

## **Construção e validação de um jogo educativo como estratégia de ensino do processo de enfermagem na formação de enfermeiros**

Construction and validation of an educational game as a strategy for teaching the nursing process in nursing training

Construcción y validación de un juego educativo como estrategia para la enseñanza del proceso de enfermería em la formación de enfermeros

Poliana Paz Barcelos 

Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, SC, Brasil  
[polianapaz@yahoo.com.br](mailto:polianapaz@yahoo.com.br)

Roberta Costa 

Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, SC, Brasil  
[roberta.costa@ufsc.br](mailto:roberta.costa@ufsc.br)

Simone Vidal Santos 

Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, SC, Brasil  
[simonevidal75@gmail.com](mailto:simonevidal75@gmail.com)

*Recebido em 18 de abril de 2024*

*Aprovado em 23 de maio de 2024*

*Publicado em 26 de março de 2025*

### **RESUMO**

Os jogos educativos são estratégias que contribuem para o processo de ensino e aprendizagem, onde o conhecimento é compartilhado de forma lúdica e interativa nas mais variadas áreas e com diferentes públicos-alvo. No ensino em enfermagem, os jogos podem auxiliar no desenvolvimento do raciocínio clínico e na apreensão dos conteúdos mais facilmente. Nesse cenário, desenvolveu-se este estudo metodológico, de produção tecnológica, com objetivo de descrever a construção e validação de conteúdo e aparência de um jogo educativo, desenvolvido para auxiliar no processo de ensino e aprendizagem da Sistematização da Assistência de Enfermagem e do Processo de Enfermagem. O estudo foi desenvolvido em três etapas: imersão/ideação, concepção e validação. Os participantes, 10 docentes de enfermagem, compuseram o comitê de validação de conteúdo e aparência do jogo. Na etapa de imersão/ideação, identificou-se a necessidade de desenvolver um jogo educativo, após realizada uma revisão de escopo, cujo corpo de análise contemplou 19 artigos, originaram-se ideias sobre o formato do mesmo. Na concepção, optou-se

pela criação de um jogo de tabuleiro, denominado PEnsa ou SAE. Nesta etapa também foram definidos: estética, história, aprendizagem, mecânica, tecnologia e tema do jogo. Na etapa de validação, o conteúdo e aparência do jogo foram validados por comitê de *experts* em duas rodadas de avaliação. A partir deste estudo, observa-se que a criação de um jogo educativo exige conhecimento sobre o tema, objetivos bem definidos, rigor metodológico, conteúdo válido e compromisso em acompanhar a evolução constante das informações, prezando sempre pela qualidade da prática pedagógica.

**Palavras-chave:** Tecnologia Educacional; Educação Superior; Educação em Enfermagem.

## ABSTRACT

Educational games are strategies that contribute to the teaching and learning process, where knowledge is shared in a playful and interactive way, in the most varied areas and with different target audiences. In nursing education, games can help develop clinical reasoning and understand content more easily. In this scenario, this methodological study, of technological production, was developed, with the objective of describing the construction and validation of content and appearance of an educational game, developed to assist in the teaching-learning process of the Systematization of Nursing Care and the Nursing Process Nursing. The study was developed in three stages: immersion/ideation, conception and validation. The participants were 10 nursing professors, who made up the game's content and appearance validation committee. In the immersion/ideation stage, the need to develop an educational game was identified and a scoping review was carried out, the body of analysis of which included 19 articles, originating ideas about the game format. In the conception, it was decided to create a board game, called PEnsa or SAE. At this stage, the following were also defined: aesthetics, history, learning, mechanics, technology and game theme. In the validation stage, the game's content and appearance were validated by a committee of experts in two rounds of evaluation. From this study, it is observed that the creation of an educational game requires knowledge on the topic, well-defined objectives, methodological rigor, valid content and a commitment to monitoring the constant evolution of information, always valuing the quality of pedagogical practice.

**Keywords:** Educational technology; Higher education; Nursing education.

## RESUMEN

Los juegos educativos son estrategias que contribuyen al proceso de enseñanza y aprendizaje, donde el conocimientos se comparte de una manera lúdica e interactiva, en los más variados ámbitos y con diferentes públicos objetivo. En la educación de enfermería, los juegos pueden ayudar a desarrollar el razonamiento clínico y comprender el contenido más fácilmente. En este escenario, se desarrolló este estudio metodológico, de producción tecnológica, con el objetivo de describir la construcción y validación de contenido y apariencia de un juego educativo, desarrollado para auxiliar en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Sistematización de la Atención de Enfermería y la Enfermería del Proceso de Enfermería. El estudio se desarrolló en tres etapas: inmersión/ideación, concepción y validación. Los participantes fueron 10 profesores de enfermería, quienes integraron el comité de validación de contenido y apariencia del juego. En la etapa de inmersión/ideación se identificó la necesidad de desarrollar un juego educativo y se realizó una revisión del alcance, cuyo cuerpo de análisis incluyó 19 artículos, originando ideas sobre el formato del juego. En la concepción se decidió crear un juego de mesa, llamado PEnsa o SAE. En esta etapa también se definieron: estética, historia, aprendizaje, mecánica, tecnología y temática del juego. En la etapa de validación, el contenido y la apariencia del juego fueron validados por un comité de expertos en dos rondas de evaluación. De este estudio, se observa que la creación de un juego educativo requiere conocimientos sobre el tema, objetivos bien definidos, rigor metodológico, contenidos válidos y el compromiso de monitorear la constante evolución de la información, valorando siempre la calidad de la práctica pedagógica.

**Palabras clave:** Tecnología educacional; Educación superior; Educación em enfermería.

## Introdução

Para a formação acadêmica do 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 e aprendizagem. Dentre as ferramentas tecnológicas que contribuem nesse processo estão os jogos educativos, pois oferecem uma oportunidade de ensino, através de uma maneira lúdica, estimulam o uso da imaginação, promovem a interação e apoiam o desenvolvimento do tema educativo proposto (Gadelha *et al.*, 2019).

A aplicação de jogos educativos como modalidade pedagógica possibilita exercitar a habilidade mental com imaginação, estimular o crescimento cognitivo do aluno e auxiliar na construção da autoconfiança. A atividade lúdica é uma maneira descontraída de entretenimento, na tentativa de alcançar eficiência de uma maneira didática, interessante, sem tornar maçante, corroborando com o reforço do conteúdo proposto ao público-alvo que se destina, sendo de responsabilidade do professor a maneira de conduzir o seu uso como estratégia de ensino (Barros *et al.*, 2020).

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

Na enfermagem, os jogos educativos são utilizados como uma estratégia para facilitar o conhecimento e compreender os conteúdos de forma ativa e lúdica. Eles rompem com os paradigmas da educação tradicional, promovem maior interação entre docentes, discentes e a instituição, sendo um caminho para construir o aprendizado, de maneira interativa e sensível, que favorece a formação crítica do enfermeiro (Gadelha *et al.*, 2019).

