fundamentais da gasometria arterial.
4	Bringing your a-game: Educational gaming for student success Nurse Education Today	O objetivo deste artigo é descrever a base teórica para a integração do jogo na formação do enfermeiro e discutir aspectos relacionados à implementação do jogo “A Corrida pelo Sucesso do Estudante de Enfermagem”.	Não informado.	Esta atividade de aprendizagem apoia o uso de jogos educacionais como um meio de desenvolver ambientes centrados no aluno que proporcionam experiências vivenciais, aumentam a aprendizagem e estimulam o interesse e a motivação dos alunos para aprender.

5	The use of a game-based learning platform to engage nursing students: A descriptive, qualitative study Nurse Education in Practice	Descrever as reflexões de estudantes de graduação em enfermagem sobre suas experiências com o 3D Gamelab©, uma plataforma de aprendizagem baseada em jogos.	Pesquisa qualitativa descritiva	A análise temática resultou nos seguintes componentes da experiência de aprendizagem baseada em jogos: navegação, motivação, conceito do jogo, conhecimento, tecnologia e público-alvo. A resposta geral ao 3D gamelab © neste curso foi negativa, apesar do aprendizado baseado em jogos ter o potencial de envolver os alunos e aprimorar o aprendizado.
6	Jogos educativos: recursos didáticos utilizados na monitoria de educação em saúde Rev Min Enferm	Descrever a utilização de jogos na monitoria da disciplina Educação em Saúde.	Relato de experiência.	Os jogos foram desenvolvidos conforme os temas abordados em sala de aula, estabelecendo-se: dominó – conceitos de promoção da saúde, prevenção de doenças e educação em saúde; passa ou repassa – antecedentes históricos da Educação em Saúde; bingo – cartas de promoção da saúde; jogo da memória – características do aprendiz; jogo da velha – técnicas e estratégias de ensino e aprendizagem; jogo de dardos – abordagens de Paulo Freire. Os jogos podem ser utilizados nas atividades de monitoria, adaptando-os aos conteúdos da disciplina.
7	Revalidação de jogo para ensino da medida auscultatória de pressão arterial: estudo-piloto Revista Brasileira de Enfermagem	Adaptar um jogo educativo pré-existente, tornando-o específico para o ensino da medida auscultatória da pressão arterial, e aplicar esse jogo em estudo-piloto.	Estudo transversal metodológico	Em todo o processo de validação de conteúdo, foram modificadas 17 das 28 cartas originais. Destas 17, 13 obtiveram 80% de concordância, e as demais foram modificadas conforme sugestões dos juizes. O jogo reformulado apresentou evidências satisfatórias de validade de conteúdo. Sua utilização enquanto método de ensino-aprendizagem foi eficaz para esta amostra.
8	Uso de <i>gamificação</i> para o ensino de informática em enfermagem Revista Brasileira de Enfermagem	Investigar se a oferta de curso com elementos de <i>gamificação</i> contribui para a formação de competências em Informática em Enfermagem; e avaliá-lo a partir de critérios de ensino e aprendizagem e de estrutura do conteúdo.	Pesquisa exploratória, aplicada e de inovação tecnológica, de abordagem qualitativa e quantitativa	A <i>gamificação</i> contribui para a formação de competências entre estudantes de Enfermagem por influenciar positivamente o processo de ensino aprendizagem. Ela pode ser compreendida como mais um recurso no trabalho docente com vistas à motivação dos estudantes e à aprendizagem significativa.
9	Los juegos experimentales de aula: una herramienta	Avaliar o efeito de um programa de treinamento de prática laboratorial, baseado em jogos	Estudo quase experimental.	A idade dos alunos está compreendida entre 18 e 50 anos, com média de 21,52 anos e desvio padrão de $\pm 4,46$. Destes, 14,4%

	didáctica en cuidados paliativos. Revista da Escola de Enfermagem da USP	experimentais em sala de aula, ministrado na disciplina de Cuidados Paliativos e dirigido a estudantes de Enfermagem.		eram homens e os 85,6% mulheres. O instrumento Escala del Miedo a la Muerte de Collett-Lester (EMMCL) apresenta alta confiabilidade antes e após a aplicação dos jogos, com alfa de Cronbach de 0,847 e 0,870 respectivamente.
10	Nursing students' perceptions of a video-based serious game's educational value: A pilot study Nurse Education Today	Avaliar as percepções de estudantes de enfermagem sobre um GE baseado em vídeo em termos de validade de face, conteúdo e construto.	Pesquisa qualitativa	Os resultados da pesquisa indicam que os participantes percebem o GE como educacionalmente valioso, e que o GE tem potencial como ferramenta educacional na formação do enfermeiro, principalmente no cuidado ao paciente com doenças crônicas e na simulação do cuidado domiciliar.
11	Gaming Strategies in Nursing Education Teaching and Learning in Nursing	Explorar se o jogo kahoot.it estava associado a melhores notas no exame final para estudantes de enfermagem	Estudo quase experimental.	Os resultados mostraram que o grupo de intervenção teve pontuações de teste mais altas estatisticamente significativas ($t = 2,90$, $p = 0,005$). Na pesquisa de avaliação de final de curso, os alunos do grupo de pesquisa avaliaram o uso do jogo kahoot.it de forma positiva.
12	Tecnologias educativas no processo formativo: discurso dos acadêmicos de enfermagem. Rev. Enferm UFPE online	Analisar os discursos dos acadêmicos de Enfermagem sobre as tecnologias educativas no processo de ensino aprendizagem.	Estudo qualitativo, descritivo.	Atrela-se o uso das tecnologias educativas na formação acadêmica à iniciativa, bem como à interação entre docentes, discentes e à própria universidade. Observa-se que o lúdico é um caminho para construir o aprendizado, de maneira interativa e sensível, favorecendo a formação crítica do enfermeiro.
13	Aplicativo móvel para ensino da Classificação Internacional para a Prática de Enfermagem Revista Brasileira de Enfermagem	Desenvolver um aplicativo móvel para o ensino da Classificação Internacional para a Prática de Enfermagem.	Estudo metodológico aplicado, de produção tecnológica	Foi possível desenvolver o aplicativo com potencial para impulsionar estudantes e profissionais de enfermagem a ter um melhor conhecimento sobre o referido sistema de classificação.
14	Educational games developed for students in perioperative nursing: A systematic review and appraisal of the evidence	Explorar e descrever os jogos educacionais desenvolvidos para estudantes na área de enfermagem perioperatória e, examinar a qualidade das evidências para	Revisão sistemática	Com base nos resultados, a maioria das evidências tinha qualidade inadequada e foi considerada fraca. Parece que os jogos investigados são insuficientes para promover os resultados de aprendizagem dos

	Nurse Education in Practice	determinar se as descobertas são valiosas, relevantes e aplicáveis.		estudantes de enfermagem em diferentes domínios.
15	How to measure gamification experiences in nursing? Adaptation and validation of the Gameful Experience Scale [GAMEX] Nurse Education Today	Adaptar culturalmente e validar a Escala de Experiência de Jogo usado entre estudantes de enfermagem, bem como compreender sua experiência de jogo.	Adaptação transcultural por meio de uma tradução forward-back	A versão adaptada da escala apresentou bons resultados quanto à confiabilidade e validade, o que indica que é uma ferramenta eficaz a ser utilizada para mensurar a experiência do jogo na formação de estudantes de enfermagem.
16	<i>Innovative strategies: Increased engagement and synthesis in online advanced practice nursing education</i> Nurse Education Today	Avaliar a implementação de estratégias inovadoras nas pontuações dos exames dos Sistemas de Educação em Saúde Incorporados e aumentar o envolvimento dos alunos e a síntese da clínica em formação.	Não informado.	Embora existam muitas abordagens para a aprendizagem online, o uso de apresentações de casos pode refletir diferentes situações sociais e culturais para desafiar o aluno. A discussão baseada em casos e as estratégias de gamificação são eficazes para envolver os alunos em um ambiente desafiador. O aluno respondeu positivamente à apresentação baseada em casos com elementos do jogo. O uso dessa abordagem é projetado para desafiar e agregar valor ao aprendizado experiência.
17	A themed game to learn about nursing theories and models: A descriptive study Nurse Education in Practice	Avaliar a satisfação e a aquisição de conhecimento de estudantes de enfermagem após participarem de um jogo temático específico para aprender sobre teorias e modelos de enfermagem.	Estudo descritivo, transversal, quantitativo e intervencionista	Todos os alunos recomendaram o uso deste jogo para esta disciplina nos anos por vir. A proposta de um jogo temático específico para a aprendizagem de teorias e modelos de enfermagem revelou-se eficaz em termos de aquisição de conhecimento e satisfação do aluno.
18	The use of web-based classroom gaming to facilitate cognitive integration in undergraduate nursing students: A mixed methods study Nurse Education in Practice	Determinar se jogos em sala de aula usando uma plataforma baseada na web podem facilitar a integração cognitiva para preparar alunos de graduação em enfermagem para clínicas prática.	Estudo de métodos mistos	O uso de jogos em sala de aula para facilitar a integração de conhecimentos com base em conhecimentos e testes de desempenho não rendeu resultados positivos. No entanto, entrevistas em grupos de foco demonstraram que os participantes do estudo perceberam que a estratégia é útil em seu aprendizado.
19	Developing a Virtual Simulation Game for Nursing	Avaliar empiricamente o impacto do jogo nas habilidades de ressuscitação de	Ensaio piloto randomizado controlado	A pesquisa atual indica que o jogo pode ser usado como um complemento para a revisão educacional tradicional de pré-

	Resuscitation Education Clinical Simulation in Nursing	estudantes de enfermagem de nível sênior.		simulação e pré-colocação (por exemplo, leituras de livros; módulos online). Assim, a preparação adicional com o jogo provavelmente ajudará os alunos a obter o máximo de suas experiências educacionais.
--	---	---	--	---

Fonte: elaborado pela autora (2021).

DISCUSSÃO

Os estudos analisados foram publicados principalmente no ano de 2019 e são oriundos de vários países, inclusive do Brasil. Como tipo de pesquisa se observar que houve predomínio do relato de experiência, observado nos estudos 01, 02 e 06 (15,78%), seguido pelos estudos 05, 10 e 12 que utilizaram o método qualitativos descritivos (15,78%). A abordagem quantitativa teve destaque, com diferentes desenhos de estudo. Ainda os estudos 03, 04 e 16 (15,78%) não informaram o tipo de metodologia escolhida, o que dificulta entender a estratégia empreendida pelos autores e o que pode inclusive comprometer o rigor da pesquisa.

Dentre os artigos selecionados 100% foram desenvolvidos e estão voltados para a aplicação do processo de ensino-aprendizagem dos discentes dentro da formação do curso de Enfermagem, e nenhum voltado para a educação permanente dos profissionais enfermeiros. Entre os estudos, apenas o estudo 9 descreve que sua produção tecnológica serve para impulsionar o ensino e conhecimento tanto de discentes quanto dos profissionais de Enfermagem.

Os demais estudos são todos voltados para o processo de ensino-aprendizagem na formação dentro da profissão ou para discutir a utilização dos jogos como método ativo e facilitador na interpretação do conteúdo adquirido em sala de aula. Contudo, percebe-se que todos os estudos apresentam jogos que podem ser utilizados também com o objetivo de instrumentalização do profissional que atua no cotidiano do cuidado, como complemento facilitador no desenvolvimento das suas práticas.

Analisou-se os estudos com relação aos tipos de jogos desenvolvidos, sendo que dos 19 artigos, três deles (01, 02 e 06) abordaram em seu relato de experiência o discurso dos acadêmicos e docentes na utilização de jogos como tecnologias dentro da formação acadêmica. Um dos estudos (16) relatou a aplicação de um instrumento através de uma escala de jogo para mensurar as experiências dos estudantes com a gamificação dentro do curso de Enfermagem.

O uso de simulação realística no ambiente físico da universidade foi a abordagem dos estudos 04 e 09, bem como o uso de simulação realística em ambiente virtual foi a abordagem

dos estudos 14 e 19. Jogos de simulação fornecem aos alunos um retrato realista e envolvente e foi com esse intuito que esta ferramenta educacional foi a escolha destes quatro estudos, salientando o que traz o estudo 19 da *Queen's University* em Kingston, Ontário, Canadá, que criou um jogo de Simulação Realística Virtual (VSG) como método de ensino para facilitar a maior exploração e auxiliar a Enfermagem na assistência ao paciente em parada cardíaca secundária à fibrilação ventricular (KEYS *et al.*, 2020).

A utilização de *serious game* foi o tipo de jogo abordado pelos trabalhos 10 e 17. O *serious game* ou jogos sérios são jogos com propósitos educacionais e não de entretenimento, constituindo-se de um recurso *e-learning* (educação eletrônica) através de uma plataforma de aprendizagem, com conteúdo e finalidades específicas na intenção de praticar o raciocínio clínico e desenvolver habilidades de tomada de decisão em um ambiente onde não há riscos de danos aos pacientes, mas que pudessem desenvolver um constructo ativo e de experiência real voltado aos discentes de Enfermagem (JOHNSEN *et al.*, 2017)

A escolha por plataformas de aprendizagem para trabalhar jogos em sala de aula foi encontrada nos estudos 05, 11 e 18. Esse tipo de plataforma baseada em jogos digitais permite com que o aluno navegue com interação na tentativa de motivá-lo. Em se tratando de alunos de nível universitário, atrelou-se, além disso, a compreensão e o envolvimento com o curso, conforme aborda o estudo 05 desenvolvido em uma Universidade Pública do noroeste dos Estados Unidos, onde demonstra a utilização de uma plataforma chamada 3D Game Lab (Rezzly) como uma ferramenta de ensino na graduação em Enfermagem com a capacidade de integrar jogos e elementos no conteúdo do curso, onde os docentes podem carregar módulos de conteúdo, denominadas de missões, que continham leituras, vídeos ou atividades. Conforme as missões fossem concluídas, os alunos ganhavam (GALLEGOS *et al.*, 2017).

Os jogos têm sido uma estratégia lúdica que motiva os alunos a estudarem os conteúdos e aprenderem a desenvolver o raciocínio clínico de forma prazerosa. No estudo 03 se observa o desenvolvimento de um protótipo de mini jogo digital para o ensino de gasometria arterial. A proposta do mini jogo é que esse tipo de jogo leve menos de uma hora para serem jogados e se concentrem em um assunto específico (BOYD; WARREN; GLENDON, 2016).

O artigo 13 diz respeito ao desenvolvimento de um aplicativo móvel por pesquisadores de três universidades (Regional do Cariri/Ceará, Estadual do Ceará/Fortaleza e Federal do Recôncavo da Bahia) para o ensino da CIPE[®]. Essa classificação agrupa termos e conceitos dos elementos da prática profissional, impulsionando o julgamento crítico tanto estudantes quanto profissionais enfermeiros, favorecendo a organização dos registros de Enfermagem utilizados no PE (MOTA *et al.*, 2019).

A escolha pela aplicação de jogos de dominó com cartas de perguntas e respostas para validação de conteúdo foi usado por um único estudo (07) em uma universidade do interior de São Paulo, com o objetivo de fixação da técnica da medida de pressão arterial para discentes do quarto ano do curso de Enfermagem, demonstrando boa aceitação e relatos de grande entretenimento entre os estudantes e que foi apontada como uma alternativa eficaz ao ensino tradicional. Cabe destacar que durante a aplicação do jogo, os participantes reconheceram que esse método lúdico simples conseguiu esclarecer os aspectos teóricos relacionados a pressão arterial (BELLAN *et al.*, 2017).

