

## Trabalho apresentado no 22º CBCENF

**Título:** SERIOUS GAMES NA ENFERMAGEM: revisão integrativa da literatura  
**Relatoria:** TATYANNE SILVA RODRIGUES  
Bianca Anne Mendes de Brito  
Elaine Maria Leite Rangel Andrade  
Raylane da Silva Machado  
**Autores:** Ana Maria Ribeiro dos Santos  
David Bernar Oliveira Guimarães  
Isaura Danielli Borges de Sousa  
Carolina Silva Vale  
**Modalidade:** Pôster  
**Área:** Tecnologias, Pesquisa, Cuidado e Cidadania  
**Tipo:** Pesquisa  
**Resumo:**

Introdução: Nos últimos anos com o avanço da tecnologia, novos sistemas e equipamentos têm sido utilizados com o objetivo de favorecer processos educacionais em ambientes realistas e interativos, assim uma abordagem educacional baseada em jogos eletrônicos tem se destacado por associar aspectos lúdicos a conteúdo específicos, motivando o aprendiz. O jogo educativo, atualmente intitulado também como “serious games” (jogo sério), permite a apresentação de novas situações, melhores formas de discussões para resolução de problemas, além de possibilitar a construção de conhecimentos e treinamento de atividades específicas, oferecendo oportunidades de aprendizagem e mudanças de comportamento, o que pode contribuir para o avanço no ensino prévio de habilidades sem exposição do aluno ao cliente. Objetivo: Identificar a produção científica nacional e internacional sobre os serious games na Enfermagem. Metodologia: Revisão integrativa da literatura, com base na questão de pesquisa “Qual a produção científica sobre os serious games na Enfermagem? A busca dos estudos primários foi realizada nas bases de dados CINAHL, MEDLINE/PUBMED, LILACS, BDNF e Web of Science, no período de julho a setembro de 2017, utilizando os termos de busca: Títulos CINAHL, MeSH, DeCS, e descritores não controlados. Estabeleceu-se como critérios de inclusão artigos originais, disponíveis na íntegra e online nas bases de dados selecionadas, publicados nos idiomas português, inglês e espanhol, no período de dezembro de 2007 a dezembro de 2017 e que tivessem utilizado no estudo serious game voltado para prática ou ensino em Enfermagem. Resultados: A partir das buscas nas bases de dados e aplicação dos critérios de elegibilidade, foram incluídos 20 estudos, os quais foram publicados entre 2007 e 2017, sendo dois no Brasil e dezoito no exterior. Quinze estudos utilizaram serious games para estudantes de enfermagem, dois para enfermeiros e três para pacientes. A análise dos estudos foi realizada de forma descritiva em três categorias: serious game para estudantes de enfermagem, enfermeiros e pacientes. Conclusão: Foi possível verificar que a produção científica sobre a utilização dos serious games na Enfermagem nos últimos dez anos e verificou-se que o serious game é uma estratégia com interface amigável, que promove motivação, desperta o raciocínio clínico e contribui significativamente para o avanço do conhecimento em alunos, enfermeiros e pacientes.