A Sistematização da Assistência de Enfermagem (SAE) é uma temática relevante na formação do enfermeiro, uma vez que é uma metodologia para padronizar os processos de trabalho, devendo ser consolidada em toda instituição, tanto de ensino e de saúde, seja pública ou privada, conforme regulamentações legais do Conselho Federal de Enfermagem (COFEN) que descreve as atribuições de cada membro da equipe e aponta o Processo de Enfermagem (PE) como privativo do enfermeiro (Santos; Santana *et al.*, 2021).

No Brasil, a SAE pressupõe a estruturação em um sistema que demanda um conjunto de componentes, dinamicamente inter-relacionados, sendo que o Processo de Enfermagem (PE), nela inserido, é determinado por uma sequência de etapas com

aquisição de informações multidimensionais referentes ao estado de saúde do indivíduo, família ou comunidade e da sua identificação às necessidades humanas básicas afetadas que requerem intervenções de enfermagem, com objetivo de prestar atendimento profissional, considerando suas singularidades (Barros *et al.*, 2022).

Neste sentido, faz-se necessária a reflexão pedagógica para o ensino da SAE e PE, justamente porque é na formação da enfermagem que se constrói e solidifica efetivamente a implementação de ambas enquanto disciplina, profissão e trabalho no ato de cuidar. Assim, é 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 que possibilitem uma aprendizagem motivadora e significativa (Santos; Souza *et al.*, 2021).

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 (Carvalho *et al.*, 2021). Neste sentido, a prática de jogos educativos pode ser uma estratégia eficaz como didática pedagógica para o ensino da SAE.

Face ao apresentado, este estudo tem como objetivo descrever a construção e validação de conteúdo e aparência de um jogo de tabuleiro para auxiliar o processo de ensino e aprendizagem da SAE e do PE.

## **Método**

### **Tipo de estudo**

Trata-se de estudo metodológico de produção tecnológica, desenvolvido no período de agosto de 2019 a julho de 2021, utilizando-se como base o *Design Thinking* e o *Creative Game Design* (CGD), cujo objetivo foi criar e validar um jogo educativo, do tipo tabuleiro, a ser utilizado com fins de apoio à metodologia de ensino de discentes da graduação em enfermagem, no que se refere ao ensino do SAE e PE.

## Participantes

Os participantes do estudo foram 10 docentes da área de enfermagem, atuantes em instituições de ensino, públicas ou privadas, localizadas no Brasil, com experiência em SAE ou jogos educativos. Os mesmos formaram o comitê de *experts* na etapa de validação do estudo.

## Procedimento

O estudo foi desenvolvido em três etapas, quais sejam: imersão/ideação, concepção e validação.

Na etapa de imersão/ideação, surgiu o desafio do jogo e o mapeamento dos jogos educativos para o ensino da SAE e PE. Tomou-se como base a experiência de uma das pesquisadoras como docente, seja em conversa informal com os colegas, ou junto aos alunos em sala de aula. Assim, a pesquisadora identificou a necessidade de desenvolver estratégias para contribuir no ensino da SAE e do PE aos discentes de enfermagem e optou por criar um jogo educativo.

Seguiu-se com a realização de uma revisão de escopo, a fim de identificar e mapear os jogos educativos utilizados para ensino da SAE e PE. Elaborou-se um protocolo de revisão para nortear esta etapa. A busca foi realizada nas bases de dados *Scopus*, *CINAHL*, *Web of Science*, Biblioteca Virtual em Saúde, *Lilacs* (Literatura Latino-Americana e do Caribe em Ciências da Saúde), *Bdenf* (Base de dados em Enfermagem) e *Scielo*. Utilizou-se os descritores que estão inseridos no Banco de Descritores em Ciências da Saúde (DeCS), sendo: Jogos Experimentais, Jogos Educativos, Educação em Enfermagem, Curso de Enfermagem, Cursos de Enfermagem, Educação Superior, Ensino Superior e Ensino de Enfermagem.

Para o levantamento da amostra, utilizou-se os operadores booleanos “OR” e “AND” e os descritores, nos idiomas português e inglês. Delimitou-se, como critérios de inclusão da amostra, publicações nacionais e internacionais, disponíveis gratuitamente em texto completo, publicadas no limite temporal de 2015 a 2021, que

respondessem aos objetivos da revisão. Como critérios de exclusão, definiram-se os estudos de reflexão, editoriais, livros e estudos de revisão.

O *corpus* da amostra foi estabelecido após leitura dos títulos e resumos, a fim de identificar se atendiam aos objetivos do estudo. Então, fez-se sua leitura na íntegra. Dos estudos selecionados extraíram-se os seguintes dados: autores, periódico, ano de publicação, tipo de estudo, objetivos e principais resultados. Os dados foram organizados em uma tabela no programa *Microsoft Word®*.

Na etapa de concepção, com base nos resultados evidenciados na etapa anterior, optou-se pelo desenvolvimento de um jogo de tabuleiro. Para tal, seguiram-se os elementos essenciais do *Game Design*: estética, história, aprendizagem, mecânica, tecnologia e tema (Fernandes; Lucena; Aranha, 2018).

No que se refere à estética, foi definido o formato visual do jogo e de seus componentes, bem como dos materiais utilizados para a sua produção. Na história, foram elaborados o enredo e os conceitos do jogo. Na aprendizagem foram estabelecidos os seus objetivos, a didática e as bases para o desenvolvimento do conteúdo do jogo. Quanto à mecânica e tecnologia, foi elaborado o funcionamento do jogo, com suas regras, desafios e pontuações. No que se refere ao tema, foi definido o ensino da SAE e do PE para estudantes de enfermagem.

O jogo foi desenvolvido com a ajuda de um profissional da área de gamificação. Todos os custos foram financiados pela pesquisadora.

Na etapa de validação, o jogo de tabuleiro foi avaliado por um comitê de *experts* e aprovado quanto ao seu conteúdo e aparência. Para compor o comitê de *experts* foram convidados 10 docentes da área de enfermagem, conforme critérios de inclusão já mencionados anteriormente. O convite para participar do estudo foi enviado via correio eletrônico e, após o aceite, os participantes receberam o Termo de Consentimento Livre Esclarecido (TCLE) e um Termo de Sigilo e Confidencialidade do conteúdo e dinâmica do jogo. Após retorno dos documentos assinados, os *experts* receberam um *link* que direcionava para um questionário de coleta de dados *on-line*, contendo os objetivos do jogo, as orientações sobre a avaliação e 86 questões, sendo

três destas relacionadas à caracterização dos participantes e 83 acerca da avaliação de conteúdo e aparência do jogo.

