

CENTRO UNIVERSITÁRIO SÃO CAMILO

Curso de Enfermagem

Bruna Luiza Habermann Zuliani

Renata Evaristo dos Santos

**S.O.S ENFERMAGEM: JOGO DE TABULEIRO SOBRE TERAPIA INTENSIVA E
EMERGÊNCIA PARA ESTUDANTES DE ENFERMAGEM**

São Paulo

2024

Bruna Luiza Habermann Zuliani

Renata Evaristo dos Santos

**S.O.S ENFERMAGEM: JOGO DE TABULEIRO SOBRE TERAPIA INTENSIVA E
EMERGÊNCIA PARA ESTUDANTES DE ENFERMAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Curso de Enfermagem do Centro
Universitário São Camilo, orientado pela
Professora Carolina Novoa Fernandes, como
requisito parcial para obtenção do título de
Enfermeira.

São Paulo

2024

Ficha catalográfica elaborada pelas Bibliotecas São Camilo

Habermann, Bruna Luiza

S.O.S enfermagem: jogo de tabuleiro em terapia intensiva e emergência para estudantes de enfermagem / Bruna Luiza Habermann Zuliani, Renata Evaristo dos Santos. -- São Paulo: Centro Universitário São Camilo, 2024.

42 p.

Orientação de Carolina Novoa Fernandes.

Trabalho de Conclusão de Curso de Enfermagem (Graduação), Centro Universitário São Camilo, 2024.

1. Cuidados críticos 2. Educação em enfermagem 3. Emergências 4. Jogos e brinquedos I. Santos, Evaristo dos II. Fernandes, Carolina Novoa III. Centro Universitário São Camilo IV. Título

CDD: 610.7307

Bruna Luiza Habermann Zuliani

Renata Evaristo dos Santos

**S.O.S ENFERMAGEM: JOGO DE TABULEIRO EM TERAPIA INTENSIVA E
EMERGÊNCIA PARA ESTUDANTES DE ENFERMAGEM**

Carolina d. Fernandes

Professor orientador (Carolina Fernandes Novoa)

Professor Examinador

DEDICATÓRIA

A nossa dedicatória é, acima de tudo, para as pessoas que acreditaram em nós, nos apoiaram e nos incentivaram ao longo dessa jornada. Agradecemos, com todo o coração, às nossas famílias, que nos deram força, compreensão e amor incondicional, especialmente nos momentos de dificuldade.

As nossas amigas da faculdade, que compartilharam suas experiências, nos motivaram e tornaram essa caminhada mais leve e inspiradora.

Por fim, dedicamos este trabalho uma à outra, pois sem a parceria, o empenho e a troca constante de ideias, este projeto não seria o mesmo. A colaboração e o aprendizado mútuo fizeram toda a diferença, tornando este trabalho não só uma conquista acadêmica, mas também uma celebração da amizade e do crescimento conjunto.

AGRADECIMENTOS

Gostaríamos de expressar nossa profunda gratidão a todos que, de alguma forma, contribuíram para a realização deste trabalho. Sem o apoio e o incentivo de cada um, este momento não seria possível.

Agradecemos primeiramente à nossa orientadora Carolina Novoa Fernandes, que aceitou nos orientar e embarcou nessa trajetória e tornou esse projeto mais especial. Sua criatividade e suas ideias inovadoras enriqueceram nosso trabalho e nos deram uma nova visão sobre a enfermagem e a docência.

Agradecemos também aos nossos familiares, por todo o apoio emocional e motivacional ao longo dessa jornada. Nos deram força e confiança nos momentos mais difíceis para seguir em frente.

Gostaríamos de expressar nossa gratidão e reconhecimento pela colaboração mútua ao longo da elaboração deste trabalho. A parceria e o comprometimento de ambas foram fundamentais para o desenvolvimento deste projeto, e juntas conseguimos superar os desafios, compartilhar ideias e aprender durante todo o processo. A sinergia entre nós tornou este trabalho ainda mais significativo e enriquecedor.

EPÍGRAFE

"Diga-me e eu me esquecerei, mostra-me e eu me lembrarei, envolva-me e eu aprenderei"

Benjamin Franklin

RESUMO

Introdução: A educação em enfermagem enfrenta o desafio de preparar estudantes para ambientes de alta pressão, como terapia intensiva e emergência. Métodos inovadores, como a aprendizagem baseada em jogos, melhoram o aprendizado ativo e a retenção de conhecimentos, superando as metodologias tradicionais. Este estudo desenvolveu um jogo de tabuleiro inspirado no "Jogo Perfil" para facilitar o aprendizado sobre cuidados críticos em graduandos de enfermagem. Além disso, o jogo estimula a criatividade e o raciocínio lógico dos estudantes, tornando-os protagonistas do processo de aprendizagem. **Objetivo:** desenvolver um jogo de tabuleiro educativo voltado para terapia intensiva e emergências, destinado a estudantes de graduação em enfermagem. **Metodologia:** trata-se de um estudo metodológico no qual foi desenvolvido um jogo educativo como instrumento de aprendizagem. O estudo foi realizado no período de maio a outubro de 2024. O desenvolvimento do jogo foi realizado em 5 etapas: pesquisa e revisão da literatura, definição dos objetivos educacionais, concepção do jogo, design gráfico e prototipagem e ajustes. A inspiração veio do jogo "Perfil", no qual os jogadores devem adivinhar uma palavra ou nome com base em dicas sucessivas que vão de informações mais gerais a específicas. O processo envolveu colaboração com especialistas em educação e enfermagem para garantir que o conteúdo fosse relevante e preciso. Elementos críticos de situações de emergência e protocolos de terapia intensiva foram integrados nas cartas e tabuleiro do jogo. **Resultados:** O jogo desenvolvido, inspirado no "Jogo Perfil", recebeu adaptações para auxiliar no aprendizado de graduandos de enfermagem sobre cuidados críticos nos setores de Urgência e Emergência e Terapia Intensiva, trata-se de um jogo de tabuleiro físico, com 46 casas, denominado de "S.O.S Enfermagem", cuja narrativa aborda o processo de cura do paciente em situação crítica. O jogo é composto por 160 cartas, com oito dicas cada, divididas igualmente em 4 categorias: principais patologias encontradas, medidas terapêuticas, equipamentos, dispositivos e procedimentos mais utilizados e os diagnósticos de enfermagem mais encontrados. Alguns estudantes participaram informalmente dos testes de jogabilidade, os quais relataram que o jogo é envolvente e eficaz em contextualizar cenários e conceitos aplicados ao paciente crítico e em urgência e emergência. O desafio enfrentado para a realização do jogo foi elaborar as cartas abordando o conteúdo de forma didática e lúdica. **Considerações finais:** O desenvolvimento do jogo de tabuleiro representa uma inovação no ensino de enfermagem, oferecendo uma ferramenta potencialmente valiosa para o aprendizado de cuidados críticos. Apesar de o estudo relatar apenas a fase de confecção do jogo, as etapas subsequentes de validação e avaliação são cruciais para determinar sua eficácia educacional. Futuras pesquisas devem focar na avaliação da implementação do jogo no currículo acadêmico e no impacto sobre o aprendizado dos estudantes.

Palavras – chave: Educação em Enfermagem; Jogos; Cuidados Críticos.

ABSTRACT

Introduction: Nursing education faces the challenge of preparing students for highpressure environments, such as intensive care and emergency settings. Innovative methods, such as game-based learning, enhance active learning and knowledge retention, overcoming traditional methodologies. This study developed a board game inspired by the "Perfil Game" to facilitate learning about critical care for nursing undergraduates. Additionally, the game stimulates students' creativity and logical reasoning, making them protagonists of the learning process. **Objective:** To develop an educational board game focused on intensive care and emergencies, intended for nursing undergraduate students. **Methodology:** This is a methodological study in which an educational game was developed as a learning tool. The study was conducted from May to October 2024. The development of the game was carried out in five stages: literature research and review, definition of educational objectives, game design, graphic design and prototyping, and final adjustments. The inspiration came from the "Perfil Game," in which players must guess a word or name based on successive clues ranging from general to specific information. The process involved collaboration with experts in education and nursing to ensure the content was relevant and accurate. Critical elements of emergency situations and intensive care protocols were integrated into the game's cards and board. **Results:** The developed game, inspired by the "Perfil Game," was adapted to assist nursing students in learning about critical care in the areas of Emergency and Urgency and Intensive Care. It is a physical board game, with 46 spaces, called "S.O.S Enfermagem," and its narrative addresses the process of patient recovery in critical situations. The game consists of 160 cards, each with eight clues, divided equally into four categories: main pathologies encountered, therapeutic measures, most commonly used equipment, devices and procedures, and the most frequently found nursing diagnoses. Some students informally participated in playtesting and reported that the game is engaging and effective in contextualizing scenarios and concepts applied to critical and emergency care patients. The main challenge in creating the game was developing the cards to present the content in a didactic and playful manner. **Conclusions:** The development of the board game represents an innovation in nursing education, providing a potentially valuable tool for learning critical care. Although the study only reports the game development phase, the subsequent stages of validation and evaluation are crucial to determine its educational effectiveness. Future research should focus on evaluating the implementation of the game in the academic curriculum and its impact on student learning.

