

## CONFORME O DISPOSTO NA FICHA DE INSCRIÇÃO, EXPLÍCITE:

- a) Área de inscrição (escreva qual): Saúde

### PERCEPÇÃO DOS ESTUDANTES DE GRADUAÇÃO EM ENFERMAGEM SOBRE O SERIOUS GAME CUIDANDO BEM

Aline Natalia Domingues<sup>1</sup>, Sílvia Helena Zem-Mascarenhas<sup>2</sup>, Luciana Mara Monti  
Fonseca<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Escola de Enfermagem de Ribeirão Preto, Universidade de São Paulo

<sup>2</sup>Departamento de Enfermagem, Universidade Federal de São Carlos

E-mails: [aline.domingues@usp.br](mailto:aline.domingues@usp.br); [silviazem@ufscar.br](mailto:silviazem@ufscar.br); [lumonti@eerp.usp.br](mailto:lumonti@eerp.usp.br)

#### Resumo

O objetivo foi avaliar a opinião dos estudantes sobre a tecnologia educacional Cuidando Bem: segurança do paciente. Trata-se de um estudo descritivo exploratório, com participação de nove estudantes do ensino superior em enfermagem. A coleta de dados foi realizada através do Egame-Flow, escala de satisfação do usuário com o serious game. Os estudantes emitiram avaliações positivas, destacando-se como uma estratégia potencial para o ensino dos protocolos de Segurança do Paciente na área de enfermagem. O serious game Cuidando Bem pode ser considerado como uma estratégia educacional adequada para os aspectos de função educativa.

**Palavras-chave:** Segurança do Paciente; Jogos de vídeo; Enfermagem; Tecnologia educacional.

#### Abstract

The objective was to evaluate the students' opinion on the educational technology Taking Good Care: patient safety. This is an exploratory descriptive study, with the participation of nine students of higher education in nursing. Data collection was performed through the Egame-Flow, user satisfaction scale with the serious game. The students delivered positive evaluations, standing out as a potential strategy for the teaching of Patient Safety protocols in the nursing area. The serious game Taking Good Care can be considered as an educational strategy appropriate for the aspects of educational function.

**Keywords:** Patient safety; Video games; Nursing; Educational Technology.

#### Introdução

A assistência segura é um tema de relevância no contexto assistencial e educacional, tornando-se um assunto primordial na área de saúde. A garantia de um cuidado seguro e livre de iatrogenias, envolvem esforços de amplitude nos ambientes de formação dos profissionais de enfermagem.

Considerando o lançamento do Programa Nacional de Segurança do Paciente (PNSP) pelo Ministério da Saúde (MS) em 2013 e a relevância do tema, as instituições dos cursos profissionalizantes e de nível superior em enfermagem devem se preocupar em relação à reflexão sobre a segurança do paciente na aprendizagem de seus alunos (Brasil, 2013).

A propagação do tema segurança do paciente deve ser desenvolvido por meio de ações de ensino-aprendizagem em que o aluno e o educador experienciem práticas significativas, que repercutam em uma atuação segura ao longo da formação e que se sustentem também na atuação profissional (Urbanetto e Gerhardt, 2013).

As novas tecnologias estão sendo cada vez mais utilizadas e integradas nas disciplinas da área da saúde, permitindo aos alunos o desenvolvimento de novas habilidades dentro de um ambiente seguro (Dariel et al., 2013). O uso das Tecnologias Digitais Educacionais (TDE), possibilita a inserção de novos recursos no contexto educacional, entre eles o *serious game*, como um potente instrumento pedagógico.

Estes jogos, com propósitos e conteúdo específicos, são chamados *serious game* (jogos sérios) e permitem apresentar situações novas, discutir melhores formas de resolução, além de possibilitar a construção de conhecimentos e treinamento de atividades particulares (Machado et al., 2011).

Neste contexto de desenvolvimento da tecnologia educacional digital Cuidando Bem, o estudo teve como objetivo avaliar a opinião dos estudantes de enfermagem sobre o uso do *serious game*, como parte importante da mensuração de impacto da implementação da ferramenta no processo ensino-aprendizagem sob a ótica dos estudantes.

## **Método**

Trata-se de estudo descritivo exploratório, no qual foi realizada uma avaliação da tecnologia educacional Cuidando Bem, sobre a percepção e opiniões dos estudantes de enfermagem acerca de seu uso.

Este estudo foi submetido à apreciação do Comitê de Ética em Pesquisa de Seres Humanos da Universidade Federal de São Carlos e aprovado sob o parecer 1.460.293.