Para proceder a avaliação, solicitou-se que os participantes assinalassem uma dessas quatro opções para cada resposta: (1) Totalmente adequado; (2) Adequado; (3) Parcialmente adequado; e, (4) Inadequado. Foram considerados como validados os itens que recebessem pontuação 1 e 2. Aos *experts* também foram solicitados comentários e/ou sugestões sobre os quesitos avaliados, quando achassem pertinente, principalmente quando optassem pelas opções parcialmente adequado e inadequado. Assim, seria possível realizar ajustes no conteúdo e aparência do jogo, conforme os adendos dos *experts*, a fim de que o material fosse encaminhado para novas rodadas de avaliação.

## Análise dos dados

As etapas de imersão/ideação e concepção foram analisadas de forma descritiva.

Na etapa de validação, para calcular a concordância dos especialistas sobre o conteúdo e aparência avaliados, foi utilizada a Taxa de Concordância do Comitê (TCC), conforme fórmula apresentada a seguir (Tilden; Nelson; May, 1990).

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

O número de participantes que concordaram foi baseado na soma das respostas 1 e 2 dos *experts*. Para o conteúdo e aparência do jogo, foi considerada uma taxa de concordância maior ou igual a 80% (Pasquali, 2017). Os resultados com índice abaixo de 80% foram reformulados, com base nas sugestões dos especialistas e na literatura e encaminhados para uma nova rodada avaliativa, e/ou excluídos do jogo.

## Aspectos éticos

O projeto foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa envolvendo seres humanos (CEPSH) da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) e aprovado, sendo atribuído o Certificado de Apresentação para Apreciação Ética (CAAE) n. 40118020.1.0000.0121 e parecer consubstanciado n. 4.444.694.

Cada participante da etapa de validação foi informado sobre os objetivos do estudo, recebendo a garantia de sigilo, anonimato, liberdade de participação e desistência a qualquer momento e, após o aceite, foi assinando o TCLE e o Termo de Sigilo e Confidencialidade.

## Resultados

A etapa de imersão/ideação se iniciou em agosto de 2019, durante o curso de uma disciplina do mestrado profissional em enfermagem e resultou na ideia de criar um jogo educativo, que pudesse servir como estratégia para docentes de cursos de graduação em enfermagem, no ensino sobre a SAE e PE.

Por ocasião da pandemia de Covid-19, ocorreu um atraso no desenvolvimento do estudo, por esse motivo, a etapa de imersão/ideação foi finalizada no mês de abril de 2020. A busca nas bases de dados resultaram, inicialmente, em 101 publicações que, após aplicação dos critérios de inclusão e exclusão, resultaram em 19 artigos, os quais compuseram a amostra final da revisão de escopo.

Os estudos foram realizados, em sua maioria no Brasil, no entanto, encontraram-se, ainda, estudos dos Estados Unidos, Espanha, Canadá, Iran e Singapura. As publicações ocorreram em maior parte no ano de 2019. Evidenciou-se o relato de experiência como o método mais predominante na publicação dos artigos.

Todos os estudos estão voltados para o processo de ensino e aprendizagem na formação de futuros enfermeiros, mas, que também podem ser usados para instrumentalizar os profissionais enfermeiros na aquisição de maiores conhecimentos para o desenvolvimento de suas práxis.

Os jogos mais encontrados nessa revisão se referem, principalmente ao uso de simulação realística em ambiente físico da universidade, bem como em ambiente virtual como apoio ao ensino da assistência ao paciente em parada cardíaca; uso de Serious Games; utilização de plataformas de aprendizagem para uso de jogos digitais em sala de aula, a fim de propiciar interatividade e motivação; desenvolvimento de protótipo de minijogo digital, com fins de tornar o jogo mais rápido e concentrar o aluno em um assunto específico; aplicação de instrumento, por meio de uma escala de jogo, a fim de mensurar as experiências dos alunos de enfermagem com a gamificação; o desenvolvimento de um aplicativo móvel para o ensino da Classificação Internacional para a Prática de Enfermagem (CIPE®); aplicação de vários estudos de caso por meio de um programa *on-line*, a fim de estimular o raciocínio clínico dos alunos; e, a utilização de jogo de dominó, contendo cartas com perguntas e respostas acerca da técnica de verificação de pressão arterial.

A etapa de concepção ocorreu no período de maio de 2020 a janeiro de 2021. Tomando como base a análise das etapas anteriores, optou-se por desenvolver um jogo de tabuleiro denominado “PEnsa ou SAE. Os componentes do jogo podem ser visualizados no quadro 1.

Quadro 1 – Descrição dos componentes do jogo “PEnsa ou SAE”. Florianópolis, SC, Brasil, 2021.

COMPONENTE	QUANTIDADE	FUNÇÃO
Tabuleiro	01	Apresenta o formato de uma letra S, sendo dividido em 9 partes: largada; chegada; perguntas gerais sobre a SAE; punição ou bonificação; e, 05 partes que representam as etapas do PE dentro da SAE. Cada casa do tabuleiro é composta por uma cor diferente que determina um tipo de pergunta, somando, com a chegada, um total de 35 casas
Peões	04	Representam os jogadores
Dado	01	Utilizado para identificar o número de casas que o jogador deve avançar ou retroceder

Cartas verdes	10	Referem-se às perguntas e respostas sobre coleta de dados (primeira etapa do PE)
Cartas azuis	10	Referem-se às perguntas e respostas sobre diagnóstico de enfermagem (segunda etapa do PE)
Cartas vermelhas	09	Referem-se às perguntas e respostas sobre planejamento (terceira etapa do PE)
Cartas cor de rosa	09	Referem-se às perguntas e respostas sobre implementação (quarta etapa do PE)
Cartas amarelas	10	Referem-se às perguntas e respostas sobre avaliação (quinta etapa do PE)
Cartas brancas	19	Referem-se às perguntas e respostas gerais sobre SAE
Cartas alvo	05	Contém uma punição ou bonificação.
Regras do jogo	01	Contém as regras do jogo para orientar os jogadores

Fonte: Elaborado pela autora (2021)

O tabuleiro foi confeccionado em placa de policloreto de vinila (PVC) e sua imagem foi produzida em uma gráfica especializada, utilizando-se de papel adesivo, que foi fixado na placa retangular em tamanho de 42cm x 30cm.

As cartas foram confeccionadas em cartolinas coloridas, nas mesmas cores correspondentes à cor do tabuleiro que faz relação ao tipo de questionamento sobre a SAE ou o PE. O conteúdo do jogo (perguntas e respostas das cartas) foi baseado na literatura e legislação vigente sobre a SAE e o PE. A embalagem do jogo foi confeccionada em papel do tipo cartolina na cor parda com impresso de identificação do jogo. O jogo completo pode ser visualizado na figura 1.