Keywords: Nursing Education; Games; Critical Care.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1- Etapas do desenvolvimento do jogo.....	17
Quadro 1- Objetivos de aprendizagem específicos do jogo e suas respectivas justificativas.....	19
Figura 2- Protótipo do tabuleiro.....	22
Figura 3- Protótipo de 4 cartas em estilo enigma impressas.....	23
Quadro 2- Descrição das categorias do jogo e justificativa.....	26
Quadro 3- Lista de componentes do jogo.....	28
Quadro 4- Justificativa das cores de cada categoria.....	29
Quadro 5- Ícones referente as categorias e suas justificativas.....	30
Figura 4- Design gráfico final do tabuleiro.....	32
Figura 5- Logotipo “S.O.S Enfermagem”	33
Figura 6- Design final das cartas do jogo.....	34

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	12
2. OBJETIVOS	15
3. MATERIAIS E MÉTODOS	16
3.1 Pesquisa e Revisão da Literatura	16
3.3 Concepção do Jogo	19
3.3.1 Tipo de jogo	19
3.3.2. Regras e Mecânica do jogo e componentes do jogo	20
3.4 Design gráfico	20
3.5 Prototipagem	21
3.5.1 Protótipo do tabuleiro.....	21
3.5.2 Protótipo das cartas	22
4. RESULTADOS.....	24
4.1 Descrição final do jogo	24
4.2 Características do jogo.....	26
4.2.1 Componentes do jogo	26
4.2.2 Design gráfico	27
4.2.2.1 Objetivos do design gráfico	27
4.2.2.2 Elementos Visuais.....	28
4.2.2.3 Layout do tabuleiro	30
4.2.2.4 Nome e Logotipo.....	32
4.2.2.5 Layout das cartas.....	33
4.2.3 Jogabilidade	34
4.2.3.1 Mecânica do jogo	34
4.2.3.2 Regras do jogo	35
4.2.3.3 Teste do jogo.....	35
4.3 Discussão do Processo de Desenvolvimento	36
4.4 Desafios Encontrados	36
4.6 Potencial Educacional e Implicações Futuras	37
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	40
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	41

1.INTRODUÇÃO

A Unidade de Terapia Intensiva (UTI) e a de Urgência e Emergência (UE) constituem os setores mais desafiadores e complexos do âmbito hospitalar, pois recebem pacientes críticos e instáveis, com risco iminente de morte, que requerem suporte vital e assistência à saúde, com eminente agilidade e rapidez. A relação entre os dois setores é intrínseca, pois o paciente crítico recebe o primeiro atendimento na UE e após receber o atendimento inicial imediato, será encaminhado para a UTI para dar continuidade aos cuidados intensivos prolongados para estabilizar e tratar condições graves. (Braga, 2024).

Para que o paciente crítico receba todos os cuidados necessários em ambos os setores se faz necessário uma equipe interdisciplinar para que cada profissional preste cuidado ao paciente, promovendo uma assistência mais ampla a sua saúde. Na Urgência e Emergência a equipe é composta pelo médico emergencista, enfermeiro, técnico de enfermagem e fisioterapeuta, que trabalham contra o tempo para estabilizar o paciente. Na UTI a equipe é composta por: Enfermeiro intensivista, Técnico de Enfermagem, Médico intensivista, Médico Especialista, Fisioterapeuta, Farmacêutico, Nutricionista, Psicólogo, Assistente Social, Fonoaudiólogo e Terapeuta Ocupacional, que irão proporcionar assistência intensiva até que o paciente tenha uma melhora clínica. (Martins, 2022).

A UTI e a UE exigem muita capacidade e preparo do enfermeiro, que necessita de conhecimento técnico e prático para tomada de decisões rápidas além de habilidades específicas para o manejo de pacientes graves. O treinamento e capacitação destas especialidades devem ocorrer desde a graduação, para que o profissional seja formado com princípios e conceitos ao cuidado do paciente grave. (Braga, 2024).

Portanto, é imprescindível que o graduando de Enfermagem tenha essas vivências desde a sua formação. Sendo assim, o bloco teórico deve ser bem desenvolvido abordando desde a matéria de anatomia até as matérias de farmacologia, fisiologia e fisiopatologia, além de ser necessário estágios práticos e simulações realísticas. Estes conjuntos de ações constituem uma grade curricular

mínima para proporcionar um bom ensino e assim formar bons profissionais. (Farias, 2021).

No entanto, a realidade é que muitos docentes enfrentam alguns desafios para lecionar estas disciplinas, pois com a carga horária da graduação, o tempo se torna curto para abordar as disciplinas de UE e UTI de forma mais detalhada. Muitas instituições de ensino sofrem com a falta de recursos financeiros, não tendo uma boa qualidade de materiais para o ensino mais completo, além de utilizar metodologias de aprendizagem tradicionais não havendo estímulos para o graduando. (Tinôco, 2023).

Metodologias de aprendizagem tradicionais direcionam o foco ao professor, como única fonte de conhecimento e autoridade dentro da sala de aula. As aulas são ministradas de forma expositiva, onde o estudante absorve o aprendizado de forma passiva, podendo apenas ouvir, anotar e memorizar o conhecimento. O conteúdo programático é ministrado dentro de um cronograma inflexível, sem possibilidades de ajustes ao perfil do aluno. A metodologia de avaliação é focada em provas, que medem a capacidade de memorização e repetição do conteúdo ensinado, não sendo fidedigno no real aprendizado do avaliado. Com o decorrer dos anos, com o avanço da tecnologia, esta metodologia tradicional se tornou inadequada. As Instituições de Ensino Superior sentiram a real necessidade de transformação na metodologia de ensino, assumindo sua responsabilidade perante a sociedade de formarem profissionais capacitados. (Costa, 2022).

Assim, foram desenvolvidos métodos inovadores com o objetivo de transmitir conhecimento aos alunos, promovendo maior autonomia e oferecendo um aprendizado ativo. Nesse contexto, o estudante adquire conhecimento por meio da interação durante as aulas, estudando disciplinas através da resolução de problemas, elaborando projetos e até mesmo participando de jogos didáticos com os colegas de classe. Essas práticas transformam a sala de aula em um ambiente lúdico e transformador, tornando o ato de aprender mais prazeroso e satisfatório. (Queiroz, 2020).

Os jogos educativos representam uma metodologia de aprendizagem inovadora que promove o desenvolvimento dos processos psicológicos fundamentais, estimula o conhecimento, a imaginação e o raciocínio lógico, além de facilitar a transmissão de conteúdos específicos. Os jogos didáticos têm a função de transmitir

informações mesmo em um ambiente informal de brincadeira, deslocando o papel tradicional de transmissor do professor e permitindo que o aluno assuma uma posição de maior destaque e autonomia em seu processo de aprendizado. (Quelhas, 2019).

Segundo Quelhas (2019), o jogo é uma atividade intrínseca ao desenvolvimento humano, permitindo a articulação entre o que é conhecido e o que é imaginado. Participar de jogos em grupo representa não apenas uma conquista nos âmbitos cognitivo, emocional, moral e social, mas também serve como um estímulo ao desenvolvimento do raciocínio lógico.

Para Coll (2000), os jogos de tabuleiros estimulam a autonomia e o autogerenciamento, além de reforçar atividades, como leitura, escrita, discussão ou resolução de problemas, promovendo síntese, análise e avaliação do conteúdo. Nesse tipo de jogo, o aluno deixa de ser passivo e passa a ser o principal construtor do seu conhecimento.

No que concerne aos tipos de jogos, conforme Kaufman (2003), o jogo de tabuleiro emerge como uma metodologia ativa, por meio da qual o estudante de graduação pode refletir sobre o tema abordado e assimilar o conteúdo de maneira mais precisa. A utilização dessa metodologia permite que o docente evolua de uma postura passiva, típica das metodologias tradicionais, para uma posição mais participativa, em conjunto com o estudante.

O desenvolvimento de um jogo de tabuleiro voltado para graduandos de Enfermagem, com foco nos setores de Urgência e Emergência e Terapia Intensiva, visa promover o aprendizado de forma lúdica, dinâmica e interativa, permitindo maior compreensão do conhecimento teórico e prático, que são essenciais para o cuidado de pacientes críticos. Essa estratégia pedagógica visa estimular o raciocínio clínico, a tomada de decisão rápida e a aplicação de protocolos assistenciais, competências essenciais para a prática do Enfermeiro. Além disso, o jogo favorece o engajamento dos estudantes, incentiva o trabalho em equipe e exercita habilidades técnicas e comportamentais, fortalecendo as aptidões para a prática profissional.

