

Trabalho apresentado no 25º CBCENF

Título: RECURSOS E TECNOLOGIAS NA CRIAÇÃO DE JOGOS PARA ENSINO DA ENFERMAGEM

Relatoria: Elizangela Francisca Santana de Lima

Érica de Abreu Pereira

Gabriel Braz de Oliveira

Autores: Ingrid Geovanna de Moura e Silva

Luiz Miguel Picelli Sanches

Patrícia Pereira da Silva Picelli Sanches

Modalidade: Pôster

Área: Tecnologia, empreendedorismo e inovação no cuidado em Enfermagem

Tipo: Pesquisa

Resumo:

O avanço tecnológico é um fenômeno inegável e constante que tem acompanhado o progresso da humanidade ao longo dos tempos, onde paradigmas vem sendo quebrados desde a criação da roda a.C. até o desenvolvimento da internet. Durante a pandemia de Covid-19, a tecnologia educacional foi utilizada como meio de proporcionar continuidade nos trabalhos, sendo um dos principais métodos de ensino nas universidades durante esse período. Este trabalho tem como objetivo realizar uma revisão de literatura a fim de identificar os recursos e tecnologias utilizados no ensino da enfermagem. Após uma revisão integrativa, foi formulada a pergunta norteadora: "Quais são os tipos de recursos e tecnologias utilizados no desenvolvimento de jogos no ensino de enfermagem?" Foram excluídos artigos publicados antes de 2013, que não estavam relacionados à pergunta, os duplicados e não disponíveis em português e inglês. As bases de dados utilizadas foram: MEDLINE, LILACS e BDEF, dos quais foram obtidos, respectivamente, 430, 103 e 102 artigos. Esses artigos foram submetidos aos critérios de inclusão e exclusão, resultando em 18 artigos selecionados. Verificou-se em 2 artigos a criação de jogos de tabuleiro, seguindo normativas de livros, como a Taxonomia da NANDA - Internacional, com orientação de docentes, para o raciocínio lógico dos discentes. Os outros 16 artigos abordaram a utilização de gamificação e jogos no processo de ensino-aprendizagem de alunos de enfermagem. Esses jogos foram criados a partir de softwares como o Moodle e Framework. Vale salientar também a utilização de videogames como o Kahoot. A produção desses jogos tinha como objetivo possibilitar um maior conhecimento em determinada área de forma agradável e lúdica. Para aumentar o engajamento, alguns jogos foram disponibilizados em smartphones e computadores. A maior parte dos artigos destaca a utilização de tecnologias como jogos, gamificação e até jogos de tabuleiro efetivos em proporcionar uma experiência prazerosa na aprendizagem. No entanto, não se deve desprezar a necessidade de uma formação presencial em sala de aula. Dessa forma, pode-se concluir que a tecnologia pode e deve ser utilizada pelos docentes e discentes como ferramentas na educação.