O estudo 12 foi desenvolvido em uma IES pública no Brasil e teve a intenção de analisar no discurso dos acadêmicos sobre as tecnologias educativas no processo de ensino-aprendizagem. O estudo aponta que as tecnologias educativas são úteis e importantes para serem usadas nesse processo de ensino, pois inovam e facilitam a construção do processo de ensino-aprendizagem, proporcionando uma relação entre a teoria e a prática, o saber e o aprender, corroborando com o que os demais estudos que também apontam e salientam o discente como sujeito principal na construção dialética de conhecimento com o professor (GADELHA *et al.*, 2019).

No estudo 16 a intenção foi aplicar, através de um programa online, ao longo de todos os semestres, vários estudos de casos, fazendo com que os alunos reflitam sobre as diferentes situações, demonstrando um índice satisfatório de aprendizado, pois os discentes se deparam com inúmeras situações sociais e culturais nos estudos de casos abordados, sendo esse ambiente desafiador e eficaz justamente por envolver o aluno (MACKAVEY; CRON, 2019). O estudo ressalta ainda que a gamificação responde a todas as situações de aprendizagem, mas pode ser útil quando pretende estimular os alunos a progredir através do conteúdo, motivando a ação, influenciando o comportamento e impulsionando a inovação (MACKAVEY; CRON, 2019).

Por fim, considerando a pergunta que norteou esta revisão, quais são os jogos educativos desenvolvidos para auxiliar a SAE e o PE, apenas um trabalho (13) desenvolveu um produto que propriamente auxilie o ensino de um dos sistemas de classificação que está relacionado com a prática assistencial dentro do PE.

Apesar da SAE ser uma exigência legal e contribuir para a qualidade da assistência, ainda são verificadas dificuldades na sua implementação e é na formação dos enfermeiros que o reconhecimento, importância e desenvolvimento da SAE e do PE devem ser ensinados, para que quando esses profissionais forem lançados ao mercado de trabalho, isso aconteça de maneira tranquila e espontânea como uma ferramenta fundamental do seu trabalho (SALVADOR *et al.*, 2018).

Os demais estudos que desenvolveram jogos tiveram sua aplicabilidade prática voltados para áreas específicas dentro da formação acadêmica do curso de Enfermagem e são utilizados como forma de estimular o raciocínio clínico fundamental na formação do futuro profissional.

Como limitação do estudo se destaca o fato de revisões de escopo não prescindir de uma avaliação de qualidade dos estudos para sua inclusão. Assim, os estudos incluídos nesta revisão não foram avaliados por seu rigor científico. O objetivo do estudo foi apresentar um panorama do que vem sendo desenvolvido na temática, sem a pretensão de realizar uma avaliação crítica das metodologias empregadas nos estudos.

O estudo contribui no sentido de divulgar métodos de aprendizagem significativa através do lúdico com abordagem sobre a SAE e o PE, vinculadas a teoria, como maneira de desmistificar e qualificar essa prática de ensino de tamanha importância dentro da organização do processo de trabalho da Enfermagem.

CONCLUSÃO

Evidencia-se, por meio deste estudo, que o uso de ferramentas tecnológicas para o processo de ensino-aprendizagem desenvolve um ensino mais significativo, dinâmico e atrativo dentro da formação de enfermeiros, e que os jogos educativos vêm sendo utilizados de maneira exponencial dentro das tecnologias educacionais como facilitador de comunicação entre docentes e discentes na produção do conhecimento.

Percebe-se ainda que há uma necessidade de se apropriar cada vez mais desses métodos de aprendizagem significativos através do lúdico com abordagem sobre a SAE e o PE vinculadas a teoria como maneira de desmistificar e qualificar esta prática de ensino de tamanha importância dentro da organização do processo de trabalho da Enfermagem.

A pesquisa aponta que a inserção de tecnologias para apoio ao processo de Enfermagem é crescente e está voltado principalmente para o ensino, com a finalidade de facilitar e fortalecer a formação dos enfermeiros voltado ao desenvolvimento do pensamento crítico, mas que ainda há uma fragilidade no desenvolvimento de jogos educativos para auxiliar especificamente o ensino da SAE e do PE.

REFERÊNCIAS

BARROS, Francisco Railson Bispo de et al. A gamificação como ferramenta lúdica no processo de ensino e aprendizagem na enfermagem: um relato de experiência. **Revista**

Eletrônica Acervo Enfermagem, v. 4, p. e4656-e4656, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.25248/reaenf.e4656.2020>. Acesso em: 27 out. 2021.

BELLAN, Margarete Consorti et al. Revalidation of game for teaching blood pressure auscultatory measurement: a pilot study. **Rev Bras Enferm**, v.70, n. 6, p. 1159-58, 2017. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/0034-7167-2016-0578>. Acesso em: 27 out 2021.

BOYD, Ed Cory Ann; WARREN, Jonah; GLENDON, Mary Ann. Gaming the System: Developing an Educational Game for securing principles of Arterial Blood Gases. **Journal of Professional Nursing**, v. 32, n. 5, 2016. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1016/j.profnurs.2016.05.001>. Acesso em: 27 out. 2021.

CARVALHO, Isabelle Christine Nunes et al. Tecnologia educacional: A enfermagem e os jogos educativos na educação em saúde. **Research, Society and Development**, v. 10, n. 7, 2021. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.33448/rsd-v10i7.16471>. Acesso em: 15 set. 2021.

COVOS, Jacqueline Sardela et al. O novo perfil de alunos no ensino superior, e a utilização de jogos lúdicos para facilitação do ensino aprendizagem. **Revista Saúde em Foco**, 2018. Disponível em: https://portal.unisepe.com.br/unifia/wpcontent/uploads/sites/10001/2018/06/007_O_NOVO_PERFIL_DE_ALUNOS_NO_ENSINO_SUPERIOR.pdf. Acesso em: 20 out. 2020.

GADELHA, Marília Moreira Torres et al. Tecnologias educativas no processo formativo: discurso dos acadêmicos de enfermagem. **Rev enferm UFPE On line.**, v. 13, n. 1, p. 155-161, Recife, jan. 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.5205/1981-8963-v13i01a234817p155-161-2019>. Acesso em: 04 nov. 2011.

GALLEGOS, Cara et al. The use of a game-based learning platform to engage nursing students: A descriptive, qualitative study. **Nurse education in practice**, v. 27, p. 101-106, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2017.08.019>. Acesso em: 27 out. 2021.

JOHNSEN, Hege M. et al. Nursing students' perceptions of a video-based serious game's educational value: A pilot study. **Nurse education today**, v. 62, p. 62-68, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2017.12.022>. Acesso em: 27 out. 2021.

KEYS, Evan et al. Developing a virtual simulation game for nursing resuscitation education. **Clinical Simulation in Nursing**, v. 39, p. 51-54. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.ecns.2019.10.009>. Acesso em: 27 out. 2021.

MACKAVEY, Carole; CRON, Stan. Innovative strategies: Increased engagement and synthesis in online advanced practice nursing education. **Nurse education today**, v. 76, p. 85-88, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2019.01.010>. Acesso em: 27 out. 2021.

MOTA, Nikaelly et al. Mobile application for the teaching of the International Classification for Nursing Practice. **Rev Bras Enferm**, v. 72, n. 4, p. 1020-1027, 2019. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/0034-7167-2018-0751>. Acesso em: 04 nov. 2020.

PETERS, Micah DJ et al. Chapter 11: Scoping Reviews (2020 version). In: Aromataris E, Munn Z (Editors). **JBIManual for Evidence Synthesis**, JBI, 2020. Disponível em:

<https://doi.org/10.46658/JBIMES-20-12>. Acesso em: 27 out. 2021.

SALVADOR, Pétala Tuani Candido de Oliveira et al. Validation of virtual learning object to support the teaching of nursing care systematization. **Rev Bras Enferm**, v. 7, n. 1, p. 11-19, 2018. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/0034-7167.2016-0537>. Acesso em: 04 nov. 2020.

SALVADOR, Pétala Tuani Candido de Oliveira et al. Construção de hipermissão para apoio ao ensino da sistematização da assistência de enfermagem. **Rev Gaúcha Enferm.**, v. 40, 2019 Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1983-1447.2019.20180035>. Acesso em: 04 nov. 2020.

SILVA, Iranete Almeida Sousa et al. Representações sociais de docentes sobre o processo de Enfermagem: abordagem estrutural. **Rev. Min Enferm.**, v. 23, 2019. Disponível em: DOI: 10.5935/1415-2762.20190010. Acesso em: 04 nov. 2020.

SILVA, Cristiane; et al. Jogo educativo como estratégia didático pedagógica em um curso de graduação em enfermagem: um relato de experiência. *Investigação Qualitativa em Saúde. Investigación Cualitativa en Salud*, v. 2, Congresso Íbero-Americano em Investigación Qualitativa). Disponível em: <https://www.proceedings.ciaiq.org/index.php/ciaiq2017/article/view/1298/1257> . Acesso em: 21 set. 2020.

SILVA, Yasmin Figueiredo da; SANTOS, Ester Lorrany dos; NAVARINE, Teresa Cristina Rosa Romero. A percepção dos graduandos de enfermagem sobre a sistematização da assistência: uma revisão integrativa. **Anais CIEH**, v. 2, n.1, 2015. Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br/index.php/artigo/visualizar/11961>. Acesso em: 04 nov. 2019.

SOARES, Mirelle Inácio; et al. Sistematização da Assistência de Enfermagem: Dialética entre o Real e o Ideal. *Investigação Qualitativa em Saúde. Investigación Cualitativa en Salud*, v. 2, 2016. Disponível em: <https://proceedings.ciaiq.org/index.php/ciaiq2016/article/view/747/734>. Acesso em: 15 set. 2020.

TÁVORA, Carla Gonçalves et al. Estudo sobre a competência da modalidade Gamificação em um ambiente virtual de aprendizagem engajadora. **Games e gamificação**, n. 5, 2018. Disponível em: <http://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/tematica>. Acesso em: 04 nov. 2020.

5.2 PRODUTO: JOGO EDUCATIVO “PENSA OU SAE” PARA O ENSINO DA SISTEMATIZAÇÃO DA ASSISTÊNCIA DE ENFERMAGEM

Neste capítulo serão apresentados os resultados relativos à construção e a validação de conteúdo e aparência do jogo “PEnsa ou SAE”.

O jogo tem como público-alvo discentes do segundo ano do curso de graduação em Enfermagem do Centro Universitário Estácio de Sá de Santa Catarina, Pólo São José, que estejam cursando a disciplina Sistematização do Cuidado II, que conforme a grade curricular da instituição, é a fase que os discentes têm o primeiro contato e iniciam a construção do conhecimento sobre a SAE e PE e a participação dos enfermeiros/professores que estejam aplicando esta disciplina.

Os objetivos de aprendizagem do jogo são descritos como:

- Conhecer os conceitos e regulamentações legais que respaldam a SAE;
- Desenvolver o PE como instrumento básico de cuidado, a partir da investigação, diagnóstico, prescrição, implementação e avaliação de Enfermagem para assistência qualificada e sistematizada direcionada ao indivíduo no processo saúde-doença;
- Operacionalizar a SAE, a partir dos sistemas de classificação NANDA-I, NIC e NOC, visando contribuir para a promoção/recuperação da saúde.

A seguir se descreve brevemente a etapa da concepção, ou seja, a confecção do jogo propriamente dito.

O jogo foi desenvolvido a partir do modelo de tabuleiro em formato de “S”, dividido em oito partes (Figura 3), cinco representam as etapas do PE dentro da SAE, uma parte representa perguntas gerais sobre a SAE e outra representa alguma punição ou bonificação. Cada casa do tabuleiro tem uma cor diferente e cada cor determina um tipo de pergunta, somando um total de 35 casas com a casa início e a casa fim.

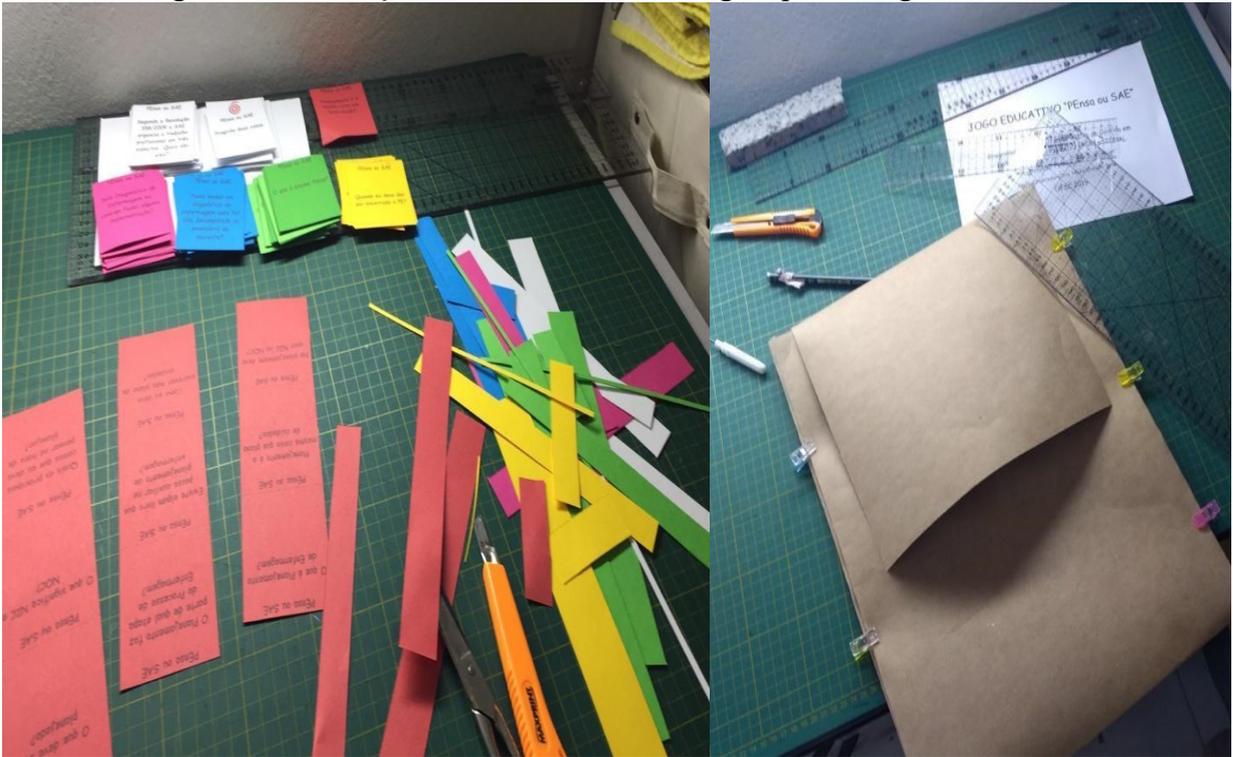
Figura 3 – Tabuleiro do Jogo Educativo “PEnsa ou SAE”



Fonte: elaborado pela autora (2021).

Além do tabuleiro, o jogo conta com 72 cartas que contêm as perguntas para cada casa. As cartas foram confeccionadas em cartolinas coloridas com o conteúdo impresso pela pesquisadora (Figura 4). O dado e 04 peões (que representam os grupos de jogadores) foram adquiridos pela pesquisadora (Figura 5). E por fim a embalagem do mesmo foi confeccionada por uma pessoa significativa para a pesquisadora (Figura 5).

Figura 4 – Confeccção das cartas e da embalagem para o Jogo Educativo.



Fonte: arquivo pessoal da autora (2021).

Figura 5 – Cartas do jogo, dados, peças para jogar e a embalagem



Fonte: arquivo pessoal da autora (2021).