Figura 1 – Jogo Educativo “Pensa ou SAE”



Fonte: elaborado pela autora (2021).

A etapa de validação ocorreu no período de janeiro a abril de 2021 e contemplou duas rodadas. A primeira rodada ocorreu de janeiro a fevereiro de 2021, contou com a participação de 10 *experts*, que responderam 83 questões, destas, 70 se relacionavam às perguntas e respostas que contemplam as cartas coloridas e 13 se referiam ao conteúdo em geral e aparência do jogo.

Dos 10 *experts* que compuseram o comitê de validação, oito do sexo feminino e dois do sexo masculino, todos eram docentes de instituições públicas, sendo que sete atuavam em Universidades Federais, dois em Universidades Estaduais e um (1) em Centro Federal de Educação Tecnológica, e localizadas nos estados de Mato Grosso, São Paulo, Paraná, Minas Gerais, Ceará, Rio de Janeiro, Rio Grande do Sul, Santa Catarina e Distrito Federal. O tempo de atuação na docência variou entre quatro e 33 anos.

No que se refere ao processo de validação das 20 questões relacionadas ao conteúdo das cartas brancas, contendo perguntas gerais acerca da SAE e do PE com suas respectivas respostas, uma foi excluída, quatro sofreram reformulações e 15 foram validadas na primeira rodada.

Na tabela 1, apresenta-se a pontuação dos *experts* acerca do conteúdo das cartas brancas, aqui representada apenas pelas perguntas contidas nas referidas cartas.

Tabela 1 – Distribuição das respostas dos *experts* sobre o conteúdo acerca das perguntas gerais, representadas nas cartas brancas, Florianópolis, SC, 2021. (n=10)

PERGUNTA	TA	A	PA	I	TCC (%)
O que é sistematizar?	7	1	2	-	80
O que é a SAE?	4	1	5	-	50
Qual resolução do Cofen dispõe sobre a SAE e o PE?	8	-	1	1	80
Segundo a resolução 358/2009, a SAE organiza o trabalho profissional em três aspectos. Quais são eles?	8	2	-	-	100
O que significa organizar a SAE quanto ao método?	3	2	4	1	50
O que significa organizar a SAE quanto ao pessoal?	5	3	1	1	80
O que significa organizar a SAE quanto aos instrumentos?	7	2	-	1	90
SAE e PE são a mesma coisa? Explique sua resposta.	4	1	4	1	50
O que é um processo?	5	1	3	1	60
O que é o PE?	8	1	0	1	90
De acordo com a resolução Cofen 358/2009, quantas etapas compõem o PE? Cite o nome de cada uma delas.	10	-	-	-	100
O PE deve ser realizado de que modo e em quais ambientes profissionais?	8	1	1	-	90
Para quê a operacionalização e documentação do PE contribuem?	6	3	1	-	90
A SAE é uma atividade privativa do enfermeiro? Por quê?	7	1	1	1	80
Aqui no Brasil, qual teorista de enfermagem estudou inicialmente o PE?	8	1	1	-	90
Em qual teoria está fundamentado o PE?	6	1	2	1	70
O PE é uma atividade privativa do enfermeiro?	8	1	1	-	90
O PE é realizado em qual momento do atendimento?	8	-	1	1	80
Implementar a SAE significa que eu também estou implementando o PE? Justifique sua resposta.	7	1	-	2	80
20 - Para a resolução 358/2009: evolução, prognóstico, consulta de enfermagem e prescrição de enfermagem são consideradas etapas PE?	7	2	-	1	90

Fonte: Elaborada pela autora (2021)

Legenda: TA – Totalmente Adequado; A – Adequado; PA – Parcialmente Adequado; I – Inadequado; TCC – Taxa de Concordância do Comitê; SAE – Sistematização da Assistência de Enfermagem; PE – Processo de Enfermagem

Quanto ao conteúdo das cartas verdes, que versa sobre a etapa de coleta de dados do PE, das 10 questões analisadas pelos *experts*, duas sofreram reformulações e oito foram validadas na primeira rodada.

Na tabela 2, apresenta-se a pontuação dos *experts* acerca do conteúdo das cartas verdes, aqui representada apenas pelas perguntas contidas nas referidas cartas.

Tabela 2 – Distribuição das respostas dos *experts* sobre o conteúdo acerca da coleta de dados, representadas nas cartas verdes, Florianópolis, SC, 2021. (n=10)

PERGUNTA	TA	A	PA	I	TCC (%)
Histórico de enfermagem é a mesma coisa que coleta de dados?	7	1	1	1	80
Qual a finalidade de realizar a coleta de dados?	8	1	1	-	90
Quais as duas etapas que fazem parte da coleta de dados?	8	1	1	-	90
A coleta de dados é realizada em qual etapa do PE?	9	1	-	-	100
O que é anamnese?	6	2	2	-	80
O que é exame físico?	4	1	5	-	50
Quais as etapas do exame físico?	9	1	-	-	100
Sinais vitais e medidas antropométricas fazem parte do exame físico?	8	1	1	-	90
Quais materiais são necessários para realizar um exame físico?	6	1	3	-	70
Para que eu não esqueça nenhum dado na coleta de dados, posso criar um instrumento norteador?	7	2	1	-	90

Fonte: Elaborada pela autora (2021)

Legenda: TA – Totalmente Adequado; A – Adequado; PA – Parcialmente Adequado; I – Inadequado; TCC – Taxa de Concordância do Comitê; PE – Processo de Enfermagem

Quanto ao conteúdo das cartas azuis, que se refere ao diagnóstico de enfermagem, das 10 questões analisadas pelos *experts*, quatro foram reformuladas e seis validadas na primeira rodada.

Na tabela 3, apresenta-se a pontuação dos *experts* acerca do conteúdo das cartas azuis, aqui representada apenas pelas perguntas contidas nas referidas cartas.

Tabela 3 – Distribuição das respostas dos *experts* sobre o conteúdo acerca do diagnóstico de enfermagem, representadas nas cartas azuis, Florianópolis, SC, 2021. (n=10)

PERGUNTA	TA	A	PA	I	TCC (%)
Qual a definição de diagnóstico de enfermagem?	7	3	-	-	100
Diagnóstico de enfermagem é a mesma coisa que diagnóstico médico?	10	-	-	-	100
Qual a diferença do diagnóstico de enfermagem para o diagnóstico médico?	8	1	1	-	90
Os diagnósticos de enfermagem são realizados em qual etapa do PE?	10	-	-	-	100
Quais são os tipos de diagnósticos de enfermagem?	7	-	3	-	70
O que é taxonomia?	6	1	3	-	70
O que é NANDA?	6	1	2	1	70
Como redigir um diagnóstico de enfermagem?	6	1	2	1	70
Por que usar um diagnóstico de enfermagem?	7	3	-	-	100
Posso mudar um diagnóstico de enfermagem após ter sido documentado no prontuário do paciente?	8	2	-	-	100

Fonte: Elaborada pela autora (2021)

Legenda: TA – Totalmente Adequado; A – Adequado; PA – Parcialmente Adequado; I – Inadequado; TCC – Taxa de Concordância do Comitê; PE – Processo de Enfermagem

Quanto ao conteúdo das cartas vermelhas, que aborda a etapa de planejamento do PE, das 10 questões analisadas pelos *experts*, uma foi eliminada, três sofreram modificações e seis foram validadas na primeira rodada.