2. OBJETIVOS

Objetivo Geral

Desenvolver um jogo de tabuleiro educativo focado em terapia intensiva e urgência e emergência para estudantes de graduação em enfermagem.

Objetivos Específicos

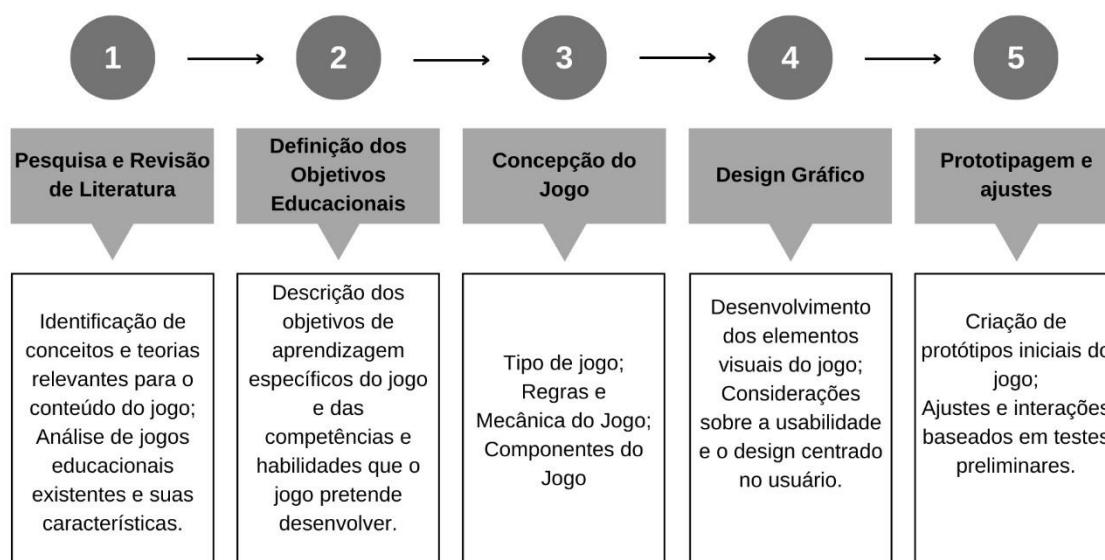
Identificar os principais tópicos e conceitos relacionados à terapia intensiva, bem como à urgência e emergência que serão explorados no jogo.

Desenvolver as regras e a mecânica do jogo de maneira a favorecer a aprendizagem ativa.

3. MATERIAIS E MÉTODOS

Trata-se um estudo metodológico, no qual foi desenvolvido um jogo educativo para ser utilizado como instrumento de aprendizagem nas disciplinas que abordam temas pertinentes à assistência ao paciente crítico e em urgência e emergência, nos cursos de graduação de enfermagem. O estudo foi realizado no período de maio a outubro de 2024. O desenvolvimento do jogo foi realizado em 5 etapas, as quais estão ilustradas na figura 1.

Figura 1. Etapas do desenvolvimento do jogo



Fonte: Criação própria (2024)

A seguir, descrevemos as atividades desenvolvidas em cada etapa.

3.1 Pesquisa e Revisão da Literatura

Para a fase inicial de desenvolvimento do jogo educativo, foi conduzida uma revisão de literatura com o objetivo de orientar a construção do conteúdo teórico específico e determinar o tipo mais adequado de jogo a ser utilizado. Para elaboração do conteúdo específico, foram utilizados e-books disponíveis no site do Conselho Federal de Enfermagem (COFEN), Guidelines internacionais de atendimento e

diretrizes nacionais acessíveis na internet, bem como livros sobre o tema, disponibilizados no acervo da biblioteca do Centro Universitário São Camilo. As buscas pelos livros foram realizadas utilizando as seguintes palavras-chave: urgência e emergência, enfermagem, atendimento ao paciente crítico e terapia intensiva.

Para nortear a definição do tipo de jogo, foi realizado uma busca nas bases de dados BVS (Biblioteca Virtual em Saúde), o Portal SciELO (Scientific Electronic Library Online) e a LILACS (Literatura Latino-Americana e do Caribe em Ciências da Saúde), utilizando os seguintes descritores: Ensino superior; programas de graduação em enfermagem; e Gamificação. Também foram utilizadas as seguintes palavras – chaves: Ensino em saúde; Jogos; metodologia ativa; Enfermagem. Foi utilizado como critérios de inclusão artigos publicados desde 2018, na íntegra e no idioma português. Foram excluídos TCC, Teses e dissertações e aqueles que não abordassem o tema proposto.

Foram encontrados 17 artigos, sendo excluídos 5 após a aplicação dos critérios de exclusão. Os doze artigos selecionados foram lidos na íntegra e categorizados para facilitar sua análise em duas categorias: tipos de jogos e gamificação.

3.2 Definição dos Objetivos de Aprendizagem

Sabendo que o objetivo de um jogo educativo é integrar elementos de aprendizagem e entretenimento para facilitar o processo educacional, tornando-o mais envolvente e eficaz, definir os objetivos educacionais e as competências e habilidades que se pretende desenvolver é uma etapa crítica no processo de criação. O objetivo é que o jogo não apenas entretenha, mas também ensine e desenvolva habilidades importantes de forma eficaz. Nesta concepção, para o desenvolvimento deste jogo, os objetivos de aprendizagem específicos e suas respectivas justificativas, estão descritos no quadro 1.

Quadro 1 – Objetivos de aprendizagem específicos do jogo e suas respectivas justificativas

Objetivo de aprendizagem	Justificativa
Identificação de Patologias Comuns na UTI e Urgência/Emergência	Capacitar os estudantes no reconhecimento das patologias prevalentes na UTI e em emergências permite identificar rapidamente sinais de alerta e responder de forma eficaz, diminuindo o tempo de intervenção crítica.
Compreensão de Tratamentos Adequados	Dominar tratamentos padrão e novas diretrizes permite aos estudantes realizar intervenções eficazes e seguras, melhorando a qualidade do atendimento ao paciente.
Uso Adequado de Equipamentos e Dispositivos de Assistência	Entender a indicação e funcionalidade dos equipamentos é crucial para garantir que os estudantes possam prestar cuidados eficientes, minimizando riscos associados ao uso indevido.
Diagnóstico de Enfermagem Frequente em Pacientes Críticos	Desenvolver diagnósticos de enfermagem precisos capacita os estudantes a realizar avaliações eficazes e oferecer cuidados centrados no paciente, priorizando suas necessidades de saúde.

Fonte: Criação própria (2024)

Além de melhorar a competência técnica acerca da temática específica, o jogo desenvolvido pretende desenvolver outras habilidades, como: pensamento crítico, tomada de decisão, comunicação eficaz, autonomia e resiliência. Neste estágio, foram consideradas as diretrizes curriculares de enfermagem e estudos anteriores sobre o ensino de primeiros socorros. A equipe de desenvolvimento conduziu uma revisão literária para identificar lacunas em materiais educacionais existentes, visando criar um produto inovador e relevante.

3.3 Concepção do Jogo

Nesta etapa foram determinados: o tipo de jogo, regras e mecânica do jogo e os componentes do jogo.

3.3.1 Tipo de jogo

Após a leitura dos artigos científicos sobre Aprendizagem baseada em jogos selecionados em busca prévia, foi definido desenvolver um jogo de tabuleiro. Segundo Quelhas (2019), o jogo de tabuleiro é prático devido à sua simplicidade e portabilidade, permitindo que seja jogado em diversos locais, como salas de aula ou oficinas de aprendizagem, oferecendo simultaneamente diversão e oportunidades de estudo.

Além disso, segundo Tinôco (2023) o jogo de tabuleiro se trata de uma ferramenta que fortalece a didática dos docentes, pois apresenta alta capacidade de motivação e envolvimento do aluno no processo ensino – aprendizagem. É um recurso acessível com muitas opções de baixo custo, podendo ser adaptado para o contexto educacional necessário.

Após a análise de diversos jogos de tabuleiro recreativos disponíveis no mercado, com o objetivo de orientar o desenvolvimento do jogo em questão, o jogo "Perfil" foi escolhido como fonte de inspiração para o projeto de criação. Este jogo é dinâmico e enigmático, incentivando os jogadores a escolherem dicas e descobrir o tópico, o que promove o raciocínio e o pensamento crítico. Isso contribui significativamente para o processo de ensino-aprendizagem e para a interação entre os estudantes.

Para a escolha do tema do jogo foi realizado uma enquete informal no instagram a qual indagava a estudantes de enfermagem o conteúdo que eles tiveram maior dificuldade na sua trajetória universitária. As escolhas na enquete e os relatos nos comentários no perfil do instagram, apontaram que os conteúdos mais desafiadores são aqueles atrelados às situações de urgência e emergência e

atendimento ao paciente crítico. Desta forma foram definidas quatro categorias atreladas a esta temática para serem abordadas no jogo, as quais são: principais patologias encontradas, medidas terapêuticas, equipamentos, dispositivos e procedimentos mais utilizados e os diagnósticos de enfermagem mais encontrados.