As cartas contendo as perguntas também possuem cor e contém as perguntas sobre o assunto do tema que a cor determina. Serão um total de 48 cartas (10 verdes, 10 azuis, 09 vermelhas, 09 rosas e 10 amarelas) que representam o PE, 19 cartas brancas (perguntas gerais sobre a SAE) e 05 cartas alvo (punições ou benefícios) somando um total de 72 cartas. No

tabuleiro cada uma das seis partes terá uma cor para simbolizar as etapas da SAE, como por exemplo:

- Casa e cartas verdes devem ser respondidas perguntas sobre coleta de dados ou histórico de Enfermagem (primeira etapa do PE);
- Casa e cartas azuis devem ser respondidas perguntas sobre diagnóstico de Enfermagem (segunda etapa do PE);
- Casa e cartas vermelhas devem ser respondidas perguntas sobre planejamento (terceira etapa do PE);
- Casa e cartas rosas devem ser respondidas perguntas sobre implementação (quarta etapa do PE);
- Casa e cartas amarelas devem ser respondidas perguntas sobre avaliação (quinta etapa do PE);
- Casas e cartas brancas devem ser respondidas perguntas gerais sobre SAE;
- Casa e cartas “alvo” contém uma punição ou bonificação.

As cartas conterão as respectivas cores, direcionando as perguntas de acordo com a cor sorteada do tabuleiro.

Em seguida, elaborou-se as regras que serão utilizadas para aplicação do jogo tendo como base outros jogos de perguntas e respostas (Quadro 5).

Quadro 5 – Regras do Jogo de Tabuleiro “PEnsa ou SAE”

PEnsa ou SAE
Indicação: Alunos do Curso de Enfermagem que estão no processo de ensino-aprendizagem sobre Sistematização da Assistência em Enfermagem.
Participantes: Equipes (mínimo 02 e máximo 04) compostas de no mínimo 01 no máximo 05 integrantes.
Componentes: 01 manual de instruções; 01 tabuleiro; 02 dados; 04 peões; 72 cartas.
Objetivo do Jogo: Ser a primeira equipe a levar o peão até a casa Fim.
Regras do Jogo: Para iniciar o jogo as equipes deverão jogar o dado e, aquela equipe que obtiver a maior pontuação iniciará o jogo e lançará o dado novamente seguindo para a casa referente ao número que saiu no dado, os jogadores deverão ler e responder a pergunta da carta/cor sorteada ou cumprir a ordem da casa alvo (uma pergunta, uma bonificação ou punição) referente a cor que foi sorteada no dado. Se a equipe acertar a pergunta, terá direito de jogar novamente, caso errem a pergunta ou caiam em uma casa alvo com uma punição de não jogar a rodada, segue para a próxima equipe. Vence o jogo a equipe que chegar primeiro até a casa FIM.

Instruções Gerais: Cada casa do tabuleiro tem uma cor diferente e cada cor determina um tipo de pergunta, somando um total de trinta e cinco casas com a chegada. Além do tabuleiro, o jogo conta com as cartas que contém as perguntas para cada casa. As cartas contendo as perguntas também têm cor e contém as perguntas sobre o assunto do tema que a cor determina. Serão um total de 67 cartas (10 verdes, 10 azuis, 09 vermelhas, 09 rosas e 10 amarelas), 19 cartas brancas (perguntas gerais) e 05 cartas alvo (punições ou benefícios) somando um total de 72 cartas. No tabuleiro cada uma das seis partes terá uma cor para simbolizar as etapas da SAE, como por exemplo:

CASA E CARTAS VERDES devem ser respondidas perguntas sobre Coleta de dados ou Histórico de Enfermagem - primeira etapa do PE;

CASA E CARTAS AZUIS devem ser respondidas perguntas sobre Diagnóstico de Enfermagem - segunda etapa do PE;

CASA E CARTAS VERMELHAS devem ser respondidas perguntas sobre Planejamento - terceira etapa do PE;

CASA E CARTAS ROSAS devem ser respondidas perguntas sobre Implementação - quarta etapa do PE;

CASA E CARTAS AMARELAS devem ser respondidas perguntas sobre Avaliação - quinta etapa do PE;

CASAS E CARTAS BRANCAS devem ser respondidas perguntas gerais sobre SAE;

CASA "ALVO" E CARTAS "ALVO" contém uma punição ou bonificação.

As cartas contém as respectivas cores direcionando as perguntas de acordo com a cor sorteada do tabuleiro.

Fonte: elaborado pela autora (2021).

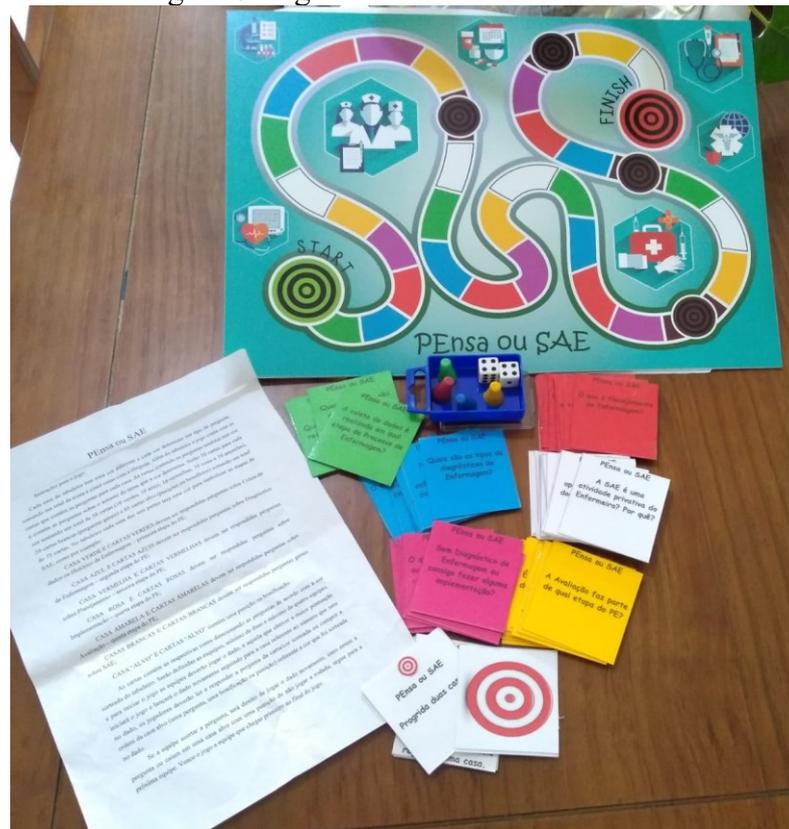
Conforme regras do jogo, serão definidas as equipes, mínimo de duas e máximo de quatro equipes, e para iniciar o jogo as equipes deverão jogar o dado e, aquela que obtiver a maior pontuação, iniciará o jogo e lançará o dado novamente, seguindo para a casa referente ao número que saiu no dado. Os jogadores deverão ler e responder a pergunta da carta/cor sorteada ou cumprir a ordem da casa alvo (uma pergunta, uma bonificação ou punição) referente a cor que for sorteada no dado.

Se a equipe acertar a pergunta, terá direito de jogar o dado novamente, caso errem a pergunta ou caiam em uma casa alvo com uma punição de não jogar a rodada, segue para a próxima equipe. Vence o jogo a equipe que chegar primeiro ao final do jogo.

O conteúdo das cartas de perguntas e respostas foi baseado em livros, resoluções e textos de fundamentos de Enfermagem, bem como em livros das classificações internacionais de Diagnósticos de Enfermagem (NANDA-I), Intervenções (NIC), Resultados de Enfermagem (NOC).

Após a confecção de todos os elementos necessários para a implementação do jogo, partimos para a etapa de validação com os especialistas (Figura 6).

Figura 6: Jogo Educativo PENsa ou SAE.



Fonte: fotografia do arquivo pessoal da autora (2021).

A primeira etapa da validação, que aconteceu nos meses de janeiro e fevereiro de 2021, contou com a participação de 10 especialistas que atenderam aos critérios de seleção deste estudo. Os especialistas estavam vinculados a 10 instituições, sendo sete Universidades Federais, duas Universidades Estaduais e um Centro Federal de Educação Tecnológica. Todas são instituições públicas, sendo os especialistas dos diferentes estados: Mato Grosso, São Paulo, Distrito Federal, Paraná, Minas Gerais, Ceará, Rio de Janeiro, Rio Grande do Sul e Santa Catarina.

Atendendo aos critérios de inclusão, oito especialistas possuem o título de Doutores (80%), um é doutorando em formação (10%) e um possui Mestrado (10%). Todos são docentes ou já tiveram experiência com a SAE e possuem entre quatro a 33 anos de docência, com faixa etária de idade entre 33 a 64 anos.

Em março de 2021 foi feita a análise dos dados constatando que nesta primeira rodada, das 83 perguntas relativas ao jogo, 66 perguntas relacionadas à aparência, regras do jogo e conteúdo das cartas foram validadas; três foram eliminadas do jogo por serem consideradas inadequadas e não atingirem o número de concordância estabelecido e 14 foram reformuladas para a segunda rodada, que aconteceu no mês de abril de 2021, somando-se 78,79% do jogo,

de forma geral, validado já na primeira rodada.

Os resultados que não atingiram a taxa de concordância desejada, ou seja, as questões não validadas, foram reavaliadas e reformuladas, com base nas sugestões dos especialistas e na literatura, sendo reencaminhados ao comitê de especialistas para a segunda rodada. Essa rodada contou com 17 perguntas, sendo três relativas à caracterização dos participantes e 14 perguntas relativas ao conteúdo do jogo.

Os 10 especialistas foram convidados novamente para a segunda rodada, dois não retornaram o convite, um enviou o formulário incompleto e foram descartadas as suas respostas e os outros sete validaram as 14 perguntas (sendo 100% validadas), concretizando a fase de validação de conteúdo e aparência do jogo educativo para a SAE pelos especialistas.

A seguir é apresentado um quadro contendo a proposta final com as perguntas e respostas de cada carta do jogo validadas pelos especialistas (Quadro 6):

Quadro 6 – Perguntas e Respostas do Jogo Educativo de tabuleiro PEnsa ou SAE.

Perguntas	Respostas
CARTAS BRANCAS - PERGUNTAS GERAIS	
01: O que é sistematizar?	Sistematizar significa tornar algo ordenado, organizado, metódico, sistemático, ou seja, é arrumar!
02: O que é a Sistematização da Assistência em Enfermagem?	Sistematização da Assistência de Enfermagem organiza o trabalho profissional quanto ao método, pessoal e instrumentos, tornando possível a operacionalização do processo de Enfermagem.
03: Qual resolução do COFEN dispõe sobre a SAE e o PE?	Resolução COFEN 358/2009.
04: Segundo a Resolução 358/2009 a SAE organiza o trabalho profissional em três aspectos. Quais são eles?	Organiza o trabalho profissional quanto ao método, pessoal e instrumentos.
05: O que significa organizar a SAE quanto ao método?	O método é um termo que vem do grego e significa literalmente seguir um caminho para chegar a um fim, logo, falar que precisamos sistematizar (organizar) a assistência de enfermagem, segundo o método significa dizer que precisamos organizar os caminhos/passos/etapas pautados em evidências científicas que serão seguidos na assistência.
06: O que significa organizar a SAE quanto ao pessoal?	Significa dizer que essa organização proposta pela SAE envolve o pessoal, ou seja, realizar de forma ordenada o dimensionamento de pessoal, as escalas de trabalho, a distribuição de tarefas e tudo que está relacionado ao trabalho em equipe.

07: O que significa organizar a SAE quanto aos instrumentos?	Significa organizar os instrumentos, como por exemplo organizar os protocolos do setor, os manuais, as normas, as rotinas que envolvem o trabalho da equipe.
08: SAE e Processo de Enfermagem são a mesma coisa? Explique sua resposta.	Não. A SAE é a organização e uma atividade de toda a classe de enfermagem, e todos devem ajudar na organização do setor de trabalho. já o PE é um instrumento metodológico dentro da SAE que orienta o cuidado profissional de enfermagem e a documentação da prática profissional.
09: O que é o Processo de Enfermagem (PE)?	Segundo Wanda Horta (1979), O Processo de Enfermagem indica um trabalho profissional específico e pressupõe uma série de ações dinâmicas e inter-relacionadas para sua realização, ou seja, indica a adoção de um determinado método ou modo de fazer, fundamentado em um sistema de valores e crenças morais e no conhecimento técnico-científico da área.
10: De acordo com a Resolução COFEN 358/2009, quantas etapas compõem o PE? Cite o nome de cada uma das etapas.	De acordo com a Resolução COFEN 358/2009, a SAE é composta por 05 etapas denominadas: coleta de dados, diagnóstico de enfermagem, planejamento de enfermagem, implementação e avaliação.
11: O PE deve ser realizado de que modo e em quais ambientes profissionais?	Conforme o Artigo 1 da resolução COFEN 358/2009 O Processo de Enfermagem deve ser realizado de modo deliberado e sistemático, em todos os ambientes, públicos ou privados, em que ocorre o cuidado profissional de enfermagem.
12: Para que a operacionalização e a documentação do PE contribuem?	O Processo de Enfermagem é um instrumento metodológico que orienta o cuidado profissional de enfermagem e a documentação da prática profissional e a operacionalização e documentação do processo de enfermagem evidenciam a contribuição da enfermagem na atenção à saúde da população, aumentando a visibilidade e o reconhecimento profissional.
13: A SAE é uma atividade privativa do Enfermeiro? Por quê?	Não. A SAE é de responsabilidade de toda equipe porque envolve a organização do trabalho como um todo.
14: Aqui no Brasil, qual teorista de Enfermagem estudou inicialmente o Processo de Enfermagem?	A teorista Wanda de Aguiar Horta.
15: O Processo de Enfermagem deve ser fundamentado em alguma Teoria De Enfermagem?	SIM. Cada teoria consiste em um conjunto de conceitos que projetam a visão sistêmica do fenômeno, elas servem para descrever, explicar, diagnosticar e/ou prescrever medidas para a prática assistencial, oferecendo embasamento científico para as ações de enfermagem, portanto o processo de enfermagem, subsidiado por uma teoria de enfermagem, proporciona a adaptação de intervenções às necessidades individuais dos pacientes. O processo vinculado a uma teoria pode resultar em uma assistência mais efetiva, com condições de participação do paciente no planejamento do cuidado.

16: O Processo de Enfermagem é uma atividade privativa do Enfermeiro?	Sim. Conforme o artigo 4 da resolução COFEN 358/2009 ao enfermeiro incumbe a liderança na execução e avaliação do Processo de Enfermagem, de modo a alcançar os resultados de enfermagem esperados, cabendo-lhe, privativamente, o diagnóstico de enfermagem acerca das respostas da pessoa, família ou coletividade humana em um dado momento do processo saúde e doença, bem como a prescrição das ações ou intervenções de enfermagem a serem realizadas, face a essas respostas.
17: O Processo de Enfermagem é realizado em qual momento do atendimento?	Conforme a resolução 358/2009 quando realizado em instituições prestadoras de serviços ambulatoriais de saúde, domicílios, escolas, associações comunitárias, entre outros, o processo de saúde de enfermagem corresponde ao usualmente denominado nesses ambientes como consulta de enfermagem.
18: Implementar a SAE significa que eu também estou implementando o PE? Justifique sua resposta.	Não. Implementar a SAE não significa que eu também esteja implementando o PE, pois o PE precisa seguir e organizar-se em cinco etapas inter-relacionadas, interdependentes e recorrentes.
19: Para a Resolução 358/2009 a Evolução, o Prognóstico, a Consulta de Enfermagem e a Prescrição de Enfermagem são consideradas etapas do Processo de Enfermagem?	Não. De acordo com a Resolução nº 358/2009 do COFEN, o processo de enfermagem é estruturado nas etapas denominadas: coleta de dados de enfermagem (histórico de enfermagem), diagnóstico de enfermagem, planejamento de enfermagem, implementação e avaliação de enfermagem.