Na tabela 4, apresenta-se a pontuação dos *experts* acerca do conteúdo das cartas vermelhas, aqui representada apenas pelas perguntas contidas nas referidas cartas.

Tabela 4 – Distribuição das respostas dos *experts* sobre o conteúdo acerca do planejamento, representadas nas cartas vermelhas, Florianópolis, SC, 2021. (n=10)

PERGUNTA	TA	A	PA	I	TCC (%)
O que é planejamento de enfermagem?	10	-	-	-	100
O planejamento faz parte de qual etapa do PE?	9	1	-	-	100
O que deve ser planejado?	9	1	-	-	100
Planejamento é a mesma coisa que plano de cuidados?	8	2	-	-	100
Existe algum livro que possa auxiliar no planejamento de enfermagem?	4	3	2	1	70
O que significa NIC e NOC?	6	0	3	1	60
No planejamento devo usar NIC ou NOC?	5	1	1	3	60
Como eu devo escrever meu plano de cuidados?	6	4	-	-	100
Quais as principais coisas que eu devo pensar na hora de planejar?	6	3	1	0	90
Planejamento é a mesma coisa que intervenção?	5	2	3	-	70

Fonte: Elaborada pela autora (2021)

Legenda: TA – Totalmente Adequado; A – Adequado; PA – Parcialmente Adequado; I – Inadequado; TCC – Taxa de Concordância do Comitê; PE – Processo de Enfermagem; NIC - *Nursing Interventions Classification* ; NOC – *Nursing Outcomes Classification*

Quanto ao conteúdo das cartas de cor rosa, que trata da etapa de implementação, das 10 questões analisadas pelos *experts*, uma foi eliminada, uma outra sofreu modificação e oito foram validadas na primeira rodada.

Na tabela 5, apresenta-se a pontuação dos *experts* acerca do conteúdo das cartas de cor rosa, aqui representada apenas pelas perguntas contidas nas referidas cartas.

Tabela 5 – Distribuição das respostas dos *experts* sobre o conteúdo acerca da implementação, representadas nas cartas de cor rosa, Florianópolis, SC, 2021. (n=10)

PERGUNTA	TA	A	PA	I	TCC (%)
O que significa implementar?	9	1	-	-	100
A implementação faz parte de qual etapa do PE?	10	-	-	-	100
A implementação é a parte de executar as ações?	9	1	-	-	100
É na implementação que eu faço a prescrição de enfermagem?	7	-	2	1	70

Existe algum livro que possa auxiliar na implementação?	5	-	4	1	50
Para implementar eu devo usar o NIC ou o NOC?	8	1	-	1	90
O que eu devo pensar na hora de escrever uma implementação?	8	2	-	-	100
Quem deve implementar a prática de cuidados?	8	2	-	-	100
Por quanto tempo as minhas implementações devem ser seguidas?	7	2	1	-	90
Sem diagnóstico de enfermagem eu consigo fazer alguma implementação?	8	2	-	-	100

Fonte: Elaborada pela autora (2021)

Legenda: TA – Totalmente Adequado; A – Adequado; PA – Parcialmente Adequado; I – Inadequado; TCC – Taxa de Concordância do Comitê; PE – Processo de Enfermagem; NIC - *Nursing Interventions Classification* ; NOC – *Nursing Outcomes Classification*

Quanto ao conteúdo das cartas amarelas, que discorre sobre a etapa de avaliação, todas as 10 questões analisadas pelos *experts* foram validadas na primeira rodada.

Na tabela 6, apresenta-se a pontuação dos *experts* acerca do conteúdo das cartas amarelas, aqui representada apenas pelas perguntas contidas nas referidas cartas.

Tabela 6 – Distribuição das respostas dos *experts* sobre o conteúdo acerca da avaliação, representadas nas cartas amarelas, Florianópolis, SC, 2021. (n=10)

PERGUNTA	TA	A	PA	I	TCC (%)
01 - O que significa avaliação dentro do PE?	9	-	1	-	90
02 - A avaliação faz parte de qual etapa do PE?	10	-	-	-	100
03 - Em quanto tempo eu devo avaliar/reavaliar o PE?	9	-	1	-	90
04 - É na avaliação que eu decido se modifico ou encerro uma implementação?	9	1	-	-	100
05 - O que eu devo fazer na avaliação?	8	-	2	-	80
06 - Na reavaliação eu preciso refazer todo o PE?	7	2	1	-	90
07 - A avaliação/reavaliação precisa ser descrita ou só revista?	8	1	-	1	90

08 - Quem deve avaliar/reavaliar o paciente?	8	-	1	1	80
09 - A avaliação/reavaliação deve ser feita sempre pelo mesmo enfermeiro que aplicou o PE?	9	1	-	-	100
10 - Quando eu devo dar por encerrado o PE?	6	2	-	2	80

Fonte: Elaborada pela autora (2021)

Legenda: TA – Totalmente Adequado; A – Adequado; PA – Parcialmente Adequado; I – Inadequado; TCC – Taxa de Concordância do Comitê; PE – Processo de Enfermagem

Quanto a aparência e o conteúdo em geral do jogo, das 13 questões analisadas pelos *experts*, duas não alcançaram o TCC adequado e 11 foram validadas na primeira rodada.

Na tabela 7, apresenta-se a pontuação dos *experts* acerca do conteúdo das cartas verdes, aqui representada apenas pelas perguntas contidas nas referidas cartas.