3.3.2. Regras e Mecânica do jogo e componentes do jogo

Com o tipo de jogo estabelecido, a etapa seguinte envolveu a criação das regras e mecânicas, além do design do tabuleiro, cartas, peões e seus componentes:

- **Definição das Regras e Mecânicas:** Estabelecimento das mecânicas e regras do jogo, incluindo a progressão e condições de vitória. As regras foram projetadas para simular a tomada de decisões em tempo real e promover o pensamento crítico.
- **Design do Tabuleiro:** A criação do layout do tabuleiro, definindo o percurso, zonas de ação e elementos visuais, de modo a simular cenários críticos realistas.
- **Elaboração de Cartas e Peças:** Desenvolvimento de cartas de evento e ação que representem situações de emergência e decisões clínicas. A concepção de peças de jogo que simbolizam equipamentos médicos ou personagens também foi realizada.

3.4 Design gráfico

O design gráfico foi uma parte crucial para assegurar que o jogo fosse não apenas funcional, mas também visualmente atraente. Elementos gráficos foram criados com o objetivo de refletir fielmente o ambiente hospitalar e as situações de emergência:

- **Escolha de Cores e Ícones:** Utilização de uma paleta de cores que facilita a compreensão e promove a imersão, além de ícones que representam claramente diferentes ações e objetos.

- **Ilustrações e Estilo Visual:** Desenvolvimento de ilustrações que ajudam na representação dos contextos e personagens de forma educativa.

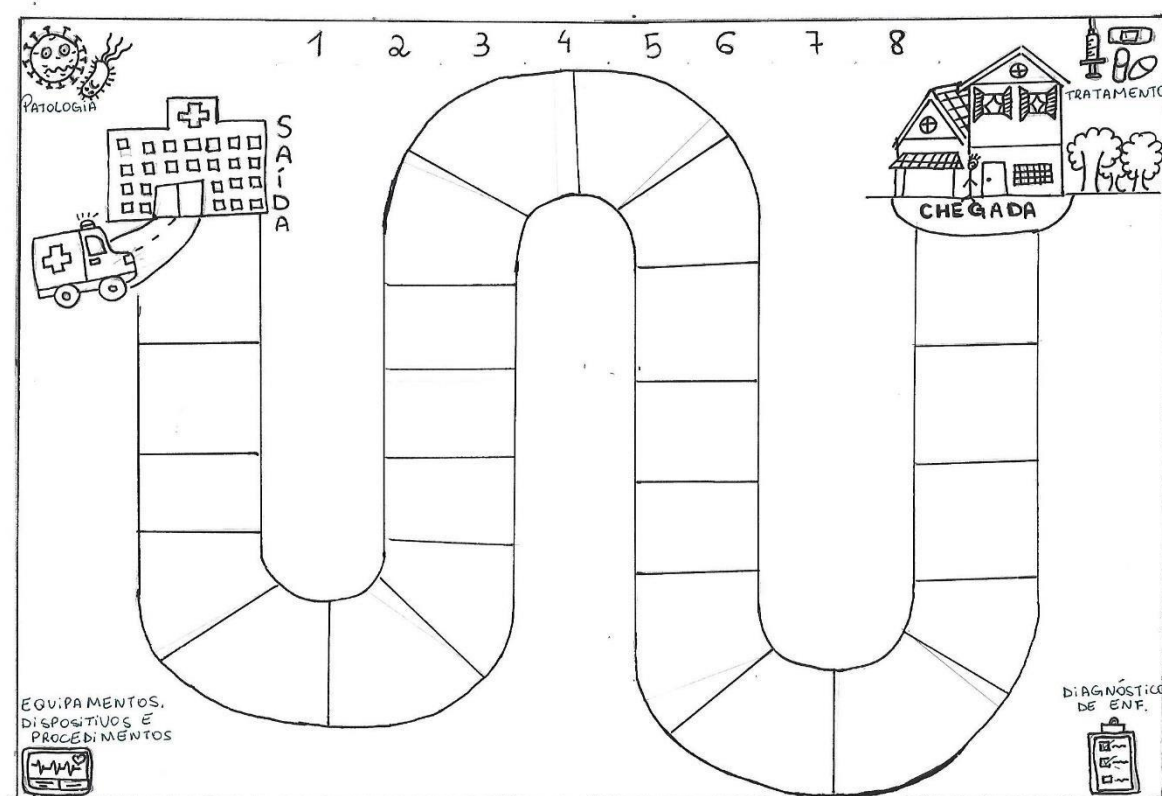
3.5 Prototipagem

A prototipagem constitui uma etapa importante para o desenvolvimento do jogo, na qual foi posto em prática a ideia inicial. Durante essa fase, todas as propostas foram integradas para testar a funcionalidade e identificar os aspectos que necessitavam de melhorias. A confecção do protótipo foi realizada de maneira simples, com o objetivo de testar as mecânicas e as regras do jogo, ao mesmo tempo em que se desenvolvia a estética.

3.5.1 Protótipo do tabuleiro

O protótipo de tabuleiro foi confeccionado à mão, em papel A4, utilizando régua e marcadores. Reproduzido na figura 2.

Figura 2 - Protótipo do tabuleiro



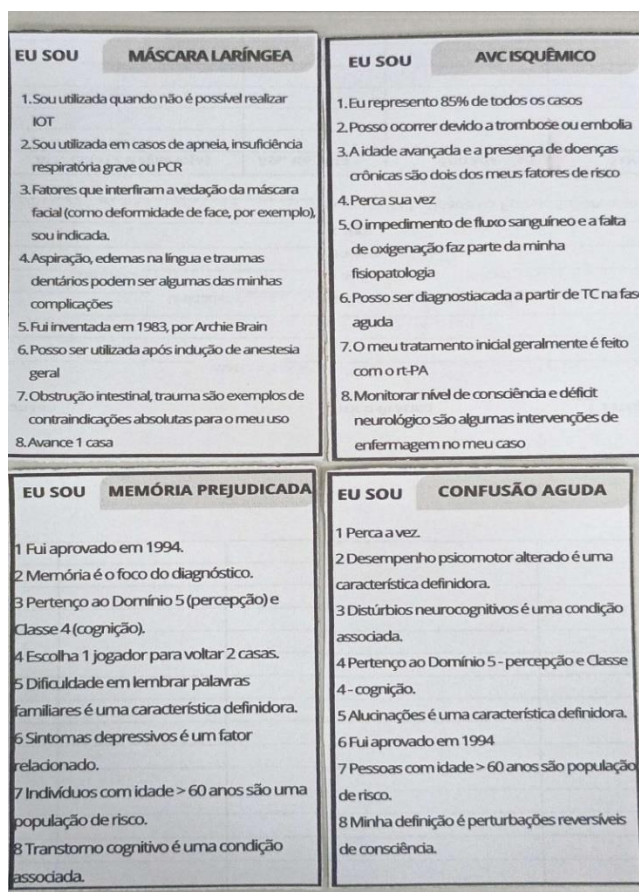
Fonte: Criação própria (2024)

Na figura 2 retrata a ideia piloto do tabuleiro, que contempla todos os itens necessários para realizar funcionalidade do jogo. O protótipo atendeu as expectativas, pois foi possível enquadrar todos os elementos visuais, as categoriais e a trilha a percorrer do tabuleiro. O próximo passo consistiu em digitalizar a arte, ajustando as cores e as fontes selecionadas anteriormente, ajustar o número de casas do tabuleiro de 24 para 46 para aumentar a durabilidade da partida. Após esta etapa realizar a fase final de produção.

3.5.2 Protótipo das cartas

O protótipo das cartas foi confeccionado no programa CANVA, onde foi produzido quatro cartas do jogo em tamanhos distintos, com o objetivo de determinar o formato mais adequado. Após a confecção da arte, as cartas foram impressas em papel sulfite A4, conforme ilustrado na figura 3.

Figura 3 – protótipos de 4 cartas em estilo enigma impressas.



Fonte: Criação própria (2024)

A Figura 3 apresenta o protótipo das cartas do jogo, mostrando as variações de tamanho e o design gráfico utilizado. Essa etapa foi crucial para avaliar a legibilidade e a funcionalidade das cartas, bem como para verificar a adequação visual do formato escolhido. O próximo passo consistiu em refinar os aspectos gráficos e funcionais antes de passar para a fase final de produção.

4. RESULTADOS

Nesta seção, são apresentados os resultados do processo de desenvolvimento do jogo de tabuleiro educacional, focado no ensino de primeiros socorros e assistência ao paciente crítico. O objetivo é descrever o produto final e destacar os principais elementos e inovações incorporadas durante sua criação. A seguir, também serão detalhados aos desafios enfrentados durante a elaboração do jogo, as inovações e diferenciais implementados, bem como as implicações futuras e o potencial para validação.