CARTAS VERDES – COLETA DE DADOS

01: Histórico de Enfermagem é a mesma coisa que Coleta de dados?	Sim.
02: Qual a finalidade de realizar a coleta de dados?	Tem por finalidade a obtenção de informações sobre a pessoa, família ou coletividade humana e sobre suas respostas em um dado momento do processo saúde e doença.
03: Quais as duas etapas que fazem parte da coleta de dados?	Anamnese e exame físico.
04: A coleta de dados é realizada em qual etapa do PE?	É a primeira etapa do processo de enfermagem.
05: O que é Anamnese?	É uma forma padronizada de registrar a entrevista feita pelo profissional de saúde ao cliente com a intenção de conhecer mais a história dele e nortear os diagnósticos que serão traçados na próxima etapa.
06: O que é exame físico?	É um conjunto de técnicas propedêuticas e instrumentos usados para a avaliação global de um paciente na intenção de obter informações significativas capazes de subsidiar a assistência a ser prestada. o exame físico em conjunto com a entrevista compõe a coleta de dados - primeira etapa do processo de enfermagem.

07: Quais as etapas do exame físico?	O exame físico é composto por inspeção, palpação, percussão e ausculta.
08: Sinais Vitais e medidas antropométricas fazem parte do exame físico?	Sim e nos remeterão a dados que compõe o exame físico.
09: Quais materiais são necessários para realizar um exame físico?	Equipamento de proteção individual (óculos de proteção, avental, luvas de procedimento, touca e máscara), estetoscópio, esfigmomanômetro, termômetro digital, oxímetro, lanterna clínica, otoscópio, martelo de reflexos, abaixador de língua, fita métrica, balança e todo material que considerar necessário para uma melhor identificação dos sinais apresentados pelo paciente.
10: Para que eu não esqueça nenhum dado na coleta de dados eu posso criar um instrumento norteador?	Sim, por ser um processo deliberado, sistemático e contínuo deve contar com o auxílio de métodos e técnicas variadas como um instrumento norteador.

CARTAS AZUIS – DIAGNÓSTICOS DE ENFERMAGEM

01: Qual a definição de Diagnóstico de Enfermagem?	Processo de interpretação e agrupamento dos dados coletados na primeira etapa, que culmina com a tomada de decisão sobre os conceitos diagnósticos de enfermagem que representam com mais exatidão, as respostas da pessoa, família ou coletividade humana em um dado momento do processo saúde e doença, e que constituem a base para a seleção das ações ou intervenções com as quais se objetiva alcançar os resultados esperados.
02: Diagnóstico de Enfermagem é a mesma coisa que Diagnóstico Médico?	Não.
03: Qual a diferença do Diagnóstico de enfermagem para o diagnóstico médico?	Um diagnóstico médico trata a doença ou condição médica. Um diagnóstico de enfermagem aborda a resposta humana aos problemas de saúde atuais ou potenciais e processos da vida.
04: Os diagnósticos de Enfermagem são realizados em qual etapa do Processo de Enfermagem?	Na segunda etapa do Processo de Enfermagem.
05: Quais são os tipos de diagnósticos de Enfermagem?	Segundo a taxonomia NANDA-I (2018/2020) existem 04 principais tipos de diagnósticos de enfermagem: Diagnóstico com foco no problema; diagnóstico de risco; diagnóstico de promoção de saúde; síndrome.
06: O que é Taxonomia?	Taxonomia é a prática e ciência da categorização e classificação. A taxonomia NANDA-I (2018-2020) atualmente inclui 244 diagnósticos de enfermagem que são agrupados (classificados) em 13 domínios (categorias) da prática de enfermagem. os domínios dividem-se em classes, que são agrupamentos com atributos comuns.

<p>07: Qual o significado do termo NANDA-I? Explique sua resposta.</p>	<p>Antes do ano de 2002, "NANDA" era uma sigla para <i>North American Nursing Diagnosis Association</i>. No entanto, esse não é mais o nome da organização. Em 2002, tornou-se oficialmente <i>NANDA International</i> (e <i>NANDA International, Inc.</i> em 2011), em consideração ao crescimento significativo de seus membros fora da América do Norte. Continuaram a usar "NANDA" como parte do nosso nome, devido à sua familiaridade. No entanto, "NANDA" não é mais uma sigla para "<i>North American</i>". Em vez disso, NANDA é uma marca. O nome correto da organização é <i>NANDA International, Inc.</i> (sem hífen) e a abreviatura é NANDA-I (com um hífen). Não use "<i>North American Nursing Diagnosis Association</i>" para descrever a organização (a menos que você esteja se referindo à organização antes de 2002).</p>
<p>08: Como redigir um diagnóstico de enfermagem conforme o NANDA-I (2018-2020)?</p>	<p>Para redigir um diagnóstico de enfermagem deve-se colocar o título do diagnóstico de enfermagem, relacionado a (causa/fatores relacionados), evidenciado por (sintomas/características definidoras).</p> <p>Diagnóstico com foco no problema: contém fatores relacionados (relacionado à) e características definidoras (evidenciado por).</p> <p>Diagnóstico de promoção da saúde: costumam ter apenas características definidoras (evidenciado por).</p> <p>Diagnósticos de risco: somente fatores de risco.</p>
<p>09: Por que usar um diagnóstico de Enfermagem?</p>	<p>Um diagnóstico de enfermagem é usado para determinar o plano de cuidados apropriado para o paciente. O diagnóstico de enfermagem direciona as intervenções e os resultados do paciente, permitindo ao enfermeiro desenvolver o plano de assistência ao paciente. Os diagnósticos de enfermagem também fornecem uma nomenclatura padrão para uso no Prontuário Eletrônico de Saúde, possibilitando uma comunicação clara entre os membros da equipe assistencial e a coleta de dados para a melhoria contínua na assistência ao paciente.</p>
<p>10: Posso mudar um diagnóstico de enfermagem após ter sido documentado no prontuário do paciente?</p>	<p>Com certeza! Ao realizar a avaliação contínua de seu paciente e coletar dados adicionais, você pode verificar que seu diagnóstico inicial não foi o melhor - ou a condição do seu paciente pode ter se resolvido. A avaliação contínua do seu paciente é muito importante para determinar se o diagnóstico ainda é o mais preciso para o paciente, a qualquer momento.</p>
<p>CARTAS VERMELHAS – PLANEJAMENTO</p>	
<p>01: O que é Planejamento de Enfermagem?</p>	<p>É a determinação dos resultados que se espera alcançar; e das ações ou intervenções de enfermagem que serão realizadas face às respostas da pessoa, família ou coletividade humana em um dado momento do processo saúde e doença, identificadas na etapa de Diagnóstico de Enfermagem.</p>
<p>02: O Planejamento faz parte de qual etapa do Processo de Enfermagem?</p>	<p>Terceira etapa.</p>

03: O que deve ser planejado?	O plano de cuidados, nesta etapa o enfermeiro deve planejar as ações de intervenção aplicáveis aos diagnósticos traçados.
04: Planejamento é a mesma coisa que plano de cuidados?	Não. Planejamento é o conjunto das ações que irão compor o plano de cuidados prescritos para que as ações sejam desenvolvidas destinados a ajudar o cliente.
05: O que significa NIC e NOC?	São sistemas de classificação de enfermagem, a NIC (<i>Nursing Interventions Classification</i>) é uma classificação utilizada para as intervenções de enfermagem e a NOC (<i>Nursing Outcome Classification</i>) é uma classificação utilizada para os resultados de enfermagem.
06: No planejamento devo usar NIC ou NOC?	No planejamento usamos tanto a classificação das intervenções de enfermagem (NIC) quanto a classificação dos resultados de enfermagem (NOC).
07: Como eu devo escrever meu plano de cuidados?	O plano de cuidados de cada paciente baseia-se nos dados da avaliação. Os dados de avaliação e preferências do paciente direcionam o enfermeiro na priorização dos diagnósticos e intervenções de enfermagem - o diagnóstico médico é apenas uma parte desses dados de avaliação e, portanto, não pode ser usado como fator único determinante para a seleção de um diagnóstico de enfermagem.
08: Quais as principais coisas que eu devo pensar na hora de planejar?	Devo pensar em o que fazer? E em quanto tempo fazer? Para prevenir, evitar ou minimizar os problemas dos Diagnósticos de Enfermagem elencados.
09: Planejamento é a mesma coisa que Intervenção?	Não. Planejamento é a determinação dos resultados que se espera alcançar; e das ações ou intervenções de enfermagem que serão realizadas face às respostas da pessoa, família ou coletividade humana em um dado momento do processo saúde e doença, identificadas na etapa de diagnóstico de enfermagem.

CARTAS ROSAS – IMPLEMENTAÇÃO

01: O que significa Implementar?	É a realização das ações ou intervenções determinadas na etapa de Planejamento de Enfermagem.
02: A Implementação faz parte de qual etapa do PE?	Quarta etapa.
03: A Implementação é a parte de executar as ações?	Sim.
04: É na Implementação que eu faço a Prescrição de Enfermagem?	Não. A prescrição já foi feita na etapa de planejamento. na implementação acontece a realização das ações ou intervenções determinadas na etapa de planejamento de enfermagem.
05: Para Implementar eu devo usar o NIC ou o NOC?	NIC.

06: O que eu devo pensar na hora de escrever uma implementação?	Sempre que possível, as intervenções devem ser dirigidas aos fatores relacionados ou etiológicos. Algumas vezes, no entanto, isso não é possível e então são escolhidas intervenções para controlar os sintomas (características definidoras). devo pensar em o que fazer, como fazer, quando fazer e com que frequência fazer para prevenir, evitar ou minimizar os diagnósticos de enfermagem e poder estabelecer um plano de ação e prescrever as intervenções.
07: Quem deve Implementar a prática de cuidados?	A equipe de enfermagem.
08: Por quanto tempo as minhas implementações devem ser seguidas?	As implementações devem ser realizadas referindo-se às últimas 24 horas, baseando-se nas respostas diante das intervenções preestabelecidas por meio da prescrição de enfermagem, bem como quanto aos protocolos em que o paciente está inserido, mantido ou sendo excluído;
09: Sem Diagnóstico de Enfermagem eu consigo fazer alguma implementação?	Não, as etapas são inter-relacionadas, interdependentes e recorrentes.

CARTAS AMARELAS – AVALIAÇÃO

01: O que significa Avaliação dentro do PE?	Processo deliberado, sistemático e contínuo de verificação de mudanças nas respostas da pessoa, família ou coletividade humana em um dado momento do processo saúde doença, para determinar se as ações ou intervenções de enfermagem alcançaram o resultado esperado; e de verificação da necessidade de mudanças ou adaptações nas etapas do Processo de Enfermagem.
02: A Avaliação faz parte de qual etapa do PE?	Da quinta etapa.
03: Em quanto tempo eu devo Avaliar/Reavaliar o PE?	Geralmente em um prazo de 24h que é o tempo que dura uma prescrição no caso hospitalar ou Deve ser refeita, em parte ou totalmente na vigência de alteração no estado do paciente, devendo indicar o horário de sua alteração.
04: É na avaliação que eu decido se modifico ou encerro uma implementação?	Sim. através da evolução de enfermagem irei evidenciar os efeitos, repercussões e os benefícios prestados em relação aos parâmetros pré estabelecidos.
05: O que eu devo fazer na Avaliação?	Manter, modificar ou suspender as intervenções de enfermagem prescritas.
06: Na Reavaliação eu preciso refazer todo o PE?	Não. Somente o exame físico da coleta de dados, rever os diagnósticos de enfermagem e modificá-los caso necessário, planejando e implementando novos cuidados relacionados aos diagnósticos traçados.
07: A Avaliação/Reavaliação precisa ser descrita ou só revista?	Deve ser revista e se necessário em caso de alteração necessita ser descrita.

08: Quem deve Avaliar/Reavaliar o paciente?	Todos da equipe de enfermagem sob supervisão do enfermeiro.
09: A Avaliação/Reavaliação deve ser feita sempre pelo mesmo enfermeiro que aplicou o PE?	Não. O processo de enfermagem deve estar registrado no prontuário do paciente sob forma de evolução de enfermagem utilizando-se de linguagem clara, concisa e exata, com ausência de códigos pessoais e abreviaturas desconhecidas para que o próximo profissional dê continuidade ao processo.
10: Quando eu devo dar por encerrado o PE?	Quando os resultados alcançados como consequência das ações ou intervenções de enfermagem realizadas foram atingidos.

Fonte: elaborado pela autora (2021).

Cabe destacar que ainda será realizada uma etapa de validação do jogo junto aos discentes do curso de graduação em Enfermagem, público alvo a quem se destina este produto. Essa etapa não foi realizada em função do tempo para conclusão desta pesquisa. Porém entendemos que é uma etapa fundamental para que o jogo possa ser disponibilizado ao mercado.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa demonstra a relevância do uso de uma metodologia ativa por meio de jogo educativo de tabuleiro, para as práticas de ensino na construção do pensamento reflexivo sobre a SAE e PE, corroborando com a importância que ela tem e a maneira que transcorre o seu processo dentro da vida profissional dos enfermeiros, sendo que sua construção deve ser pautada e bem fundamentada já na formação desses profissionais, para que sua utilização seja desempenhada por todos de forma linear e padrão.

Atuar como enfermeira docente de uma IES me proporcionou compreender o quanto essa temática pode fazer a diferença na prática assistencial através da maneira com o processo ensino-aprendizagem da SAE é desenvolvido ao longo da formação e que ainda há inúmeras fragilidades ao longo desse processo. Entretanto, é de suma importância a prática docente estar atenta a impulsionar e remodelar a sua conduta na projeção de profissionais mais críticos, embasados, com postura, posicionamento e sensíveis com relação ao seu papel no espaço de trabalho, para assim realizá-lo da melhor maneira possível, voltando seus olhares para ferramentas que irão facilitar as suas rotinas.

A revisão de literatura desenvolvida neste estudo mostrou que a utilização das tecnologias, como o desenvolvimento de jogos educativos, vêm colaborando cada vez mais com o desenvolvimento de várias áreas dentro da Enfermagem e a utilização delas vinculadas à docência em Enfermagem permite ao professor se instrumentalizar para auxiliar seus alunos na construção de pensamentos críticos e de apoio à decisão voltados para a área da saúde e aos quais são necessários ao enfermeiro, contribuindo para o planejamento das ações assistenciais ao paciente, bem como para a organização do trabalho deste profissional.

A pesquisa metodológica permitiu a utilização de diferentes estratégias e áreas de conhecimento para o desenvolvimento das etapas deste estudo, que incluiu revisão de literatura, desenvolvimento tecnológico através da imersão em gamificação e a compreensão sobre *Game Design* com a abordagem do *Design Thinking*, e como essa outra área do conhecimento pode contribuir para a Enfermagem na construção didática da sua ciência. Permitiu também o estudo de validação e entender que essa etapa é essencial para a confiabilidade do produto elaborado.

O desenho do estudo tornou possível identificar as lacunas de conhecimento na área de jogos educativos voltados para o ensino, especificamente da SAE e do PE. A etapa de desenvolvimento do jogo se mostrou prazerosa, mesmo exigindo esforço e atenção. A medida em que cada fase do processo era finalizada, propiciava satisfação, orgulho, e certeza de ter

trilhado o caminho certo. Ao mesmo tempo demonstrou a importância e a necessidade de haver fomento a estudos que exijam recurso financeiro para o desenvolvimento tecnológico.

Conclui-se com este estudo que é possível desenvolver um jogo educativo sobre SAE que apresente conteúdo e aparência válidas para auxiliar no processo de ensino-aprendizagem dos discentes do curso de graduação em Enfermagem. E assim, espera-se poder contribuir com o processo de formação dos discentes de Enfermagem, bem como para a educação em geral da Enfermagem, inclusive com a educação permanente dos profissionais de saúde que já conhecem a SAE e o PE e não tem tanta propriedade em usá-la.