Tabela 7 – Distribuição das respostas dos *experts* sobre o conteúdo em geral e aparência do jogo “Pensa ou SAE”, Florianópolis, SC, 2021. (n=10)

PERGUNTA	TA	A	PA	I	TCC (%)
Há associação do tema de cada carta ao conteúdo correspondente?	7	3	-	-	100
De modo geral o texto das perguntas das cartas está claro?	6	1	3	-	70
O estilo da redação corresponde ao nível de conhecimento do público alvo?	5	3	2	-	80
O objeto educacional aborda os assuntos necessários para o dia a dia do futuro enfermeiro?	8	2	-	-	100
Com relação ao nome escolhido para o jogo educativo, denominado “Pensa ou SAE”, você define como:	7	3	-	-	100
Com relação a tecnologia educativa jogo de tabuleiro você concorda que o jogo “Pensa ou SAE” atende os objetivos de ensino e aprendizagem sobre o tema SAE?	5	4	1	-	90
As informações gerais do jogo estão apresentadas de forma:	4	4	2	-	80
Há uma sequência lógica do conteúdo proposto de maneira	7	3	-	-	100

As regras do jogo educativo “PEnsa ou SAE” são claras para o jogo possa ser usado por qualquer pessoa durante o processo de ensino e aprendizagem sobre o tema:	7	3	-	-	100
O jogo educativo “PEnsa ou SAE” pode circular no meio científico/educacional da área da Enfermagem de forma:	4	3	3	-	70
De acordo com a imagem do tabuleiro o jogo “PEnsa ou SAE” está:	7	3	-	-	100
As cartas e tabuleiro estão organizados de acordo com a SAE:	7	3	-	-	100
O material é apropriado para o perfil/público do PEnsa ou SAE:	6	4	-	-	100

Fonte: Elaborada pela autora (2021)

Legenda: TA – Totalmente Adequado; A – Adequado; PA – Parcialmente Adequado; I – Inadequado; TCC – Taxa de Concordância do Comitê; SAE – Sistematização da Assistência de Enfermagem

Para as questões não validadas na primeira rodada, os *experts* ofereceram sugestões para adequações do conteúdo (pergunta e/ou respostas representadas nas cartas), conforme quadro 2.

Quadro 2 – Sugestões do comitê de *experts* para adequações do conteúdo do jogo “PEnsa ou SAE” na primeira rodada de avaliação. Florianópolis, SC, Brasil, 2021.

QUESTÃO AVALIADA	SUGESTÃO	RESULTADO
O que é a SAE?	Reformular a resposta de acordo com a literatura	Reformulada
O que significa organizar a SAE quanto ao método?	Reformular a resposta com base nos conceitos	Reformulada
SAE e PE são a mesma coisa? Explique sua resposta.	Reformular a resposta com base nos conceitos	Reformulada
O que é um processo?	Eliminar ou rever o conceito aplicado à enfermagem	Eliminada
Em qual teoria está fundamentado o PE?	Reformular a pergunta, pois o PE pode estar fundamentado em muitas teorias	Reformulada
O que é exame físico?	Reformular a resposta,	Reformulada

	utilizando uma definição mais adequada aos alunos de graduação em enfermagem	
Quais materiais são necessários para realizar um exame físico?	Reformular a resposta, incluindo os equipamentos de proteção individual	Reformulada
Quais são os tipos de diagnósticos de enfermagem?	Reformular a resposta, colocando apenas os tipos de diagnósticos de enfermagem segundo a taxonomia NANDA-I	Reformulada
O que é taxonomia?	Reformular a resposta, referindo-se à qual taxonomia NANDA-I® as informações ali apresentadas pertencem	Reformulada
O que é NANDA®?	Reformular a pergunta, a fim de obter o significado do termo NANDA.	Reformulada
Como redigir um diagnóstico de enfermagem?	A pergunta envolve uma resposta muito longa. Reformular a pergunta, tornando-a mais específica	Reformulada
Existe algum livro que possa auxiliar no planejamento de enfermagem?	Existem outras classificações que podem ser incluídos na resposta	Eliminada
O que significa NIC e NOC?	Reformular a resposta, tornando-a mais direta	Reformulada
No planejamento devo usar NIC ou NOC?	Reformular a resposta, incluindo tanto NIC como NOC	Reformulada
Planejamento é a mesma coisa que intervenção?	Revisar a resposta. Iniciar com um “não” e seguir com os demais esclarecimentos sobre a questão	Reformulada
É na implementação que eu faço a prescrição de enfermagem?	Reformular a resposta, pois, na implementação executamos as atividades prescritas pelo	Reformulada

	enfermeiro	
Existe algum livro que possa auxiliar na implementação?	Na resposta, precisa incluir outras possibilidades. Além disso, os termos são americanos, pouco utilizados no Brasil	Eliminada
De modo geral o texto das perguntas das cartas está claro?	Necessita revisar algumas perguntas/respostas	Atrelada às adequações de conteúdo sugeridas
O jogo educativo “PENsa ou SAE” pode circular no meio científico/educacional da área da Enfermagem de forma:	Após adequação de algumas perguntas e respostas, será uma ferramenta educativa muito útil no ensino e aprendizagem da SAE e PE.	Atrelada às adequações de conteúdo sugeridas

Fonte: Elaborado pela autora (2021)

A segunda rodada ocorreu no mês de abril de 2021. Foram convidados os 10 *experts* que participaram da primeira rodada de validação, no entanto, dois não retornaram ao convite e um (1) enviou o formulário incompleto, sendo necessário descartar suas respostas. Assim, nessa etapa o comitê de validação foi composto por sete *experts*.

O formulário de validação foi composto por 17 questões, sendo três para caracterização dos participantes e 14 sobre o conteúdo do jogo, ajustadas conforme sugestão dos avaliadores na primeira rodada, das quais todas foram validadas na segunda rodada de avaliação.

Na tabela 8, apresenta-se a pontuação dos *experts* acerca das questões referentes ao conteúdo do jogo, avaliado na segunda rodada, sendo: quatro questões relacionadas às cartas brancas; duas referente às cartas verdes; quatro acerca das cartas azuis; três sobre as cartas vermelhas; e, uma relacionada à carta de cor rosa. Representa-se, nesta tabela, apenas as perguntas contidas nas referidas cartas.

Tabela 8 – Distribuição das respostas dos *experts* sobre o conteúdo do jogo “Pensa ou SAE” na segunda rodada de validação, Florianópolis, SC, 2021. (n=7)

PERGUNTA	TA	A	PA	I	TCC (%)
01 - O que é a SAE?	4	2	1	-	86
02 - O que significa organizar a SAE quanto ao método?	4	3	-	-	100
03 - SAE e PE são a mesma coisa? Explique sua resposta.	4	3	-	-	100
04 - O PE deve ser fundamentado em alguma teoria de enfermagem?	4	3	-	-	100
05 - O que é exame físico?	5	1	1	-	86
06 - Quais materiais são necessários para realizar um exame físico?	4	2	1	-	86
07 - Conforme o sistema de classificação NANDA-I, quais são os tipos de diagnósticos de enfermagem?	6	1	-	-	100
08 - O que é Taxonomia?	5	1	1	-	86
09 - Qual o significado do termo NANDA-I? Explique sua resposta.	5	2	-	-	100
10 - Como redigir um diagnóstico de enfermagem conforme o NANDA-I (2018-2020)?	5	2	-	-	100
11 - O que significa NIC e NOC?	4	2	1	-	86
12 - No planejamento devo usar NIC ou NOC?	4	3	-	-	100
13 - Planejamento é a mesma coisa que intervenção?	4	3	-	-	100
14 - É na implementação que eu faço a prescrição de enfermagem?	4	3	-	-	100

Fonte: Elaborada pela autora (2021)

Legenda: TA – Totalmente Adequado; A – Adequado; PA – Parcialmente Adequado; I – Inadequado; TCC – Taxa de Concordância do Comitê; SAE – Sistematização da Assistência de Enfermagem; PE – Processo de Enfermagem

## Discussão

O uso de metodologias ativas no processo de ensino e aprendizagem estimula o protagonismo e a autonomia dos estudantes, colaborando para o desenvolvimento de suas habilidades (Ribeiro *et al.*, 2023).