4.1 Descrição final do jogo

O jogo desenvolvido foi inspirado no “Jogo Perfil”, no entanto recebeu adaptações para um jogo educativo, com o objetivo de auxiliar no aprendizado de graduandos de enfermagem sobre cuidados críticos nos setores de Urgência e Emergência e Terapia Intensiva.

Trata-se de um jogo de tabuleiro físico, com 46 casas, denominado de “S.O.S Enfermagem”, cuja narrativa aborda o processo de cura do paciente em situação crítica. O tabuleiro foi incrementado com elementos visuais, como cores, ícones e ilustrações, que reforçam a temática e a mensagem que o conteúdo do jogo propõe. Além de contemplar os elementos necessários para a dinâmica do jogo, como as casas de saída e chegada e as casas de percurso, contém os números de 1 – 8 que representam as dicas e as 4 categorias.

O jogo é composto por 160 cartas, com oito dicas cada, sendo uma delas de “sorte ou azar”, divididas igualmente em 4 categorias: principais patologias encontradas, tratamento, equipamentos, dispositivos e procedimentos mais utilizados e os diagnósticos de enfermagem mais encontrados. O quadro 2 apresenta a descrição detalhada de cada categoria e suas respectivas justificativas.

Quadro 2 - Descrição das categorias do jogo e justificativa.

Categoria	Nº de cartas	Descrição	Justificativa
Patologias	40	Patologias mais prevalentes nos pacientes que permanecem nas unidades de urgência e emergência e cuidado crítico.	É de extrema importância que o Enfermeiro saiba prestar uma assistência personalizada com base nas queixas principais e a patologia do paciente.
Tratamentos	40	Trata-se de medicamentos e tratamentos que dão suporte a vida, que são utilizados frequentemente nos setores de Urgência e Emergência e Terapia Intensiva.	O enfermeiro é responsável pela assistência prestada por sua equipe, por isso é necessário ter conhecimento sobre os tratamentos e garantir intervenções corretas, para promover uma recuperação mais eficaz aos seus pacientes.
Equipamentos, dispositivos e procedimentos	40	Se trata de ferramentas que são utilizadas para auxiliar no tratamento do paciente nos setores de Urgência e Emergência e Terapia Intensiva.	Pelo Enfermeiro ser responsável pelo seu setor, uma de suas competências é conhecer todos os equipamentos, dispositivos e procedimentos realizados na sua unidade.

Diagnósticos de enfermagem	40	Diagnósticos de enfermagem que contém no NANDA (2021-2023), que sejam específicos para cuidados críticos.	Os diagnósticos de enfermagem são essenciais na avaliação clínica do paciente, sendo fundamental que o enfermeiro os identifique corretamente em pacientes críticos, pois são a base para a intervenção do cuidado adequados.
----------------------------	----	---	---

Fonte: Criação própria (2024)

As categorias selecionadas contemplam conteúdos fundamentais para a prática do enfermeiro, sendo, de extrema importância que estudantes se aprofundem nesses conteúdos desde a graduação, a fim de garantir uma formação sólida e capacitada. Nesse contexto, o objetivo do jogo é utilizar a metodologia de gamificação para abordar estes temas relevantes de forma lúdica e pedagógica.

4.2 Características do jogo

As características do jogo foram pensadas na melhoria do aprendizado a partir das escolhas de símbolos, elementos de forma mais lúdica.

4.2.1 Componentes do jogo

O jogo é composto por diversos elementos que permitem auxiliar os jogadores durante as partidas. Esses componentes são citados no quadro a seguir:

Quadro 3 – Lista de componentes do jogo.

Componentes	Número
Tabuleiro	1
Cartas	160
Fichas – dicas jogadores	16
Fichas – dicas tabuleiro	9
Peões	6
Manual de instruções	1
Caixa	1

Fonte: Criação própria (2024)

Os componentes são elementos essenciais para a construção da dinâmica do jogo, sendo fundamentais para o seu bom funcionamento e para proporcionar uma experiência imersiva ao jogador

4.2.2 Design gráfico

No projeto de desenvolvimento de um jogo o design gráfico desempenha um papel fundamental, pois garante que o jogo seja intuitivo, de fácil compreensão e ao mesmo tempo eficaz no seu objetivo pedagógico. Nesta etapa foi elaborado os elementos visuais do jogo, que são essenciais para criar uma aparência atrativa, que chame atenção e que desenvolva interesse nos jogadores. Com o foco centrado no usuário, ou seja, o estudante de enfermagem, o design foi alinhado com elementos que associassem os cuidados de enfermagem nos setores de Urgência e Emergência e Terapia Intensiva.

4.2.2.1 Objetivos do design gráfico

Foi elaborado em coerência com o objetivo educacional do jogo, destacando a importância de tornar conceitos complexos mais acessíveis e compreensíveis para os

estudantes. Foi pensado de maneira a: engajar os estudantes; contribuir para a clareza do jogo que facilitasse o entendimento das regras e a navegação pelo tabuleiro; proporcionar feedback imediato ao jogador de modo a ajudá-lo a entender as consequências de suas escolhas em um ambiente seguro e controlado; ter conciliação estética com o tema do jogo

4.2.2.2 Elementos Visuais

Os elementos visuais selecionados foram: as cores, os ícones, a tipografia e as ilustrações, pensando em favorecer a organização do jogo visualmente, além de enriquecer a narrativa e a dinâmica do jogo.

As cores são um elemento visual essencial no design de um jogo de tabuleiro. Dessa forma, foram selecionadas cores que representassem os temas de cada categoria do jogo, sendo elas detalhadas no quadro 4.

Quadro 4 – Justificativa das cores de cada categoria.

Categoria	Cor	Justificativa
Patologia	ROXA	Retrata a sabedoria e complexidade, que remetem ao conhecimento necessário para compreender diferentes patologias.
Tratamento	VERDE	Representa a cura e a recuperação.
Equipamentos, dispositivos e procedimentos	AZUL	A cor é associada à tecnologia e precisão, essenciais para dispositivos hospitalares e procedimentos.
Diagnósticos de Enfermagem	LARANJA	A cor estimula o pensamento crítico e a tomada de decisão rápida.

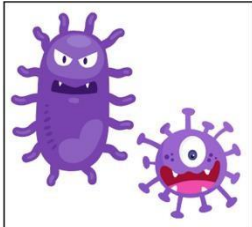
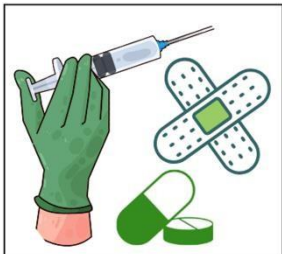
Fonte: Criação própria (2024)

Consequentemente, as cores foram selecionadas de maneira estratégica, com o objetivo de proporcionar uma experiência educativa enriquecedora, melhorar a

compreensão do conteúdo e aumentar a eficácia do jogo como uma ferramenta de ensino.

Os ícones foram selecionados com o intuito de transmitir informações visuais, de forma rápida e intuitiva, sobre a temática do jogo. Dessa forma, as 4 (quatro) categorias das cartas receberam um ícone que representassem os conteúdos abordados, sendo eles detalhados no quadro 5.

Quadro 5 - Ícones referente as categorias e suas justificativas.

Categoria	Ícone	Justificativa
Patologia		Vírus e bactérias são representações universais de agentes causadores de doenças, que facilitam a identificação da categoria pelos jogadores.
Tratamentos		A injeção, band-aid e comprimidos representam diferentes abordagens terapêuticas, que reforçam a ideia de diversidades nos cuidados à saúde.
Equipamentos, dispositivos e procedimentos		O monitor cardíaco é um símbolo crucial nos setores de Urgência e Emergência e Terapia Intensiva, ele remete aos equipamentos
		médicos utilizados para avaliar e acompanhar condições de saúde.

Diagnósticos de Enfermagem		A prancheta com o checklist simbolizam o processo do diagnóstico de enfermagem, onde envolver a coleta de dados e a identificação de problemas de saúde do paciente.
----------------------------	---	--

Fonte: Criação própria (2024)

Foram selecionadas figuras que pudessem ser prontamente associadas a cada categoria, com o objetivo de favorecer a compreensão imediata da mensagem aos jogadores. Além disso, utilizou-se ícones acompanhados das cores previamente definidas para reforçar o significado e a mensagem transmitida.

A tipografia do jogo foi determinada utilizando os critérios de legibilidade, clareza e adequação ao tipo de texto. Para os títulos, logotipo e itens de destaque, foi selecionada a fonte Augustea Open e (vamos utilizar alguma outra?), enquanto para as cartas e informações menores no tabuleiro foi selecionada a fonte Open Sans, que garante legibilidade e rápida leitura.