Recomenda-se aos docentes a utilização desta ferramenta de forma complementar ao seu planejamento de aula ao abordar a temática e às instituições de saúde que possam utilizar também esta ferramenta na educação permanente dos profissionais enfermeiros. Embora esta ferramenta tenha seu foco voltado para a SAE e o PE na prática docente do enfermeiro, ela possibilita a utilização do jogo para outras temáticas dentro da Enfermagem.

Sugere-se fomento a novas pesquisas, possibilitando a continuidade da busca por evidências, o desenvolvimento de novas tecnologias para o ensino e a saúde, e também estudos que avaliem os impactos da tecnologia aqui desenvolvida.

Por fim, consideramos que ainda é necessário a etapa de aplicação do jogo educativo junto aos discentes do curso de graduação em Enfermagem, para garantir a etapa de validação do produto pelo usuário e garantir que o mesmo possa ser disponibilizado ao mercado da forma mais adequada possível, garantindo o alcance dos seus objetivos de aprendizagem com a perspectiva de sua aplicação na prática.

REFERÊNCIAS

- ABOOKIRE, Sylvie et al. Health Design Thinking: an innovative approach in public health to defining problems and finding solutions. **Frontiers in Public Health**, v.8 n. 459, p. 1-12, 2020. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.3389/fpubh.2020.00459>. Acesso em: 27 out. 2021.
- ANDRADE, Cláudia Oliveira de. Construção e avaliação do Jogo Educativo sobre Registro de Enfermagem (JERE): estudo metodológico. Dissertação (Mestrado Profissional em Enfermagem Assistencial), 108, 2017. **Escola de Enfermagem Aurora de Afonso Costa**, Niterói, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.36489/saudecoletiva.2019v9i51p2041-2047>. Acesso em: 04 nov. 2020.
- ANDRADE, Priscila Martins et al. Sistematização da assistência de enfermagem: vantagens e dificuldades na sua aplicação sob a ótica de enfermeiros. **Revista Eletrônica Acervo Saúde**, v. 11, n. 8, p. e588-e588, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.25248/reas.e588.2019>. Acesso em: 04 nov. 2020.
- BARROS, Francisco Railson Bispo de et al. A gamificação como ferramenta lúdica no processo de ensino e aprendizagem na enfermagem: um relato de experiência. **Revista Eletrônica Acervo Enfermagem**, v. 4, p. e4656-e4656, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.25248/reaenf.e4656.2020>. Acesso em: 27 out. 2021.
- BELLAN, Margarete Consorti et al. Revalidation of game for teaching blood pressure auscultatory measurement: a pilot study. **Rev Bras Enferm**, v.70, n. 6, p. 1159-58, 2017. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/0034-7167-2016-0578>. Acesso em: 27 out 2021.
- BOYD, Ed Cory Ann; WARREN, Jonah; GLENDON, Mary Ann. Gaming the System: Developing an Educational Game for securing principles of Arterial Blood Gases. **Journal of Professional Nursing**, v. 32, n. 5, 2016. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1016/j.profnurs.2016.05.001>. Acesso em: 27 out. 2021.
- BRASIL. Lei nº 7.498, de 25 de junho de 1986. Dispõe sobre a regulamentação do exercício da enfermagem, e dá outras providências. **Diário Oficial da União**: Brasília, DF, 25 jun. 1986. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L7498.htm. Acesso em: 04 nov. 2020.
- BRASIL. Resolução nº 466, de 12 de dezembro de 2012. Dispõe sobre diretrizes e normas regulamentadoras de pesquisas envolvendo seres humanos. **Diário Oficial da União**: Brasília, DF, 12 jun. 2012a. Disponível em: <http://conselho.saude.gov.br/resolucoes/2012/Reso466.pdf>. Acesso em: 14 out. 2019.
- BRASIL. COFEN. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Superior. Resolução CNE/CES nº 3, de 7 de novembro de 2001. Institui Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Enfermagem. **Diário Oficial da União**: Brasília, DF, 7 nov 2001. Disponível em: http://www.cofen.gov.br/wpcontent/uploads/2012/03/resolucao_CNE_CES_3_2001Diretrizes_Nacionais_Curso_Graduacao_Enfermagem.pdf. Acesso em: 21 out. 2020.

BRASIL. COFEN. Resolução nº 272/2002. Revogada pela Resolução 358/2009 Dispõe sobre a Sistematização de Assistência de Enfermagem e a implementação do Processo de Enfermagem em ambientes, públicos ou privados, em que ocorre o cuidado profissional de Enfermagem, e dá outras providências. **Diário Oficial da União**: Brasília, DF, 2002.

Disponível em: http://www.cofen.gov.br/resoluo-cofen-2722002-revogada-pela-resoluo-cofen-n-3582009_4309.html Acesso em: 04 nov. 2020.

BRASIL. COFEN. Resolução nº 358/2009. Dispõe sobre a Sistematização de Assistência de Enfermagem e a implementação do Processo de Enfermagem em ambientes, públicos ou privados, em que ocorre o cuidado profissional de Enfermagem, e dá outras providências.

Diário Oficial da União: Brasília, DF, 2009. Disponível em:

http://www.cofen.gov.br/resoluo-cofen-3582009_4384.html. Acesso em: 04 nov. 2020.

BRASIL. COFEN. Resolução nº 429/2012. Dispõe sobre o registro de ações profissionais no prontuário do paciente, e em outros documentos próprios da enfermagem, independente de meio de suporte – tradicional ou eletrônico. **Diário Oficial da União**: Brasília, DF, 2012b.

Disponível em: http://www.cofen.gov.br/resoluo-cofen-n-4292012_9263.html. Acesso em: 30 set. 2020.

BRASIL. COFEN. **Resolução nº 0514/2016**: guia de recomendações. Disponível em:

<http://www.cofen.gov.br/wp-content/uploads/2016/06/RESOLUÇÃO-COFEN-Nº-0514-2016-GUIA-DE-RECOMENDAÇÕES-versão-web.pdf>. Acesso em: 10 out. 2020.

BRASIL. COFEN. **Resolução nº 564/2017**. Novo Código de Ética dos Profissionais de Enfermagem, conforme o anexo desta Resolução, para observância e respeito dos

profissionais de Enfermagem. Disponível em: http://www.cofen.gov.br/resolucao-cofen-no-5642017_59145.html Acesso em: 08 jul. 2021.

BRATHWAITE, Brenda; SCHREIBER, Ian, 2009. Challenges for Game Designer – Non-digital exercises for video game designers. **Boston: Cengage Learning**. 429pg.

CARVALHO, Isabelle Christine Nunes et al. Tecnologia educacional: A enfermagem e os jogos educativos na educação em saúde. **Research, Society and Development**, v. 10, n. 7,

2021. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.33448/rsd-v10i7.16471>. Acesso em: 15 set. 2021.

CONCEIÇÃO, Vander Monteiro da et al. Percepções culturais de acadêmicos e enfermeiros sobre a sistematização da assistência em enfermagem. **Rev. Enferm. UFSM**, v. 4, n. 2, p.

378-388, 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/reufsm/article/view/11234/pdf>.

Acesso em: 04 nov. 2020.

COVOS, Jacqueline Sardela et al. O novo perfil de alunos no ensino superior, e a utilização de jogos lúdicos para facilitação do ensino aprendizagem. **Revista Saúde em Foco**, 2018.

Disponível em:

https://portal.unisepe.com.br/unifia/wpcontent/uploads/sites/10001/2018/06/007_O_NOVO_PERFIL_DE_ALUNOS_NO_ENSINO_SUPERIOR.pdf. Acesso em: 20 out. 2020.

DUARTE, Ana Paula Ramos Silva; VASCONCELOS, Maria Viviane Lisboa; SILVA,

Sóstenes Ericson Vicente. A trajetória curricular da graduação em Enfermagem no

Brasil. **Revista Electronica de investigação e desenvolvimento**, v. 1, n. 7, 2016. Disponível em: <http://cepka.ucm.ac.mz/index.php/reid/article/view/120>. Acesso em: 27 out. 2021.

DUQUE, Kay Amparo Santos et al. Importância da Metodologia Ativa na formação do enfermeiro: Implicações no processo ensino aprendizagem. **Revista Eletrônica Acervo Saúde**, n. 36, p. e2022-e2022, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.25248/reas.e2022.2019>. Acesso em: 27 out. 2021.

FRANCO, Elaine Cristina Dias; SOARES, Amanda Nathale; BETHONY, Maria Flávia Gazzinelli. Currículo integrado no ensino superior em enfermagem: o que dizem os enfermeiros docentes. **Enferm. Foco**, v. 7, n. 1, p. 33-36, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.21675/2357-707X.2016.v7.n1.662>. Acesso em: 27 out. 2021.

FEHRING, Richard. Methods to validate nursing diagnoses. **Heart Lung**, v. 16, n. 6, p. 625-629, 1987.

FERNANDES, Kleber Tavares; LUCENA, Márcia Jacyntha Nunes Rodrigues; ARANHA, Eduardo Henrique da Silva. Uma Experiência na Criação de Game Design de Jogos Digitais Educativos a partir do Design Thinking. **RENOTE**, v. 16, n.1, 2018. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/85928>. Acesso em: 01 mai 2021.

FIGUEIRA, Maura Cristiane e Silva et al. Reflexões sobre a utilização da CIPE na prática profissional: revisão integrativa. **Rev Enferm Atenção Saúde**, v. 7, n. 2. 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.18554/reas.v7i2.2369>. Acesso em: 27 out. 2021.

GADELHA, Marília Moreira Torres et al. Tecnologias educativas no processo formativo: discurso dos acadêmicos de enfermagem. **Rev enferm UFPE On line.**, v. 13, n. 1, p. 155-161, Recife, jan. 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.5205/1981-8963-v13i01a234817p155-161-2019>. Acesso em: 04 nov. 2011.

GALLEGOS, Cara et al. The use of a game-based learning platform to engage nursing students: A descriptive, qualitative study. **Nurse education in practice**, v. 27, p. 101-106, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2017.08.019>. Acesso em: 27 out. 2021.

GARCIA, Telma Ribeiro. Sistematização da assistência de enfermagem: aspecto substantivo da prática profissional. **Esc Anna Nery**, v. 1, n. 5, p. 5-10, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.5935/1414-8145.20160001>. Acesso em: 27 out. 2021.

JOHNSEN, Hege M. et al. Nursing students' perceptions of a video-based serious game's educational value: A pilot study. **Nurse education today**, v. 62, p. 62-68, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2017.12.022>. Acesso em: 27 out. 2021.

KEYS, Evan et al. Developing a virtual simulation game for nursing resuscitation education. **Clinical Simulation in Nursing**, v. 39, p. 51-54. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.ecns.2019.10.009>. Acesso em: 27 out. 2021.

LEITE, Patricia da Silva; MENDONÇA, Vinícius Godoy de. Diretrizes para game design de jogos educacionais. In: **Proc. SBGames, Art Design Track**. 2013. p. 132-141. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/artedesign/17-dt-paper.pdf>. Acesso em: 27 out. 2021.

LIMA, Vinicius Rodrigues de. Estratégias e métodos didáticos utilizados por docentes no Ensino Superior em Enfermagem. **CuidArt Enferm**, v. 11, n. 1, p. 114-121, jan./jun. 2017.

Disponível em: <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/fr/biblio-1027738>. Acesso em: 27 out. 2021.

LYNN, Mary R. Determination and quantification of content validity. **Nursing Research**, v. 35, n. 6, p. 382-385, 1986. Disponível em: <https://doi.org/10.1097/00006199-198611000-00017>. Acesso em: 27 out. 2021.

MACKAVEY, Carole; CRON, Stan. Innovative strategies: Increased engagement and synthesis in online advanced practice nursing education. **Nurse education today**, v. 76, p. 85-88, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2019.01.010>. Acesso em: 27 out. 2021.

MAGNAGO, Carinne; PIERANTONI, Celia Regina. A formação de enfermeiros e sua aproximação com os pressupostos das Diretrizes Curriculares Nacionais e da Atenção Básica. **Ciênc. saúde coletiva**, v. 25, n. 1, 2020. Disponível em: [10.1590/1413-81232020251.28372019](https://doi.org/10.1590/1413-81232020251.28372019). Acesso em: 04 nov. 2020.

MASTROCOLA, Vicente Martin. (2015). Game Design: Modelos de negócio e processos criativos. Uma trajetória do protótipo ao jogo produzido. São Paulo, **Cengage Learning**.

MENESES, Alexandra Ribeiro Coelho et al. Dificuldades dos acadêmicos de enfermagem na aplicabilidade da sistematização da assistência de enfermagem. **Rev Fun Care Online**, v. 11, n. 1, p. 181-185, jan./mar. 2019. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.9789/2175-5361.2019.v11i1.181-185>. Acesso em: 04 nov. 2020.

MONTANDON, Diego Santiago et al. Construção e validação de game educativo de cateterismo vesical: Instrumento de aprendizagem. **Brazilian Journal of Health Review**, v. 3, n. 4, p. 9274-9281, 2020. Disponível em: [10.34119/bjhrv3n4-164](https://doi.org/10.34119/bjhrv3n4-164). Acesso em: 04 nov. 2020.

MOURA, Escolástica Rejane Ferreira; RODRIGUES, Maria Socorro Pereira. Comunicação e informação em saúde no pré-natal. **Interface Comum Saúde Educ.**, v. 7, n. 3, p. 109-118, 2003. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1414-32832003000200008>. Acesso em: 27 out. 2021.

MOTA, Nikaelly et al. Mobile application for the teaching of the International Classification for Nursing Practice. **Rev Bras Enferm**, v. 72, n. 4, p. 1020-1027, 2019. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/0034-7167-2018-0751>. Acesso em: 04 nov. 2020.

NANDA INTERNACIONAL. **Nanda Internacional**. 2018/2020. Disponível em: <https://nanda.org>. Acesso em: 04 nov. 2020.

OLIVEIRA, Marcos Renato et al. Nursing care systematization: perceptions and knowledge of the Brazilian nursing. **Rev Bras Enferm**, v. 72, n. 6, p. 1547-53, 2019. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/0034-7167-2018-0606>. Acesso em: 27 out. 2021.

PAIVA, Eny Dórea, Zanchetta, Margareth Santos, LONDOÑO, Camila. Inovando no pensar e no agir científico: o método de Design Thinking para a enfermagem. **Escola Anna Nery**, v. 24, n. 4, p.1-6, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/2177-9465-ean-2019-0304>. Acesso em: 27 out. 2021.

PASQUALI, Luiz. **Psicometria: teoria dos testes na psicologia e na educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.

PETERS, Micah DJ et al. Chapter 11: Scoping Reviews (2020 version). In: Aromataris E, Munn Z (Editors). **JBI Manual for Evidence Synthesis**, JBI, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.46658/JBIMES-20-12>. Acesso em: 27 out. 2021.

POLIT, Denise F.; BECK, Cheryl Tatano. **Fundamentos De Pesquisa Em Enfermagem - avaliação de evidências para a prática da enfermagem**. 9. ed. Porto Alegre: Artmed, 2018.

ROCHA, Micheline Midori Suzuki da et. al. Sistematização da assistência de enfermagem na perspectiva do docente. **Journal Health NPEPS**, v. 4, n. 1, p. 144-152, 2019. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.30681/252610103356>. Acesso em: 04 nov. 2020.

RODRIGUEZ, Eliana Ofélia Llapa et al. **Construção reflexiva sobre o processo de enfermagem hospitalar: capítulo 9**. 2017. Disponível em: <http://se.corens.portalcofen.gov.br/wp-content/uploads/2017/02/Capítulo-9-CONSTRUÇÃO-REFLEXIVA-SOBRE-O-PROCESSO-DE-ENFERMAGEM-HOSPITALAR.pdf>. Acesso em: 20 set. 2020.