Metodologias ativas com base no uso de jogos, cujos objetivos são bem definidos, permitem que os alunos experienciem situações da vida real em ambientes fictícios, onde precisam criar estratégias para transpor os obstáculos impostos pelo jogo, sem ultrapassar suas regras, o que estimula a cognição e transforma comportamentos (Almeida; Vianna, 2023).

Neste estudo, buscou-se desenvolver um jogo educativo para incitar o processo de ensino e aprendizagem sobre a SAE e o PE aos graduandos em enfermagem. A ideia surgiu com base na experiência de uma das pesquisadoras, durante sua atuação como enfermeira docente. De acordo com Ribeiro *et al.* (2023), o docente é responsável pelo planejamento das atividades de ensino e seu maior desafio é desenvolver algo ou empregar alguma ferramenta, ciente de que as pessoas aprendem de maneiras diferentes. Além disso, precisa deixar claro aos alunos que a atividade tem uma finalidade educacional.

A revisão de literatura, realizada na etapa de imersão/ideação, foi importante para nortear o desenvolvimento do jogo, definindo seus objetivos, formato e mecânica. Com base nos resultados desta etapa, optou-se pela realização de um jogo de tabuleiro, cujo objetivo dos participantes é alcançar a linha de chegada, após responder corretamente perguntas sobre a SAE e o PE. Assim, pretende-se que os alunos apreendam os conceitos, as etapas e os processos que envolvem a SAE e o PE.

Os jogos de tabuleiro são recursos utilizados no processo de ensino e aprendizagem que se encaixam nos mais variados contextos e propiciam entretenimento, interação e diversão, tornando-se motivacionais ao público a que se destina. (Chang *et al.*, 2022). De acordo com Alves (2015), jogos com fins educativos precisam transmitir conhecimento, para isso, torna-se importante que as regras sejam compreendidas, que ocorra interação entre os jogadores e que seja possível conectar seus propósitos com a realidade.

Na enfermagem, os jogos de tabuleiro têm sido utilizados tanto no ensino de graduandos, como na educação continuada dos profissionais, com destaque para os temas de psiquiatria (Wu *et al.*, 2023); supervisão clínica (Almeida *et al.*, 2024);

segurança contra incêndio (Hsieh *et al.*, 2023); medicação (Chang *et al.*, 2022); fisiologia (Roberts; Johnson; Dyhr, 2024); e, diagnóstico de enfermagem (Tinôco *et al.*, 2023). Estes estudos destacam que o uso de jogos para o ensino e aprendizagem em enfermagem contribuem, efetivamente, na apreensão do conteúdo, no desenvolvimento do raciocínio clínico e na reflexão sobre o tema abordado. Além disso, denotam maior satisfação dos alunos que se utilizam dessas ferramentas.

Por outro lado, apesar dos benefícios do uso dos jogos para a educação, Moraes e Nakamoto (2024) reforçam a importância de haver planejamento adequado na criação e aplicação de jogos educativos, a fim de reduzir impactos emocionais negativos. As autoras sugerem ainda o estímulo à colaboração em detrimento da competição.

Desse cenário, destaca-se ainda o tema do jogo, que se refere à SAE e ao PE, cujos conteúdos, segundo Santos e Souza *et al.* (2021), implicam em uma diversidade de termos e conceitos que causam confusão e dificultam a compreensão dos seus significados, o que reforça a importância de planejar corretamente o conteúdo do jogo.

Nesse sentido, a validação de conteúdo foi uma etapa importante desse estudo. A participação de docentes no comitê de validação, com *expertise* no tema do jogo, permitiu validar 78% do conteúdo na primeira rodada, sendo necessários apenas alguns ajustes para os 22% restantes, na segunda rodada.

Torna-se importante salientar, que as duas questões não validadas na primeira rodada, acerca do conteúdo geral e aparência do jogo, ficaram atreladas às modificações sugeridas, o que foi resolvido na segunda rodada de validação.

Outro ponto a ser considerado, refere-se aos participantes do comitê de *experts* residirem em diferentes regiões do Brasil, garantindo que o conteúdo do jogo atenda às diferentes culturas do país (Santos, S.V. *et al.*, 2021).

Em contrapartida, é imprescindível ressaltar que o jogo necessita de atualizações, haja vista que se baseou na resolução n. 358/2009 do COFEN (COFEN, 2009) e que recentemente foi alterada pela resolução n. 736/2024. Nesta, o termo SAE foi retirado, permanecendo apenas PE, além disso, o termo *Histórico de Enfermagem* foi modificado para *Avaliação de Enfermagem* e a etapa, antes

considerada como “Avaliação de Enfermagem”, foi trocada para “Evolução de Enfermagem” (COFEN, 2024).

A taxonomia NANDA-I®, também sofre modificações ao longo do tempo, por esse motivo, reforça-se que a utilização de jogos educativos, os quais envolvem principalmente público e conteúdo específicos, exige atenção e compromisso por parte do docente, acerca da atualização dos seus conhecimentos e, conseqüentemente, do conteúdo a ser abordado. Assim, poderá garantir uma educação sólida, a partir de uma prática pedagógica qualificada (Ribeiro *et al.*, 2023).

Como limitação do estudo, destaca-se a impossibilidade de avaliar a efetividade do uso do jogo PEnsa ou SAE na prática docente de enfermagem. Entretanto, sugere-se que esta etapa seja realizada em pesquisas futuras.

## Considerações finais

Este estudo apresentou o processo de criação de validação de conteúdo e aparência de um jogo de tabuleiro com fins educativos, desenvolvido para auxiliar no processo de ensino e aprendizagem de estudantes de graduação em enfermagem, acerca da SAE e do PE.

O jogo, denominado PEnsa ou SAE, foi validado em sua aparência e conteúdo, com 67 cartas que apresentam perguntas e respostas relacionadas ao tema SAE e/ou PE, demonstrando oferecer subsídios para incitar o conhecimento de estudantes de enfermagem acerca do tema proposto.