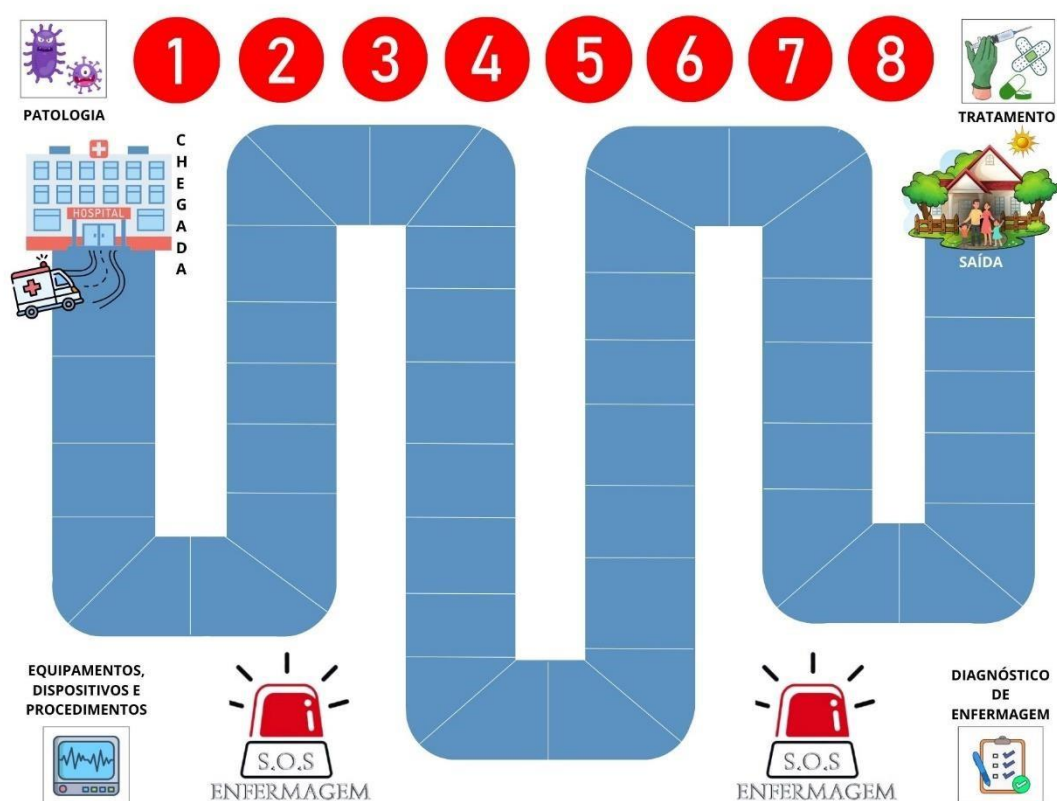
As ilustrações utilizadas ajudam a explicar visualmente os conceitos do jogo, a dinâmica e a orientação dos jogadores ao longo do percurso. Foram selecionadas imagens que representam momentos chave do processo de cuidados críticos, como a ambulância dando entrada no hospital, o paciente em estado crítico, o hospital que representa a saída do tabuleiro, e a casa do paciente, que indica a chegada, sinalizando que o tratamento foi realizado com sucesso e o paciente foi curado.

4.2.2.3 Layout do tabuleiro

O tabuleiro foi desenhado em formato retangular para estruturar todo o espaço físico necessário para o jogo, acomodando todos os itens essenciais e destacando a trilha a ser percorrida. A temática escolhida gira em torno do processo de cura de um

paciente em situação crítica, criando um ambiente imersivo para os jogadores ao simular o cenário hospitalar e os cuidados com o paciente, alinhados ao conteúdo proposto pelo jogo. O jogo começa com a chegada do paciente ao hospital em estado crítico, simbolizada pela "casa saída". O atendimento inicia-se na sala de emergência, e o paciente progride através de cuidados intensivos, representados pelas "casas de percurso". Estas consistem em 24 casas que os jogadores devem atravessar para vencer o jogo, culminando na restauração da saúde do paciente e seu retorno para casa, representado pela "casa chegada".

Figura 4 – Design gráfico final do tabuleiro



Fonte: Criação própria (2024)

Nas extremidades do tabuleiro foram adicionados itens que representassem as categorias das cartas, que serão especificados posteriormente. Além de acrescentar na linha superior ao centro do tabuleiro os números de 1 – 8, com o objetivo de auxiliar a dinâmica do jogo, pois durante cada rodada será colocada uma ficha em cima do número da dica selecionada. A arte digital foi criada no programa CANVA, com ajustes no tamanho gráfico e no enquadramento de todos os componentes. Além disso,

incorporaram-se elementos como o logotipo e ícones representativos do tema de cuidados críticos, assim como símbolos relacionados ao bem-estar após a cura.

4.2.2.4 Nome e Logotipo

O nome definido para o jogo foi “S.O.S Enfermagem”, pois retrata de maneira clara e impactante a temática central do jogo, a atuação da enfermagem frente a situações críticas. O termo “S.O.S.” é um símbolo que representa pedido de socorro e a necessidade de ajuda, refletindo a ideia de situações de emergência que são necessárias a rápida atuação da Enfermagem na prestação do atendimento.

Para a composição do logotipo foi escolhido a sirene como elemento gráfico representativo associado as cores vermelha e azul, representado na figura a seguir.

Figura 5 – Logotipo “S.O.S Enfermagem”.



Fonte: criação própria (2024)

A sirene foi escolhida para compor o logo do jogo, para simbolizar situações de emergências e a necessidade de resposta rápida dos profissionais a frente dos setores de Urgência e emergência, bem como na Unidade de Terapia Intensiva, alinhando – se às temáticas do jogo.

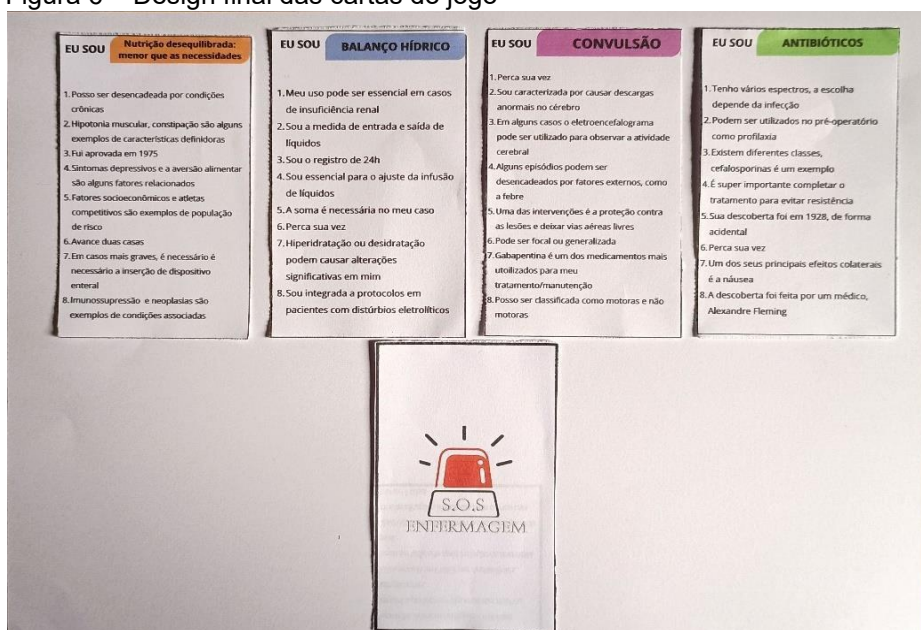
As cores vermelho e azul foram escolhidas para o logotipo, retratando, respectivamente, a urgência e a importância da assistência ao paciente crítico, e a calma e a confiança, características essenciais para os profissionais que prestam atendimentos de urgência.

A fonte selecionada foi a Augustea Open, que retrata modernidade, possui designer legível, além de transmitir seriedade e profissionalismo.

4.2.2.5 Layout das cartas

As cartas foram elaboradas com layout simples, contemplando o enigma dentro

Figura 6 – Design final das cartas do jogo



Fonte: Criação própria (2024) de um ícone colorido referente a cor destinada à sua categoria. As 8 dicas foram enquadradas, com a fonte Open Sans de tamanho 3, com o objetivo de manter o texto legível, para facilitar a leitura rápida durante o jogo. Além de acrescentar uma borda preta para alinhar o designer com o tabuleiro. Figura 6 – Design final das cartas do jogo

A cor branca com o nome e logotipo do jogo, foi escolhida para o verso de todas as cartas, com o objetivo de padronizar e auxiliar os jogadores na seleção aleatória, impedindo a sua visualização prévia, além de permitir a rápida leitura, facilitando a dinâmica do jogo. A cor da fonte permaneceu a cor preta, para causar contraste.

4.2.3 Jogabilidade

A jogabilidade de um jogo refere-se à experiência de interação do jogador com o sistema do jogo, englobando como o jogo é jogado e o que torna essa experiência envolvente, desafiadora e divertida. A seguir, detalharemos as regras e mecânica do jogo desenvolvido.