ROSA, Carlise Soares da et al. O ensino do processo de enfermagem na ótica dos docentes. **Rev enferm UFPE on line**, v. 9, n. 6, p. 8235-8244, 2015. Disponível em: [10.5205/reuol.7585-66362-1-ED.0906201512](http://dx.doi.org/10.5205/reuol.7585-66362-1-ED.0906201512). Acesso em: 04 nov. 2020.

SALVADOR, Pétala Tuani Candido de Oliveira et al. Validation of virtual learning object to support the teaching of nursing care systematization. **Rev Bras Enferm**, v. 7, n. 1, p. 11-19, 2018. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/0034-7167.2016-0537>. Acesso em: 04 nov. 2020.

SALVADOR, Pétala Tuani Candido de Oliveira et al. Construção de hipermídia para apoio ao ensino da sistematização da assistência de enfermagem. **Rev Gaúcha Enferm.**, v. 40, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1983-1447.2019.20180035>. Acesso em: 04 nov. 2020.
SANTOS, Elitiele Ortiz dos et al. Aprendizagem baseada em problemas no ensino da enfermagem. **Revista Contexto & Saúde**, v. 17, n. 32, p. 55-66, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.21527/2176-7114.2017.32.55-66>. Acesso em: 27 out. 2021.

SANTOS, Simone Vidal. **Neonatal skin safe: aplicativo móvel de apoio à decisão de enfermeiros na prevenção de lesões de pele em recém-nascidos internados**. Tese (Doutorado), 335, 2019. Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências da Saúde, Programa de Pós-Graduação em Enfermagem, Florianópolis, 2019.

SCHMITZ, Eudinéia Luz et al. Filosofia e marco conceitual: estruturando coletivamente a sistematização da assistência de enfermagem. **Rev. Gaúcha Enferm.**, v. 37, 2016. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/1983-1447.2016.esp.68435>. Acesso em: 04 nov. 2020.

SILVA, Alana Santos Ribeiro da et al. O Jogo como Facilitador do Processo Ensino Aprendizagem da Sistematização da Assistência de Enfermagem SAE - Aprende ou “Sae”. **Revista Seminário de Tecnologias Aplicadas em Educação e Saúde**, v. 1, p. 1-5, 2017.

Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/staes/article/view/3829>. Acesso em: 06 out. 2021.

SILVA, Iranete Almeida Sousa et al. Representações sociais de docentes sobre o processo de Enfermagem: abordagem estrutural. **Rev. Min Enferm.**, v. 23, 2019. Disponível em: DOI: 10.5935/1415-2762.20190010. Acesso em: 04 nov. 2020.

SILVA, Cristiane et al. Jogo educativo como estratégia didático pedagógica em um curso de graduação em enfermagem: um relato de experiência. *Investigación Qualitativa em Saúde. Investigación Cualitativa en Salud*, v. 2, 2017. Disponível em: <https://www.proceedings.ciaiq.org/index.php/ciaiq2017/article/view/1298/1257>. Acesso em: 21 set. 2020.

SILVA, Yasmin Figueiredo da; SANTOS, Ester Lorrany dos; NAVARINE, Teresa Cristina Rosa Romero. A percepção dos graduandos de enfermagem sobre a sistematização da assistência: uma revisão integrativa. **Anais CIEH**, v. 2, n.1, 2015. Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br/index.php/artigo/visualizar/11961>. Acesso em: 04 nov. 2019.

SOARES, Mirelle Inácio; et al. Sistematização da Assistência de Enfermagem: Dialética entre o Real e o Ideal. *Investigação Qualitativa em Saúde. Investigación Cualitativa en Salud*, v. 2, 2016. Disponível em: <https://proceedings.ciaiq.org/index.php/ciaiq2016/article/view/747/734>. Acesso em: 15 set. 2020.

SOARES, Amanda Nathale, et al. Role Playing Game (RPG) na graduação em enfermagem: potencialidades pedagógicas. **Rev. Eletr. Enf.**, v. 18, 2016. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5216/ree.v18.37672>. Acesso em: 17 nov. 2019.

SORIANO, Elaine Cristina Iacida et al. Os cursos de enfermagem frente às diretrizes curriculares nacionais: revisão integrativa. **Rev enferm UFPE on line.**, v. 9, n. 3, p. 7702-7709, Recife, abr., 2015. Disponível em: 10.5205/reuol.7049-61452-1-ED.0903sup1201525. Acesso em: 04 nov. 2020.

TÁVORA, Carla Gonçalves et al. Estudo sobre a competência da modalidade Gamificação em um ambiente virtual de aprendizagem engajadora. **Games e gamificação**, n. 5, 2018. Disponível em: <http://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/tematica>. Acesso em: 04 nov. 2020.

TILDEN, Virginia P.; NELSON, Christine A.; MAY, Barbara A. Use of qualitative methods to enhance content validity. **Nursing Research**, v. 39, n. 3, p. 172-175, 1990. Disponível em: <https://doi.org/10.1097/00006199-199005000-00015>. Acesso em: 27 out. 2021.

TRINDADE, Liliane Ribeiro et. al. Processo de enfermagem: desafios e estratégias para sua implementação sob a ótica do enfermeiro. **Saúde (Santa Maria)**, v. 42, n.1, p. 75-82, jan./jun. 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.5902/2236583419805>. Acesso em: 27 out. 2021.

UBALDO, Isabela; MATOS, Eliane; SALUM, Nádia Chiodelli. Diagnósticos de enfermagem da Nanda-I com base nos problemas segundo teoria de Wanda Horta. **Cogitare Enferm.**, v. 20, n. 4, p. 687-694, out./dez. 2015. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/cogitare/article/view/40468/26628>. Acesso em: 10 set. 2020.

APÊNDICES

APÊNDICE A – Termo de Consentimento Livre Esclarecido – Comitê de Avaliação de Conteúdo e Aparência de Jogo Educativo



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA SAÚDE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
GESTÃO DO CUIDADO EM ENFERMAGEM
CURSO DE MESTRADO PROFISSIONAL
CAMPUS REITOR JOÃO DAVID FERREIRA LIMA –
TRINDADE - CEP: 88040-900 – FLORIANÓPOLIS – SANTA
CATARINA. Telefone: (48) 3721-4164

Termo de Consentimento Livre Esclarecido Comitê de Avaliação do Jogo Educativo

Eu, Poliana Paz Barcelos, aluna do Curso de Mestrado Profissional do Programa de Pós-Graduação em Enfermagem da Universidade Federal de Santa Catarina – MPENF/UFSC, juntamente com minha orientadora Professora Roberta Costa, estamos convidando-o(a) para participar da pesquisa intitulada: “JOGO EDUCATIVO “PEnsa ou SAE” PARA O ENSINO DA SISTEMATIZAÇÃO DA ASSISTÊNCIA DE ENFERMAGEM”.

Esta pesquisa está associada ao meu projeto de dissertação de mestrado em Enfermagem do Programa de Pós Graduação Gestão do Cuidado em Enfermagem/UFSC e recebeu aprovação do Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da UFSC (CEPSH/UFSC), de acordo com a resolução 466/2012 que normatiza e regulamenta as pesquisas envolvendo seres humanos e garante o anonimato, a confidencialidade e o direito de voluntariedade, sem riscos a sua vida ou agravos à sua saúde.

A pesquisa tem como **objetivo geral**: construir e validar um jogo educativo sobre Sistematização da Assistência de Enfermagem para os discentes do curso de graduação em Enfermagem. Sua colaboração implicará na participação na segunda etapa da pesquisa, que tem como objetivo: avaliar a aparência e validar o conteúdo do jogo educativo.

Sua participação nesta pesquisa consistirá em:

1. Preencher o formulário online de avaliação do jogo;
2. Finalizar o processo de avaliação no prazo de 10 dias.

O caminho metodológico escolhido é a pesquisa metodológica, pelo fato de que o estudo trata de desenvolvimento de instrumentos de inovação tecnológica. O período de coleta de dados será de dezembro de 2020 a janeiro de 2021.

Embora não haja benefícios diretos para a sua participação nesta pesquisa, ela poderá oferecer a você a oportunidade de contribuir com o processo de ensino-aprendizagem na formação de enfermeiros no desenvolvimento da Sistematização da Assistência de Enfermagem, mediar práticas educativas, no intuito de tornar mais estimulantes o método de ensino sobre o Processo de Enfermagem e a construção do conhecimento dos sistemas de linguagens padronizadas, proporcionando a troca de saberes de acadêmicos de enfermagem e enfermeiros. Ademais, você estará contribuindo a ampliação de conhecimentos na área.

Durante a avaliação do jogo você poderá sofrer certo inconveniente devido ao gasto de tempo necessário para o processo de avaliação, que poderá levar de 40 a 60 minutos. Também poderá ocorrer alguma dificuldade para compreender o funcionamento do jogo ou para compreender parte do conteúdo, no entanto, a pesquisadora ficará disponível para prestar toda a assistência necessária ou acionará uma pessoa competente para isso, a fim de sanar suas dúvidas e colaborar com o que você julgar necessário.

Caso você tenha alguma dúvida sobre os procedimentos de coleta de dados, sobre o projeto ou por qualquer outro motivo relacionado a esta pesquisa, você poderá entrar em contato com a pesquisadora a qualquer momento pelo telefone: (48) 99914-2663 ou por e-mail: jepolianaenfufsc@yahoo.com.br. Sua participação não acarretará em nenhum dano de ordem física, emocional, psicológica, econômica, social, ética ou espiritual.

Sua participação é totalmente voluntária e suas informações serão usadas exclusivamente para a pesquisa científica. Se por qualquer motivo você não desejar participar do estudo, não terá nenhuma desvantagem, coerção ou prejuízo, basta não autorizar, respondendo ao e-mail para pesquisadora. Caso deseje participar, a qualquer momento você terá a liberdade de se recusar a responder qualquer pergunta, a desistir de participar e/ou retirar seu consentimento sem ter que apresentar qualquer justificativa. Bastando informar aos pesquisadores, sem sofrer qualquer penalidade. Sua recusa ou desistência não causará nenhum prejuízo pessoal ou profissional. Caso desista, você poderá solicitar que todas as informações já fornecidas não sejam utilizadas ou publicadas.

Todas as informações coletadas serão usadas somente neste estudo. As pesquisadoras serão as únicas que terão acesso aos dados dos participantes. Durante o estudo e após o seu término, todas as informações serão guardadas em pasta de arquivo protegido por senha no computador da pesquisadora principal. Somente as pesquisadoras terão acesso às informações.

Na remota possibilidade de quebra de sigilo, mesmo que de forma involuntária e não intencional, as consequências serão tratadas nos termos da lei.

Os resultados desta pesquisa poderão ser divulgados em eventos e/ou revistas científicas, no entanto, os relatórios de pesquisa mostrarão somente os dados obtidos com um todo, mantendo todos os seus dados pessoais e profissionais em completo sigilo, garantindo sua privacidade.

Você está recebendo este Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) por e-mail, assinado digitalmente pelas pesquisadoras deste estudo. Ao aceitar participar da pesquisa, você será convidado(a) a responder o e-mail indicando o seu consentimento em participar da pesquisa. Guarde cuidadosamente o seu arquivo contendo este documento, pois este contém informações de contato com as pesquisadoras e resguarda seus direitos como participante da pesquisa. Lembre-se que mesmo depois de responder ao e-mail aceitando participar da pesquisa, você terá liberdade para desistir da pesquisa em qualquer momento.

Você não terá nenhuma despesa extra ao participar desta pesquisa e, de acordo com a legislação brasileira, você não poderá ter qualquer compensação financeira, no entanto, caso ocorra algum dano material ou imaterial comprovadamente vinculado a sua participação nesta pesquisa, alheio à nossa vontade, estaremos disponíveis para eventuais ressarcimentos/indenizações.

As pesquisadoras se comprometem a conduzir a pesquisa cumprindo as determinações das Resoluções nº 466/12 de 12/06/2012 e nº 510/16 de 07/04/2016 do Conselho Nacional de Saúde, que tratam dos preceitos éticos e da proteção dos participantes da pesquisa, respeitando-se os princípios éticos de justiça, respeito à dignidade humana, beneficência e não maleficência. Todos os procedimentos da pesquisa não trarão qualquer risco à sua vida e a sua saúde, mas esperamos que propiciem benefícios em função das trocas de informações a serem realizadas.

Caso você tenha alguma dúvida, necessite de esclarecimentos em relação à pesquisa ou deseje desistir de participar da mesma, poderá entrar em contato com qualquer uma das pesquisadoras através dos telefones, e-mails ou endereços abaixo relacionados:

- Poliana Paz Barcelos – Rua Joice Cecília Correa, 99, Bloco E, Ap. 104, Condomínio Villas do Arvoredo – Areias – São José/SC – CEP: 88113-815 - Telefone: (48) 99914-2663 – E-mail: jepolianaenfufsc@yahoo.com.br

- Roberta Costa - Campus Reitor João David Ferreira Lima – Centro de Ciências da Saúde – Bloco I – Sala 206 – 2º andar - Trindade – Florianópolis/SC - CEP: 88000-000 - Telefone: (48) 3721-2760 – E-mail: roberta.costa@ufsc.br

Você também poderá entrar em contato com o Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos: Universidade Federal de Santa Catarina (CEPSH/UFSC), Rua Desembargador Vitor Lima, nº 222, Prédio Reitoria II, 4º andar, sala 401, Trindade, Florianópolis/SC – 88040-400. Telefone: 3721-6094. E-mail: cep.propesq@contato.ufsc.br

Eu, _____ portador (a) da carteira de identidade, RG nº _____, em pleno vigor de minhas faculdades mentais, li este documento e obtive das pesquisadoras todas as informações que julguei necessárias para me sentir esclarecido(a) e optar por livre e espontânea vontade participar da pesquisa intitulada: “JOGO EDUCATIVO “PEnsa ou SAE” PARA O ENSINO DA SISTEMATIZAÇÃO DA ASSISTÊNCIA DE ENFERMAGEM”.

Declaro estar ciente do inteiro teor deste **TERMO DE CONSENTIMENTO** e estou de acordo em participar da pesquisa proposta de forma voluntária, sabendo que dela poderei desistir a qualquer momento, sem sofrer qualquer punição ou constrangimento.

Estou ciente do compromisso das pesquisadoras em utilizar as informações somente para esta pesquisa, em manter minha identidade em sigilo e de que todas as informações obtidas nesta pesquisa serão confidenciais. Tenho clareza de que os procedimentos da pesquisa não trarão qualquer risco à minha vida e à minha saúde e que a participação no estudo não implicará em nenhum ônus, bem como não será pago nenhuma remuneração pela minha participação.

Autorizo as pesquisadoras a utilizarem os resultados desta pesquisa para divulgação em trabalhos no meio acadêmico e em publicações científicas. Estou ciente que poderei avaliar o jogo educativo e responder o formulário de avaliação em local e horário que melhor me convier, dentro das minhas possibilidades, tendo a liberdade de responder ou não aos questionamentos. Fui esclarecida (o) sobre a pesquisa.

Compreendo que não terei benefício direto e imediato como resultado de minha participação, mas que ela poderá me oferecer a oportunidade de contribuir com o processo de ensino-aprendizagem de estudantes de enfermagem acerca da Sistematização da Assistência.

Desta forma, estou enviando meu consentimento declarado em e-mail a pesquisadora principal através do e-mail: jepolianaenfufsc@yahoo.com.br.

_____, _____ de _____ de 202__.

Assinatura do Participante: _____

Desde já agradecemos!