A partir deste estudo, observa-se que a criação de jogos educativos exige conhecimento sobre o tema, planejamento adequado do conteúdo, rigor metodológico, validação e compromisso em acompanhar a evolução constante das informações, com fins de manter o conteúdo sempre atualizado, prezando pela excelência do ensino, com vista a alcançar os objetivos propostos.

Recomenda-se que o jogo PEnsa ou SAE seja avaliado na prática de docentes e discentes de graduação em enfermagem, a fim de identificar a efetividade de seus objetivos.

Espera-se que esta pesquisa possa servir como base para a criação de novos jogos educativos, voltados para diferentes áreas de conhecimento e contemplando variados públicos-alvo.

## Referências

ALMEIDA, Ana Caroline Chagas de; VIANNA, Deise Miranda. Coleta certa e a sala de aula: uma investigação sobre as possibilidades de aplicação dos jogos de tabuleiro modernos de ciências na educação básica. **Experiências em Ensino de Ciências**, v.18, n.4, p. 892-904, 2023. Disponível em: <https://fisica.ufmt.br/eenciojs/index.php/eenci/article/view/1334/1095> Acesso: 10 abr. 2024.

ALMEIDA, Inês Santos *et al.* Game4NurseSupervisor: Development of a board game for nursing mentoring. **Nurse Education in Practice**, v. 76, 103939, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2024.103939>. Acesso em: 10 abr. 2024.

ALVES, Flora. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagens engajadoras, um guia completo do conceito a prática. 2. ed. São Paulo: DVS. 2015.

BARROS, Alba Lúcia Bottura Leite *et al.* Nursing Process in the Brazilian context: reflection on its concept and legislation. **Revista Brasileira de Enfermagem**, v. 75, n. 6, e20210898, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/0034-7167-2021-0898> Acesso em: 20 mar. 2024.

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, e4656, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.25248/REAenf.e4656.2020> Acesso em: 18 mar. 2024

CARVALHO, Isabelle Christine Nunes de *et al.* Tecnologia educacional: A enfermagem e os jogos educativos na educação em saúde. **Research Society and Development**, v. 10, n. 7, e1871071647, 2021. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.33448/rsd-v10i7.16471>. Acesso em: 14 mar. 2024.

CHANG, You-Syuan *et al.* Effects of board game play on nursing students' medication knowledge: A randomized controlled trial. **Nurse Education in Practice**, v. 63, 103412, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2022.103412> . Acesso em 10 abr. 2024.

CONSELHO FEDERAL DE ENFERMAGEM (COFEN). Resolução n. 358, de 15 de outubro de 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. Brasília, DF, 2009. Disponível em: [http://www.cofen.gov.br/resolucao-cofen-3582009\\_4384.html](http://www.cofen.gov.br/resolucao-cofen-3582009_4384.html) . Acesso em: 15 abr. 2024.

CONSELHO FEDERAL DE ENFERMAGEM (COFEN). Resolução n. 736, de 17 de janeiro de 2024. Dispõe sobre a implementação do Processo de Enfermagem em em todo o contexto socioambiental onde ocorre o cuidado de Enfermagem. Brasília, DF, 2024. Disponível em: <https://www.cofen.gov.br/resolucao-cofen-no-736-de-17-de-janeiro-de-2024/> . Acesso em: 15 abr. 2024.

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.

GADELHA, Marília Moreira Torres *et al.* Tecnologias educativas no processo formativo: discurso dos acadêmicos de enfermagem. **Revista de Enfermagem UFPE Online**, v. 13, n. 1, p. 155-161, 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufpe.br/revistas/revistaenfermagem/article/view/234817/31145> Acesso em: 20 mar. 2024.

HSIEH, Hui-Wen *et al.* Comparing the effectiveness of board game-based and drill-based education programs in improving Taiwanese nurses' fire safety knowledge, attitudes, and behavior: A quasi-experimental study. **Nurse Education Today**, v. 129, 105919, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2023.105919>. Acesso em: 08 abr. 2024.

MORAES, Tatiane Netto; NAKAMOTO, Paula Teixeira. Educação em Jogo: Os possíveis aspectos negativos do uso da gamificação nos processos de ensino na educação profissional e tecnológica. **Educação**, v. 49, n. 1, e20/1–23, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.5902/1984644470598>. Acesso em: 12 abr. 2024.

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

RIBEIRO, Rodrigo Vieira *et al.* Metodologias ativas na educação com ênfase no uso de jogos. **Revista Amor Mundi**, v. 4, n. 6, p. 109-116, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.46550/amormundi.v4i6.278> Acesso em: 12 abr. 2024.

ROBERTS, Joel; JOHNSON, Lise A.; DYHR, Jonathan P. Cracking the code: using educational gaming for high-level thinking in physiology education. **Advances in Physiology Education**, v. 48, n. 2, p. 260–269, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.1152/advan.00154.2023>. Acesso em: 11 abr. 2024.

ISSN: 1984-6444 | <http://dx.doi.org/10.5902/1984644487533>

SANTOS, George Luiz Alves; SANTANA, Rosimere Ferreira *et al.* Sistematização da assistência de enfermagem: compreensão à luz de seus pilares e elementos constituintes. **Enfermagem em Foco**, v. 12, n. 1, p. 168-173, 2021. Disponível em: <http://doi.org/10.21675/2357-707X.2021.v12.n1.3993> Acesso em: 06 fev. 2024.

SANTOS, George Luiz Alves; SOUSA, Anderson Reis *et al.* Implications of Nursing Care Systematization in Brazilian professional practice. **Revista da Escola de Enfermagem da USP**, v. 55, e03766, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1980-220X2020023003766> Acesso em: 14 mar. 2024.

SANTOS, Simone Vidal *et al.* Validação de intervenções de enfermagem para prevenir lesões de pele em recém-nascidos hospitalizados. **Texto & Contexto – Enfermagem**, v. 30:e20190136, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1980-265X-TCE-2019-0136> . Acesso em: 12 abr. 2024.

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

TINÔCO, Jéssica Dantas de Sá *et al.* Jogo Enfermeiro Diagnosticador para ensino do raciocínio diagnóstico em enfermagem: estudo quase-experimental. **Acta Paulista de Enfermagem**, v. 36, eAPE00001, 2023. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.37689/acta-ape/2023AO00011>. Acesso em: 12 abr. 2024.

WU, Chia-Shan *et al.* Effectiveness of a nursing board games in psychiatric nursing course for undergraduate nursing students: An experimental design. **Nurse Education in Practice**, v. 70, 103657, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2023.103657>. Acesso em: 14 abr. 2024.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0)