4.2.3.1 Mecânica do jogo

O jogo tem a recomendação de ser jogado com o número de 2 - 6 pessoas, podendo ser jogado em dupla ou em grupo. Os participantes se reúnem ao redor do tabuleiro, dividem 1 (um) peão para cada jogador e sorteiam quem iniciará a primeira partida, segundo as seguintes etapas:

- Em cada rodada, um jogador lê uma carta escolhida de forma aleatória para os demais participantes. Os jogadores dentro de cada rodada, um a um, escolhem uma das dicas numeradas de 1 a 8. Após a leitura de cada dica, o jogador da vez pode arriscar um palpite, na tentativa de acertar a que correspondem as dicas (Patologia; Tratamento; Equipamentos, dispositivos e procedimentos; Diagnósticos de Enfermagem). As rodadas se desenvolvem sucessivamente, de jogador em jogador, seguindo a mesma dinâmica, até que a resposta correta seja descoberta. O jogador que acertar a resposta, anda o número de casas de acordo com o número de dicas solicitadas durante aquela rodada. Caso o jogador leia as 8 dicas e os demais jogadores não acertem o enigma, o leitor avançará as 8 casas, equivalente a cada dica.
- Quanto menor o número de dicas, mais casas o jogador avança no tabuleiro.
- Ganha o jogo quem chegar primeiro à casa “Chegada” do tabuleiro.

4.2.3.2 Regras do jogo

As regras foram formuladas com base no "jogo Perfil" e adaptadas para atender à dinâmica pedagógica que o jogo propõe. Elas estão descritas a seguir:

1. Cada jogador terá direito a apenas 1 palpite por turno, podendo tentar novamente após uma nova rodada. Caso seja em dupla ou equipe, deve-se escolher um único jogador para dizer a dica escolhida pela equipe, ou seja, se cada equipe tiver três jogadores somente um poderá chutar o tópico.
2. A dica “Escolha um jogador para avançar “X” casas” dão a chance do jogador que a tirou escolher um jogador de outra equipe para avançar, o jogador não pode escolher a si próprio.
3. A dica “Avance “X” casas” dá a oportunidade de o jogador avançar no tabuleiro os números de casas indicadas.
4. Na dica “Perca sua vez”, o jogador que a tirou perde a oportunidade de escolher uma dica e não tem direito de chutar alguma resposta.
5. Na dica “Escolha um jogador para voltar “X” casas”, o jogador que a tirou deve escolher um jogador de outra equipe para realizar essa ação, o jogador não pode escolher a si próprio.
6. O tempo de cada rodada ou total de jogo é indeterminado.

As regras foram escolhidas para estabelecer o objetivo do jogo, delinear as ações permitidas, especificar as restrições e definir as condições de vitória, oferecendo clareza e direção aos jogadores.

4.2.3.3 Teste do jogo

O teste de jogabilidade foi realizado de forma informal com um grupo de 7 alunas do curso de Enfermagem do 10º semestre – 2024, do Centro Universitário São Camilo. Após a explicação das regras e mecânicas do jogo, a partida foi iniciada, com duração aproximada de 25 minutos, sendo realizadas 4 rodadas.

A dinâmica atendeu as expectativas das alunas, entretanto foi possível destacar pontos de melhorias em algumas cartas, que apresentaram dificuldade de compreensão. Além de que seria possível acrescentar mais casas ao tabuleiro, para evitar que a partida fosse tão breve.

4.3 Discussão do Processo de Desenvolvimento

Foi elaborado um cronograma detalhado, estabelecendo prazos de cada etapa do jogo, associando a reuniões periódicas com a orientadora para entrega dos resultados. Foi dispendido 30 dias para a realização da introdução, objetivos e metodologia. Após a correção da orientadora foram realizadas melhorias no conteúdo, com o objetivo de alinhar as principais ideias.

A definição das categorias e tópicos foram realizados após levantamento de dados bibliográficos no período de 1 semana. A criação das 160 cartas ocorreu em um período de 30 dias, simultaneamente ao desenvolvimento das mecânicas e regras do jogo. A confecção das cartas foi dividida entre as alunas, com cada uma responsável por 80 cartas, distribuídas em 20 por categoria. Foram entregues semanalmente um número fracionado de cartas para a revisão da orientadora.

Para o desenvolvimento dos elementos visuais do jogo foram dispendidos 15 dias, onde foram realizadas buscas de cores que possuíssem significados atrelados às determinadas categorias. Os protótipos das cartas e tabuleiro, assim como a arte gráfica, foram realizados em 15 dias. Após realizar as correções sugeridas pela orientadora, foi realizada a revisão final, as artes foram enviadas para a gráfica para a impressão do jogo de tabuleiro físico, finalizando o desenvolvimento.

4.4 Desafios Encontrados

Os principais desafios enfrentados durante o desenvolvimento do jogo foram elencar os tópicos para a confecção das cartas e abordá-los de forma didática, associando o conteúdo denso das disciplinas de Urgência e Emergência, Unidade de Terapia Intensiva e cuidados críticos, ao lúdico da gamificação. A proposta do jogo era

garantir que o conteúdo, proveniente de áreas complexas e técnicas, fosse transmitido de forma acessível e compreensível para os jogadores. A complexidade dos conceitos exigiu atenção sobre como simplificar e organizar as informações, com a supervisão da orientadora.

Além disso, outro desafio significativo foi associar o conteúdo técnico das disciplinas ao aspecto lúdico da gamificação, demandando uma busca constante pelo equilíbrio entre o rigor científico e a diversão. Abordando a metodologia de aprendizagem por jogos a favor dos alunos, para proporcionar um ensino didático, divertido e mais atrativo. Esse processo de adaptação e tradução dos conteúdos em elementos de jogo foi essencial para o desenvolvimento do jogo.

O jogo “S.O.S Enfermagem” foi desenvolvido com o objetivo de inovar o ensino para estudantes de Enfermagem, utilizando a metodologia de aprendizagem baseada em jogos. Ao proporcionar uma abordagem lúdica, o jogo oferece aos docentes uma ferramenta eficaz para despertar o interesse dos alunos, especialmente nas aulas de Urgência e Emergência e Terapia Intensiva. Seu estilo enigma emprega o mecanismo de descrição, no qual o jogador deve identificar o conceito, as particularidades e as características de uma palavra a ser descoberta. Do ponto de vista pedagógico, esse formato estimula o raciocínio dos alunos e os leva a relacionar seus conhecimentos teóricos com as situações apresentadas no jogo.

Para os docentes, o jogo se configura como uma ferramenta poderosa no processo de ensino-aprendizagem, promovendo a aprendizagem ativa, na qual os alunos se tornam protagonistas de seu próprio aprendizado. Além de estimular o raciocínio crítico, o jogo também favorece o aprendizado colaborativo, incentivando o trabalho em equipe e a discussão dos temas propostos em sala de aula. Dessa forma, contribui para o desenvolvimento de habilidades essenciais tanto para a prática clínica quanto para o ambiente de trabalho em equipe no contexto de saúde.

4.6 Potencial Educacional e Implicações Futuras

O jogo foi projetado para ser uma ferramenta de ensino valiosa nas salas de aula de enfermagem. Ele facilita a compreensão de conceitos complexos de primeiros

socorros através de uma metodologia prática e envolvente. Embora a validação formal não tenha sido realizada nesta etapa, o feedback inicial sugere que o jogo possui um forte potencial para melhorar as competências críticas dos estudantes na área de saúde.

Esses resultados demonstram que o jogo não apenas cumpre seu propósito educacional, mas também oferece uma plataforma inovadora e estimulante para o aprendizado em saúde. Com base nesses desenvolvimentos, futuras etapas incluirão a validação e avaliação formal do impacto educacional do jogo. Estes testes são fundamentais para verificar a funcionalidade do jogo e a sua efetividade no processo de ensino – aprendizagem. Além disso, pode servir de base para futuras pesquisas sobre o impacto que o jogo pode proporcionar no aprendizado dos graduandos de enfermagem.

Além disso, é necessário que o jogo tenha aprimoramento contínuo de suas mecânicas e conteúdo, visando a adaptação constante às necessidades educacionais dos estudantes e aos avanços nas práticas da Enfermagem. Com base nas avaliações realizadas e considerando resultados positivos, novas versões ou expansões do jogo poderão ser desenvolvidas, abordando temas adicionais da área da saúde, como atendimento pediátrico, cuidados em saúde mental e gestão de crises em saúde pública, ampliando sua aplicabilidade e potencial no treinamento de futuros profissionais.

As metodologias inovadoras de aprendizagem incentivam os alunos a buscar conhecimento de maneira ativa, promovendo uma maior interação durante as aulas, em contraste com os métodos tradicionais, pois o conteúdo é transmitido de maneira expositiva, onde os alunos apenas decoram e reproduzem a informação. Como metodologia de ensino inovadora temos a gamificação, que aborda o conteúdo de maneira envolvente e prática, permitindo que os estudantes apliquem seus conhecimentos teóricos de maneira dinâmica. Essa combinação de aprendizado ativo e participativo visa engajar os alunos de forma mais eficaz do que os métodos tradicionais, oferecendo uma experiência mais rica e aplicável ao contexto real da prática clínica.