Profª Dra. Roberta Costa
Orientadora

Enfermeira Poliana Paz Barcelos
Mestranda
Celular (48) 99914-2663
E-mail: jepolianaenfufsc@yahoo.com.br

Notas:

O presente Termo deverá ser cuidadosamente arquivado pelo participante, pois contém informações de contato com as pesquisadoras e resguarda seus direitos como participante da pesquisa.

Este protocolo de pesquisa foi aprovado pelo CEPESH/UFSC e atende a Resolução 466/2012 e suas complementares. Contato CEPESH/UFSC: Universidade Federal de Santa Catarina, Rua Desembargador Vitor Lima, nº 222, Prédio Reitoria II, 4º andar, sala 401, Trindade, Florianópolis/SC – 88040-400. Telefone: 3721-6094. E-mail: cep.propesq@contato.ufsc.br

Os dados dos participantes serão mantidos em sigilo. O anonimato será garantido através do uso de códigos. A coleta de dados somente será iniciada após o retorno do participante por e-mail a pesquisadora atestando o seu consentimento em participar da pesquisa, garantindo que o mesmo está ciente dos objetivos da pesquisa, do protocolo de pesquisa, da liberdade de participação, do direito de se recusar a participar ou de se retirar da pesquisa em qualquer momento, além da garantia de confidencialidade das informações e do anonimato.

**APÊNDICE B – Termo de Sigilo e Confidencialidade – Comitê de Avaliação de
Conteúdo e Aparência de Jogo Educativo**



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA SAÚDE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
GESTÃO DO CUIDADO EM ENFERMAGEM
CURSO DE MESTRADO PROFISSIONAL
CAMPUS REITOR JOÃO DAVID FERREIRA LIMA –
TRINDADE - CEP: 88040-900 – FLORIANÓPOLIS – SANTA
CATARINA. Telefone: (48) 3721-4164**

TERMO DE SIGILO E CONFIDENCIALIDADE

DISSERTAÇÃO DA MESTRANDA: POLIANA PAZ BARCELOS

REGISTRO DE MARCA UFSC A SER REQUERIDA

**TÍTULO: “DESENVOLVIMENTO DE JOGO EDUCATIVO “PENSA OU SAE” PARA O
ENSINO DA SISTEMATIZAÇÃO DA ASSISTÊNCIA DE ENFERMAGEM”.**

OS SIGNATÁRIOS DECLARAM ESTAR CIENTES DE QUE A UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA (UFSC) É DETENTORA DE CONHECIMENTOS, INFORMAÇÕES E DADOS CONFIDENCIAIS, UTILIZÁVEIS NA INDÚSTRIA, COMÉRCIO OU PRESTAÇÃO DE SERVIÇOS QUE SÃO OU PODERÃO SER OBJETO DE PROTEÇÃO POR DIREITOS DE PROPRIEDADE INTELECTUAL ESPECIALMENTE O CONTEÚDO DA DISSERTAÇÃO DE MESTRADO REFERIDA EM EPÍGRAFE.

CONSIDERANDO QUE AS PESSOAS QUE FIRMARAM ESTE DOCUMENTO TIVERAM ACESSO PARCIAL OU TOTAL À DISSERTAÇÃO DE MESTRADO “DESENVOLVIMENTO DE JOGO EDUCATIVO “PENSA OU SAE” PARA O ENSINO DA SISTEMATIZAÇÃO DA ASSISTÊNCIA DE ENFERMAGEM” OU ASSISTIRAM À SUA DEFESA.

CONSIDERANDO O QUE DISPÕE A RESOLUÇÃO Nº 14 DO CONSELHO UNIVERSITÁRIO DA UFSC, 25/6/2002, QUE OS SIGNATÁRIOS DECLARAM TER CONHECIMENTO.

CONSIDERANDO QUE A LEI Nº 9.279, DE 14/5/1996, QUE REGULA DIREITOS E OBRIGAÇÕES RELATIVOS À PROPRIEDADE INDUSTRIAL, ARTIGO 195, INCISOS “XI” E “XII”, ESTABELECE QUE COMETE CRIME DE CONCORRÊNCIA DESLEAL QUEM DIVULGA, EXPLORA OU UTILIZA-SE, SEM AUTORIZAÇÃO, DE CONHECIMENTOS, INFORMAÇÕES OU DADOS CONFIDENCIAIS, UTILIZÁVEIS NA INDÚSTRIA, COMÉRCIO OU PRESTAÇÃO DE SERVIÇOS, EXCLUÍDOS AQUELES QUE SEJAM DE CONHECIMENTO PÚBLICO OU QUE SEJAM EVIDENTES PARA UM TÉCNICO NO ASSUNTO, A QUE TEVE ACESSO MEDIANTE RELAÇÃO CONTRATUAL OU EMPREGATÍCIA, MESMO APÓS O TÉRMINO DO CONTRATO; TAMBÉM QUEM DIVULGA, EXPLORA OU UTILIZA-SE, SEM AUTORIZAÇÃO, DE CONHECIMENTOS OU INFORMAÇÕES OBTIDOS POR

MEIOS ILÍCITOS OU A QUE TEVE ACESSO MEDIANTE FRAUDE; PREVENDO APLICAÇÃO DE PENA DE DETENÇÃO DE TRÊS MESES A UM ANO OU MULTA PARA O INFRATOR.

CONSIDERANDO QUE A LEGISLAÇÃO PENAL E DA PROPRIEDADE INTELECTUAL PREVÊ OUTROS DELITOS QUE PODEM SER CONSIDERADOS CRIMES E AOS QUAIS SE APLICAM TAMBÉM SANÇÕES CIVIS DE CARÁTER INDENIZATÓRIO E ADMINISTRATIVO, SEM PREJUÍZO DAS PENAS CRIMINAIS CABÍVEIS.

CONSIDERANDO QUE TEMOS O DEVER DE INFORMAR À UFSC SOBRE QUALQUER DETERMINAÇÃO JUDICIAL, ADMINISTRATIVA OU POLICIAL PARA DAR TESTEMUNHO SOBRE CONHECIMENTOS, INFORMAÇÕES OU DADOS A QUE TIVER ACESSO DIRETO OU INDIRETO ATRAVÉS DA DISSERTAÇÃO DE MESTRADO “DESENVOLVIMENTO DE JOGO EDUCATIVO “PÊNSA OU SAE” PARA O ENSINO DA SISTEMATIZAÇÃO DA ASSISTÊNCIA DE ENFERMAGEM”.

DECLARAMOS QUE NOS RESPONSABILIZAMOS PELA MANUTENÇÃO DA CONFIDENCIALIDADE DOS CONHECIMENTOS, INFORMAÇÕES E DADOS A QUE TIVEMOS ACESSO, E QUE NÃO OS UTILIZAREMOS, INDIVIDUAL OU COLETIVAMENTE, TOTAL OU PARCIALMENTE, EM BENEFÍCIO PRÓPRIO OU DE TERCEIROS.

DECLARAMOS O PLENO CONHECIMENTO DAS SANÇÕES PREVISTAS EM LEI RELACIONADAS À PROPRIEDADE INTELECTUAL NO CASO DE REVELAR OU USAR OS CONHECIMENTOS, INFORMAÇÕES E DADOS, SEM A PRÉVIA AUTORIZAÇÃO POR ESCRITO DO RESPONSÁVEL PELA SECRETARIA DE INOVAÇÃO DA UFSC.

DECLARAMOS SABER QUE QUALQUER DEMANDA QUE ENVOLVE A UFSC SERÁ APRECIADA PELO FORO DA SEÇÃO JUDICIÁRIA DE FLORIANÓPOLIS DA JUSTIÇA FEDERAL DO ESTADO DE SANTA CATARINA.

ASSIM, POR CONSIDERARMOS VÁLIDA E EFICAZ A OBRIGAÇÃO AQUI EXPRESSA, ENVIAMOS E-MAIL INFORMANDO A MESTRANDA SOBRE O ACEITE EM PARTICIPAR DA PESQUISA E ATESTANDO O COMPROMISSO DE SIGILO SOBRE AS INFORMAÇÕES QUE TIVERMOS ACESSO.

FLORIANÓPOLIS, UFSC, DEZEMBRO DE 2020.

ASSINATURA DO PARTICIPANTE: _____

DESDE JÁ AGRADECEMOS!

PROFª DRA. ROBERTA COSTA ORIENTADORA

MESTRANDA: POLIANA PAZ BARCELOS

CELULAR (48)99914-2663

E-MAIL: JEPOLIANAENFUFSC@YAHOO.COM.BR

APÊNDICE C – Formulário para avaliação de Aparência e Conteúdo do “JOGO EDUCATIVO “PEnsa ou SAE” PARA O ENSINO DA SISTEMATIZAÇÃO DA ASSISTÊNCIA DE ENFERMAGEM” – Primeira rodada



JOGO EDUCATIVO "PEnsa ou SAE" PARA O ENSINO DA SISTEMATIZAÇÃO DA ASSISTÊNCIA DE ENFERMAGEM

UFSC - Centro de Ciências da Saúde
Programa de Pós Graduação Gestão do Cuidado em Enfermagem
MESTRADO PROFISSIONAL

ORIENTAÇÕES

O Jogo Educativo para o ensino da Sistematização da Assistência de Enfermagem, é um jogo de tabuleiro que está sendo desenvolvido durante minha pesquisa de Mestrado em Enfermagem no Programa de Pós-Graduação em Gestão do Cuidado em Enfermagem da Universidade Federal de Santa Catarina - MPENF/UFSC. Este estudo alicerça-se na construção de uma tecnologia ativa e atrativa sobre a SAE, onde pretende-se viabilizar um ensino estimulante e lúdico, cuja finalidade é a formação do discente de Enfermagem, visando proporcionar o esclarecimento de dúvidas e despertar o interesse e a motivação pelo conhecimento, em especial quando se trata de um sistema de classificação que, em si, também configura-se com a tecnologia do cuidado de enfermagem a ser explorada.

O conteúdo que irá compor o jogo foi construído com base na literatura atualizada e na experiência profissional da pesquisadora, como enfermeira docente do curso de graduação em Enfermagem de uma instituição privada de ensino superior. As perguntas formuladas para o jogo terão seus conteúdos validados por comitê de especialistas. Você está sendo convidado a participar da etapa de Validação de Aparência e Conteúdo do Jogo Educativo para o ensino da Sistematização da Assistência de Enfermagem. Este Comitê é composto por especialistas enfermeiros da área docente com expertise em Sistematização da Assistência em Enfermagem e jogos educativos. Está é a primeira rodada. Caso seja necessário ajustes, assim o faremos e enviaremos para uma segunda rodada até que o jogo esteja pronto para próximas etapas de pesquisa como implementação através da capacitação e ambientação de docentes e alunos à proposta do jogo no processo de ensino-aprendizagem propriamente ditos; e por fim avaliação do jogo envolvendo o acompanhamento, a revisão e a manutenção do sistema proposto para então ser disponibilizado para todos os enfermeiros ou outros profissionais que atuam na área docente e que tenham interesse em utilizá-lo.

Atenciosamente,
Enfermeira Mda. Poliana Paz Barcelos (Mestranda)
Professora Dra. Roberta Costa (Orientadora)

Avançar

Nunca forneça sua senha. [Relatar abuso](#)

ENTENDA A AVALIAÇÃO



O jogo é composto por: 01 tabuleiro; 04 peças; 02 dados; 75 cartas perguntas, 01 manual de instruções, 01 manual roteador com todas as perguntas e respostas.

O tabuleiro é em formato de "5" dividido em oito partes, cinco representam as etapas do Processo de Enfermagem dentro da Sistematização da Assistência de Enfermagem, uma parte representa perguntas gerais sobre a SAE e as outras duas partes representam alguma punição ou bonificação. Cada casa do tabuleiro tem uma cor diferente e cada cor determina um tipo de pergunta, somando um total de trinta e cinco casas com a chegada. Além do tabuleiro, o jogo conta com as cartas que contém as perguntas para cada casa. Cada carta contém uma pergunta e em anexo ao jogo irá constar todas as perguntas e suas respectivas respostas para que o condutor ou facilitador (professor) do jogo possa ter acesso e conduzir o ensino-aprendizagem.

As cartas contendo as perguntas também têm cor e contém as perguntas sobre o assunto do tema que a cor determina. Serão 10 cartas para cada cor somando um total de 50 cartas (10 verdes, 10 azuis, 10 vermelhas, 10 rosas e 10 amarelas) que representam cada etapa do Processo de Enfermagem, 20 cartas brancas (perguntas gerais sobre Sistematização da Assistência em Enfermagem) e 05 cartas alvo (punições ou benefícios) somando um total de 75 cartas. No tabuleiro cada uma das seis partes terá uma cor para simbolizar as etapas da SAE, como por exemplo:

CASA VERDE E CARTAS VERDES devem ser respondidas perguntas sobre Coleta de dados ou Histórico de Enfermagem – primeira etapa do PE;

CASA AZUL E CARTAS AZUIS devem ser respondidas perguntas sobre Diagnóstico de Enfermagem – segunda etapa do PE;

CASA VERMELHA E CARTAS VERMELHAS devem ser respondidas perguntas sobre Planejamento – terceira etapa do PE;

CASA ROSA E CARTAS ROSAS devem ser respondidas perguntas sobre Implementação – quarta etapa do PE;

CASA AMARELA E CARTAS AMARELAS devem ser respondidas perguntas sobre Avaliação – quinta etapa do PE;

CASAS BRANCAS E CARTAS BRANCAS devem ser respondidas perguntas gerais sobre SAE;

CASA "ALVO" E CARTAS "ALVO" contém uma punição ou bonificação.

As cartas conterão as respectivas cores direcionando as perguntas de acordo com a cor sorteada do tabuleiro.

Para validar este jogo Educativo, você precisa julgar o jogo quanto ao conteúdo de cada carta do jogo individualmente, bem como o conteúdo como um todo (conjunto das peças que compõem o jogo e o conteúdo) e por fim quanto a aparência das imagens ilustrativas conforme orientações a seguir:

[Voltar](#)

[Avançar](#)



JOGO EDUCATIVO "PEnsa ou SAE" PARA O ENSINO DA SISTEMATIZAÇÃO DA ASSISTÊNCIA DE ENFERMAGEM

UFSC - Centro de Ciências da Saúde
Programa de Pós Graduação Gestão do Cuidado em Enfermagem
MESTRADO PROFISSIONAL

...

ATENÇÃO!

Este formulário é composto por 83 perguntas e você levará aproximadamente de 40 a 60 minutos para respondê-lo. Lembrando que deverá SER RESPONDIDO EM UM ÚNICO MOMENTO, sem a opção de deixá-lo salvo e voltar a respondê-lo em outro momento. Solicitamos que a avaliação seja finalizada no prazo de 10 dias, a contar da data do envio do link para acesso ao formulário de validação e, após a devolução, serão feitas as alterações indicadas pelo grupo de juízes. Caso haja discordância entre as sugestões feitas pelos juízes, será dada a preferência àquela que tiver sido mencionada por maior número de juízes. Após esta avaliação preliminar, caso seja necessário, o jogo sofrerá ajustes e apresentado para uma segunda rodada de avaliação. Destacamos que sua participação é muito importante para a qualidade deste estudo e para as contribuições que este jogo pode oferecer aos profissionais da enfermagem e aos docentes e discentes que poderão usufruir dele.

Lembrete: no contato inicial você concordou com o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido e o TERMO DE SIGILO. Portanto agora pedimos, por gentileza, que leia atentamente o formulário, preencha os dados solicitados e inicie a validação.

Estamos à sua disposição para sanar quaisquer dúvidas, seja sobre a pesquisa, sobre o jogo educativo ou sobre o processo de validação. Se precisar pode contatar no telefone via WhatsApp através do número (48) 999142663 ou no e-mail jepolianaenfufsc@yahoo.com.br.

Desde já agradecemos a sua disponibilidade em participar deste estudo!

Voltar

Avançar

Nunca forneça sua senha. [Relatar abuso](#)



JOGO EDUCATIVO "PEnsa ou SAE" PARA O ENSINO DA SISTEMATIZAÇÃO DA ASSISTÊNCIA DE ENFERMAGEM

UFSC - Centro de Ciências da Saúde
Programa de Pós Graduação Gestão do Cuidado em Enfermagem
MESTRADO PROFISSIONAL

...

A - AVALIAÇÃO DE CONTEÚDO DE CADA ITEM (CARTA DO JOGO) INDIVIDUALMENTE:

Cada carta do jogo educativo "PEnsa ou SAE" representa um determinado assunto sobre a SAE ou o PE. Cada carta contém uma pergunta e em anexo ao jogo irá constar todas as perguntas e suas respectivas respostas para que o condutor ou facilitador (professor) do jogo possa ter acesso e conduzir o ensino-aprendizagem. Neste momento da avaliação colocamos a pergunta e sua respectiva resposta para validação.

Avalie se cada pergunta e cada respectiva resposta atendem ao conteúdo proposto.

Você deverá assinalar se está:

- 1 - () totalmente adequado;
- 2 - () adequado;
- 3 - () parcialmente adequado;
- 4 - () inadequado.

Lembrando que para as opções 3 (parcialmente adequado) e 4 (inadequado), descreva o motivo pelo qual considerou esse item no espaço destinado após o item, realizando comentários e sugestões. Não existem respostas certas ou erradas. O que importa é a sua opinião. Por favor, responda a todos os itens. O tempo para avaliação de cada item pode variar entre 01 e 02 minutos cada.

Voltar

Avançar

Nunca forneça sua senha. [Relatar abuso](#)



JOGO EDUCATIVO "PEEnsa ou SAE" PARA O ENSINO DA SISTEMATIZAÇÃO DA ASSISTÊNCIA DE ENFERMAGEM

UFSC - Centro de Ciências da Saúde
Programa de Pós Graduação Gestão do Cuidado em Enfermagem
MESTRADO PROFISSIONAL

...

CARTAS BRANCAS

PERGUNTAS GERAIS SOBRE A SAE

1

O QUE É SISTEMATIZAR?

- SISTEMATIZAR SIGNIFICA TORNAR ALGO ORDENADO, ORGANIZADO, METÓDICO, SISTEMÁTICO, OU SEJA, É ARRUMAR!

- 1
- 2
- 3
- 4

Voltar

Avançar

Nunca forneça sua senha. [Relatar abuso](#)

ANEXOS

ANEXO A - Parecer consubstanciado do CEP

UNIVERSIDADE FEDERAL DE
SANTA CATARINA - UFSC



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: JOGO EDUCATIVO "Pensa ou SAE" PARA O ENSINO DA SISTEMATIZAÇÃO DA ASSISTÊNCIA DE ENFERMAGEM.

Pesquisador: Roberta Costa

Área Temática:

Versão: 2

CAAE: 40118020.1.0000.0121

Instituição Proponente: Universidade Federal de Santa Catarina

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 4.444.694

Apresentação do Projeto:

As informações que seguem e as elencadas nos campos "Objetivo da pesquisa" e "Avaliação dos riscos e benefícios" foram retiradas do arquivo PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_...pdf, de 22/09/2020, preenchido pelos pesquisadores.

Segundo os pesquisadores:

Resumo:

A Sistematização da Assistência de Enfermagem é uma atividade que deve ser realizada pela Enfermagem, pois é um instrumento que permite a organização do trabalho quanto ao seu método, recursos humanos e instrumentos, e é uma atividade privativa do enfermeiro mediante a implementação do Processo de Enfermagem. As dificuldades de ensino-aprendizagem sobre a sistematização da assistência e o processo de enfermagem são levantados em diversas pesquisas entre docentes e discentes do curso de Enfermagem sendo evidenciada a necessidade de uma vinculação teórico prática durante toda graduação. Diante deste contexto, o objetivo deste estudo é construir e validar um jogo educativo sobre sistematização da assistência de enfermagem para os discentes do curso de graduação em Enfermagem. Trata-se de um estudo metodológico de produção tecnológica, com abordagem quantitativa. A operacionalização do estudo se dará em duas etapas: a primeira de construção do jogo e a segunda de validação do jogo. A construção do

Endereço: Universidade Federal de Santa Catarina, Prédio Reitoria II, R: Desembargador Vítor Lima, nº 222, sala 401
Bairro: Trindade **CEP:** 88.040-400
UF: SC **Município:** FLORIANOPOLIS
Telefone: (48)3721-8094 **E-mail:** cep.propesq@contato.ufsc.br

Continuação do Parecer: 4.444.694

jogo seguirá a etapa de análise, design e desenvolvimento do Design Instrucional. A validação do jogo será a partir de um comitê de experts que avaliarão o conteúdo e a aparência do jogo. Os dados serão analisados através do índice de validação de concordância, estabelecendo-se o índice de 80% como critério para considerar o jogo válido. Espera-se com este estudo disponibilizar aos discentes do curso de graduação em enfermagem uma ferramenta atrativa e que facilite o ensino da sistematização da assistência e do processo de enfermagem.

Metodologia: Para que o objetivo deste estudo seja alcançado, ele precisará ser desenvolvido em duas etapas: a primeira de construção do jogo e a segunda de validação do jogo. Assim as etapas metodológicas serão descritas abaixo. 1ª. etapa: Construção do jogo educativo. Esta etapa seguiu os passos do Design Instrucional. "O Design Instrucional é compreendido como o planejamento do ensino-aprendizagem, incluindo atividades, estratégias, sistemas de avaliação, métodos e materiais instrucionais. Tradicionalmente, tem sido vinculado à produção de materiais didáticos, mais especificamente à produção de materiais analógicos". (FILATRO; PICONEZ, 2004). Os modelos convencionais de design instrucional frequentemente estruturam o planejamento do ensino-aprendizagem em estágios distintos: a) análise: envolve a identificação de necessidades de aprendizagem, a definição de objetivos instrucionais e o levantamento das restrições envolvidas; b) design e desenvolvimento: quando ocorre o planejamento da instrução e a elaboração dos materiais e produtos instrucionais; c) implementação: quando se dá a capacitação e ambientação de docentes e alunos à proposta de design instrucional e a realização do evento ou situação de ensino-aprendizagem propriamente ditos; e por fim d) avaliação: envolve o acompanhamento, a revisão e a manutenção do sistema proposto. Para a construção do jogo foi utilizado os dois primeiros estágios, sendo que na fase inicial efetuamos a seleção e a elaboração do conteúdo didático por meio de consulta à literatura disponível sobre o assunto (livros, dissertações e artigos publicados em periódicos científica). O conteúdo didático foi elaborado buscando explorar a temática numa visão ampliada e coletiva para identificar e compreender o problema educacional. Estes estágios foram desenvolvidos no período de agosto a novembro de 2019, durante a disciplina de Projetos Assistenciais e de Inovação Tecnológica do Curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação

Gestão do Cuidado em Enfermagem. Pretende-se desenvolver o estágio C e D, após a etapa de validação do jogo por experts. Sendo que a versão validada do jogo será voltada para discentes da graduação em Enfermagem com o intuito de possibilitar o aprofundamento do conhecimento após o contato teórico sobre o tema proposto como uma maneira prática e lúdica de desenvolver o

Endereço: Universidade Federal de Santa Catarina, Prédio Reitoria II, R: Desembargador Vitor Lima, nº 222, sala 401
 Bairro: Trindade CEP: 88.040-400
 UF: SC Município: FLORIANOPOLIS
 Telefone: (48)3721-6094 E-mail: cep.propesq@contato.ufsc.br

UNIVERSIDADE FEDERAL DE
SANTA CATARINA - UFSC



Continuação do Parecer: 4.444.694

conteúdo de forma intensa, interativa e descontraída. O estágio de avaliação será desenvolvido tanto por docentes que ministram a disciplina e trabalham com o conteúdo proposto, quanto pelos discentes que são o público-alvo, após a implementação do Jogo na prática. 2ª. etapa: Validação do jogo educativo. A validação de um modo geral serve para mensurar o grau em que o instrumento realmente mede a variável que pretende medir. Na validação são utilizadas as seguintes técnicas: validação de aparência, conteúdo, critério e construto (MOURA, 2003). Neste estudo, será realizada apenas a validação de conteúdo e aparência. Para formar o comitê de validação, será utilizada uma amostragem não probabilística intencional, estabelecendo-se o número mínimo de cinco e máximo de 10 participantes (LYN, 1986). Os participantes selecionados serão contatados através de endereço eletrônico. Na primeira rodada será enviado aos juízes que manifestarem interesse de participar da pesquisa, o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) (Apêndice I) e o link para acessar o questionário de coleta de dados que conterà informações sobre o objetivo do estudo. O questionário será elaborado no Google forms, contendo perguntas relativas à caracterização do participante e perguntas relativas à avaliação da aparência e conteúdo do jogo (Apêndice II). As

perguntas relativas ao jogo são em número de 82 e para realizar esta avaliação, aos experts será solicitado que assinalem um dos campos de seleção as que apresentavam as seguintes opções: (1) Adequado; (2) Não adequado; e, (3) Necessita de ajustes.

Crerios de inclusão: A escolha dos participantes será realizada através de uma busca ativa na Plataforma Lattes do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), utilizando-se da pesquisa avançada por assunto a fim de identificar os enfermeiros docentes brasileiros que atendam aos critérios de inclusão. Para identificar os enfermeiros com expertise na área de SAE e jogos educativos, como potenciais participantes deste estudo. Os critérios de inclusão utilizados para seleção dos experts serão baseados no sistema de pontuação de Fehring (1987) e Santos (2019) para estudos de validação. Considerar-se-á titulação, a produção científica e a experiência do participante na área do estudo. Cada especialista deverá obter a pontuação mínima de cinco pontos, de acordo com sua área/especialidade. Quanto aos critérios de inclusão, de acordo com o sistema de pontuação adaptado de Fehring (1987) e Santos (2019), a pontuação irá variar entre seis e oito pontos, sendo escolhidos os profissionais docentes que obtiverem a maior pontuação.

Endereço: Universidade Federal de Santa Catarina, Prédio Reitoria II, R: Desembargador Vitor Lima, nº 222, sala 401
Bairro: Trindade **CEP:** 88.040-400
UF: SC **Município:** FLORIANOPOLIS
Telefone: (48)3721-8094 **E-mail:** cep.propesq@contato.ufsc.br

UNIVERSIDADE FEDERAL DE
SANTA CATARINA - UFSC



Continuação do Parecer: 4.444.694

Crítérios de exclusão: Serão excluídos da pesquisa, os profissionais que não atingirem o mínimo de 6 pontos no sistema de pontuação de validação.

Objetivo da Pesquisa:

Construir e validar um jogo educativo sobre Sistematização da Assistência de Enfermagem para os discentes do curso de graduação em Enfermagem.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Riscos: Durante a avaliação do jogo o participante poderá sofrer certo inconveniente devido ao gasto de tempo necessário para o processo de avaliação, que poderá levar de 40 a 60 minutos. Também poderá ocorrer alguma dificuldade para compreender o funcionamento do jogo ou para compreender parte do conteúdo, no entanto, a pesquisadora ficará disponível para prestar toda a assistência necessária ou acionará uma pessoa competente para isso, a fim de sanar suas dúvidas e colaborar com o que você julgar necessário.

Benefícios: Embora não haja benefícios diretos para a participação nesta pesquisa, ela poderá oferecer a oportunidade de contribuir com o processo de ensino aprendizagem na formação de enfermeiros no desenvolvimento da Sistematização da Assistência de Enfermagem, mediar práticas educativas, no intuito de tornar mais estimulantes o método de ensino sobre o Processo de Enfermagem e a construção do conhecimento dos sistemas de linguagens padronizadas, proporcionando a troca de saberes de acadêmicos de enfermagem e enfermeiros. Ademais, você estará contribuindo a ampliação de conhecimentos na área.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

Informações retiradas primariamente do formulário com informações básicas sobre a pesquisa gerado pela Plataforma Brasil e/ou do projeto de pesquisa e demais documentos postados, conforme lista de documentos e datas no final deste parecer.

Projeto de dissertação de Poliana Paz Barcelos, sob orientação da professora Roberta Costa do Programa de Pós-Graduação Gestão do Cuidado em Enfermagem - Modalidade Profissional/UFSC.

Estudo nacional, metodológico de produção tecnológica, com abordagem quantitativa. Que pretende incluir 10 participantes na segunda etapa (validação do jogo). A escolha dos participantes será realizada através de uma busca ativa na Plataforma Lattes do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), utilizando-se da pesquisa avançada por assunto

Endereço: Universidade Federal de Santa Catarina, Prédio Reitoria II, R: Desembargador Vitor Lima, nº 222, sala 401
Bairro: Trindade **CEP:** 88.040-400
UF: SC **Município:** FLORIANOPOLIS
Telefone: (48)3721-6094 **E-mail:** cep.propesq@contato.ufsc.br

UNIVERSIDADE FEDERAL DE
SANTA CATARINA - UFSC



Continuação do Parecer: 4.444.694

a fim de identificar os enfermeiros docentes brasileiros que atendam aos critérios de inclusão.

Financiamento próprio com orçamento informado no valor de R\$ 5.150,00.

Previsão de início da coleta de dados será 12/01/2021 e previsão de término do estudo 10/05/2021.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Folha de rosto assinada pelo pesquisador responsável e pela Coordenadora do Programa de Pós-Graduação Gestão do Cuidado em Enfermagem - Modalidade Profissional/UFSC, professora Jane Cristina Anders.

A forma de recrutamento dispensa a apresentação de autorização institucional.

TCLE atende todas as exigências da resolução 466/12 e da resolução 510/12.

Recomendações:

Não há.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Aprovado.

Todas as pendências do parecer 4.415.931 foram resolvidas, não há impedimentos para o início do projeto.

Considerações Finais a critério do CEP:

Informamos aos pesquisadores a necessidade de enviar, por meio de notificação, o relatório final.

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1659468.pdf	02/12/2020 16:50:30		Aceito
Outros	cartacep.doc	02/12/2020	Roberta Costa	Aceito

Endereço: Universidade Federal de Santa Catarina, Prédio Reitoria II, R: Desembargador Vitor Lima, nº 222, sala 401
Bairro: Trindade CEP: 88.040-400
UF: SC Município: FLORIANOPOLIS
Telefone: (48)3721-6094 E-mail: cep.propesq@contato.ufsc.br

UNIVERSIDADE FEDERAL DE
SANTA CATARINA - UFSC



Continuação do Parecer: 4.444.694

Outros	cartacep.doc	16:49:22	Roberta Costa	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE_Jogo_SAE_Poliana.docx	02/12/2020 16:45:47	Roberta Costa	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	Projeto_SAE_Poliana_CEP.docx	02/12/2020 16:25:51	Roberta Costa	Aceito
Folha de Rosto	folhaderosto_Poliana.pdf	09/11/2020 16:18:42	Roberta Costa	Aceito
Declaração de Instituição e Infraestrutura	Declaracao_instituicao_SAE_Poliana.docx	09/11/2020 15:27:34	Poliana Paz Barcelos	Aceito

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

FLORIANOPOLIS, 07 de Dezembro de 2020

Assinado por:
Nelson Canzian da Silva
(Coordenador(a))

Endereço: Universidade Federal de Santa Catarina, Prédio Reitoria II, R: Desembargador Vitor Lima, nº 222, sala 401
Bairro: Trindade CEP: 88.040-400
UF: SC Município: FLORIANOPOLIS
Telefone: (48)3721-6094 E-mail: cep.propesq@contato.ufsc.br