O jogo de tabuleiro “S.O.S Enfermagem” representa uma nova abordagem de ensino para alunos de enfermagem, ao introduzir uma didática interativa e lúdica para

o aprendizado de cuidados críticos. Torna-se uma ferramenta valiosa para docentes da Graduação de Enfermagem na introdução do conteúdo sobre cuidados críticos aos estudantes, forma leve e descontraída, estimulando maior interesse e assimilação dos alunos.

Embora o estudo se concentre apenas na fase inicial de desenvolvimento do jogo, é fundamental ressaltar que as etapas subsequentes, como a validação e a avaliação, são cruciais para determinar a eficácia educacional da ferramenta. A validação do jogo em ambientes acadêmicos, com a participação de estudantes e docentes, permitirá avaliar se realmente facilita o aprendizado de cuidados críticos e se contribui para o desenvolvimento de habilidades essenciais, como tomada de decisão, raciocínio clínico e resolução de problemas em situações de emergência. Esse processo de validação ajudará a identificar ajustes necessários para aprimorar o jogo e garantir que ele atenda de maneira efetiva aos objetivos pedagógicos.

Por fim, futuras pesquisas podem focar na avaliação da implementação do jogo no currículo acadêmico e no impacto sobre o aprendizado dos estudantes. As pesquisas podem focar em como a utilização da ferramenta pode impactar na formação dos estudantes de enfermagem, além de avaliar o potencial do jogo em promover um aprendizado mais profundo e duradouro.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As metodologias inovadoras de aprendizagem incentivam os alunos a buscar conhecimento de maneira ativa, promovendo uma maior interação durante as aulas, em contraste com os métodos tradicionais, pois o conteúdo é transmitido de maneira expositiva, onde os alunos apenas decoram e reproduzem a informação. Como metodologia de ensino inovadora temos a gamificação, que aborda o conteúdo de maneira envolvente e prática, permitindo que os estudantes apliquem seus conhecimentos teóricos de maneira dinâmica. Essa combinação de aprendizado ativo e participativo visa engajar os alunos de forma mais eficaz do que os métodos tradicionais, oferecendo uma experiência mais rica e aplicável ao contexto real da prática clínica.

O jogo de tabuleiro “S.O.S Enfermagem” representa uma nova abordagem de ensino para alunos de enfermagem, ao introduzir uma didática interativa e lúdica para o aprendizado de cuidados críticos. Torna-se uma ferramenta valiosa para docentes da Graduação de Enfermagem na introdução do conteúdo sobre cuidados críticos aos estudantes, forma leve e descontraída, estimulando maior interesse e assimilação dos alunos.

Embora o estudo se concentre apenas na fase inicial de desenvolvimento do jogo, é fundamental ressaltar que as etapas subsequentes, como a validação e a avaliação, são cruciais para determinar a eficácia educacional da ferramenta. A validação do jogo em ambientes acadêmicos, com a participação de estudantes e docentes, permitirá avaliar se realmente facilita o aprendizado de cuidados críticos e se contribui para o desenvolvimento de habilidades essenciais, como tomada de decisão, raciocínio clínico e resolução de problemas em situações de emergência. Esse processo de validação ajudará a identificar ajustes necessários para aprimorar o jogo e garantir que ele atenda de maneira efetiva aos objetivos pedagógicos.

Por fim, futuras pesquisas podem focar na avaliação da implementação do jogo no currículo acadêmico e no impacto sobre o aprendizado dos estudantes. As pesquisas podem focar em como a utilização da ferramenta pode impactar na formação dos estudantes de enfermagem, além de avaliar o potencial do jogo em promover um aprendizado mais profundo e duradouro.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CORDÃO, M.A; ARAÚJO, J.F.S. Jogo de tabuleiro: uma proposta didática para o processo de ensino-aprendizagem em fisiologia animal. **Revista Educação Pública**, 2023. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/23/4/jogo-detabuleiro-uma-proposta-didatica-para-o-processo-de-ensino-aprendizagem-emfisiologia-animal>. Acesso em: 19 jun. 2024.
- COSTA, N.M.L; BRITO, C.A.F; DINIZ, S.N. Gamificação no ensino superior em saúde. **Revista humanidades & tecnologia (finom)**, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.47247/1809.1628.33.103>. Acesso em: 20 jun. 2024.
- FARIAS, Q.S.S. *et al.* Gamificação no ensino de enfermagem: avaliação do impacto na aprendizagem. **ResearchGate**, 2021. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/357295330_Gamificacao_no_ensino_de_enfermagem_avaliacao_do_impacto_na_aprendizagem. Acesso em: 18 jun. 2024.
- LIMA, M.V.C. *et al.* Benefícios da gamificação para o ensino em graduações da área da saúde. **Editora Licuri**, 2023, p. 140-153. Disponível em: <https://editoralicuri.com.br/index.php/ojs/article/download/198/178>. Acesso em: 18
- JORGE, N.; GASPAR, P; MORGADO, L. Realidade aumentada mediada por tecnologias móveis no ensino da enfermagem. **Atas do Encontro sobre Jogos e Mobile Learning**, 2017. Disponível em: <https://core.ac.uk/download/pdf/303040698.pdf>. Acesso em: 19 jun. 2024 2024.
- MACHADO, M.*et al.* Elaboração de um jogo didático de biofísica como ferramenta de aprendizado e motivação para acadêmicos do curso de medicina. **Revista Brasileira de Ensino de Física**, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/18069126-RBEF-2021-0101>. Acesso em: 18 jun. 2024.
- MARTINS, M. R. *et. Al.* Assistência a pacientes elegíveis para cuidados paliativos: visão de profissionais de uma unidade de terapia intensiva. **Rev. Esc Enferm USP**, 2022; 56:e20210429. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1980-220X-REEUSP2021-0429en>. Acesso: 19 jun. 2024.
- NETO, F.F.O *et al.* Jogos didáticos no ensino de botânica: enraizando e batalha algal. **Universidade federal de pelotas**, 2022. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/2236-8906-09-2022>. Acesso em: 19 jun. 2024.
- QUEIROZ, A.S. POR QUÊ PBL? **Revista Psicologia, Diversidade e Saúde**, 2020, p. 442-448. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.17267/2317-3394rpds.v9i4.3360> >. Acesso em: 19 jun. 2024.
- QUELHAS, I.M; PINHEIRO, F.M; CAMACHO, A.C.L.F. Jogo de tabuleiro: uma proposta didática como ferramenta no processo ensino aprendizagem. **Revista enfermagem atual**, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.31011/read-2019-v.87->

n.25-art.194 >. Acesso em: 20 jun. 2024.

SILVA, L.K.R. *et al.* Jogos de tabuleiros: uma ferramenta facilitadora do processo de ensino aprendizagem de química. **Revista arquivos Científicos (IMMES)**, 2020. Disponível em:

<<https://arqcientificosimmes.emnuvens.com.br/abi/article/download/402/128/>>.

Acesso em: 20 jun. 2024.

SILVA, I.C; BITTENCOURT, J.R. Proposta de metodologia para o ensino e o desenvolvimento de jogos digitais baseada em design thinking. **Revista Educação Gráfica**, 2017. Disponível em:

<<https://www.educacaografica.inf.br/artigos/propostade-metodologia-para-o-ensino-e-o-desenvolvimento-de-jogos-digitais-baseada-emdesign-thinking-a-methodology-proposal-for-education-and-development-of-gamesbased-on-design-thinking>>.

Acesso em: 14 jun. 2024.

SILVA, L.K.R. *et al.* Jogos de tabuleiros: uma ferramenta facilitadora do processo de ensino aprendizagem de química. **Revista arquivos Científicos (IMMES)**, 2020. Disponível em:

<<https://arqcientificosimmes.emnuvens.com.br/abi/article/download/402/128/>>.

Acesso em: 20 jun. 2024.

SOARES, A.D.S.S *et al.* Gamificação como ferramenta auxiliar no ensino e prevenção dos erros pré-analíticos em exames laboratoriais. **Revista Ibero- Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, 2023. Disponível em:

<<https://doi.org/10.51891/rease.v9i9.11163>> Acesso em: 14 jun. 2024.

TINÔCO, J. D. S; *et al.* Jogo Enfermeiro Diagnosticador para ensino do raciocínio diagnóstico em enfermagem: estudo quase – experimental. Disponível em: [SciELO - Brasil - Jogo Enfermeiro Diagnosticador para ensino do raciocínio diagnóstico em enfermagem: estudo quase-experimental Jogo Enfermeiro Diagnosticador para ensino do raciocínio diagnóstico em enfermagem: estudo quase-experimental.](#)

Acesso: 18 jun 2024.