A amostra se compôs de nove estudantes do segundo ano de graduação em enfermagem de uma universidade pública do interior do estado de São Paulo, para avaliação da versão alfa do *serious game* Cuidando Bem.

Os dados foram coletados no período de novembro a dezembro de 2016, por meio do preenchimento dos instrumentos de caracterização e avaliação do *serious game* através do instrumento *EGameFlow* de forma *on-line*. Foi realizada caracterização dos estudantes através de um instrumento contendo dados sobre sexo, idade, escolaridade, frequência que faz uso de jogos, tecnologia utilizada para jogar, entrou em contato alguma vez com jogo educativo, opinião sobre utilizar jogos digitais como instrumentos educacionais.

Essa avaliação ocorreu por meio do questionário semiestruturado, o *EGameFlow* (Fu, Su, Yu, 2009), que é uma escala avaliativa para medir a satisfação e aprendizagem dos jogos educacionais, baseada do método *GameFlow* (Csíkszentmihályi, 2009). O instrumento contém ao total 50 questões, sendo divididas em 7 categorias (concentração, desafios, autonomia, clareza dos objetivos, *feedback*, imersão e melhoria do conhecimento), porém neste estudo foi utilizada apenas a categoria melhoria do conhecimento, com 1 e 7 representando respectivamente o grau mais baixo e o mais alto ao qual os respondentes concordam com os itens.

Os dados obtidos foram analisados quantitativamente por estatística descritiva, organizados em tabelas, porcentagens e médias, seguindo itens e categorias, avaliados e analisados à luz da teoria sobre a temática do estudo.

## **Resultados e discussão**

A amostra foi composta por nove alunos de uma instituição de ensino superior pública localizada em uma cidade do interior do estado de SP. Dos alunos da instituição de ensino superior o sexo feminino se destaca com 88,9% (oito participantes) e apenas 11,1% (um participante) do sexo masculino. A faixa etária dos alunos da instituição variou de 19 a 34 anos, com média de idade de 22 anos, com escolaridade de 78% correspondente ao ensino médio.

Em relação a caracterização do uso a recursos da informática, todos os alunos responderam que utilizam diariamente computadores e smartphones. Sobre o contato com jogos digitais (em vídeo games, tablets, smartphones, etc.), cerca de 45% jogam ocasionalmente seguidos por jogam raramente 44% dos estudantes. Os estudantes foram questionados também sobre a preferência do dispositivo que preferem jogar, ambos os alunos preferem fazer o uso de celular/smartphones para jogarem correspondendo a 90%.

Foi questionado ainda, se alguma vez o estudante havia entrado em contato com algum jogo educativo, cerca de 67% nunca tiveram essa experiência. Também foi questionada a opinião dos estudantes sobre o uso de jogos digitais como instrumentos educacionais, ocorrendo unanimidade de 100% que consideram uma opção interessante a ser utilizada.

A categoria Melhoria do Conhecimento (Tabela 1) foi o item avaliado satisfatoriamente e considerado forte pelos alunos, demonstrando a potencialidade e aceite do público-alvo em relação ao *serious game* Cuidando Bem, permitindo a assimilação do conteúdo dos protocolos de Segurança do Paciente.

Tabela 1 – Resultados das avaliações da categoria Melhoria do Conhecimento. Ribeirão Preto/SP, 2018.

<b>Critérios da categoria Melhoria do Conhecimento - Média Final (MF) dos alunos de enfermagem</b>	<b>Média final estudantes do Ensino Superior</b>
<b>1. O jogo melhora meu conhecimento?</b>	6,77
<b>2. Capto as ideias básicas do conteúdo apresentado?</b>	6,44
<b>3. Tento aplicar o conhecimento no jogo?</b>	6,77
<b>4. O jogo motiva o jogador a integrar o conteúdo apresentado?</b>	6,77
<b>5. Quero saber mais sobre o conteúdo apresentado?</b>	6,77

Confere-se através desta categoria de Melhoria do Conhecimento, que as médias finais das respostas, ficaram acima da pontuação da nota seis. Desta forma, é perceptível constatar pela avaliação dos alunos, que eles relataram ter obtido maior conhecimento sobre o tema em estudo e que o mesmo conseguiu atingir seus objetivos educacionais.

Para Bates (2004) o objetivo principal dos jogos com fins pedagógicos é o de ensinar um corpo específico de conhecimentos, que devem ser claramente delineados logo no início do desenvolvimento do jogo.

Os *serious games*, são vistos como evolução interessante no campo da educação, pois ajuda a motivar e engajar os alunos em experiências envolventes que promovam a construção de conhecimentos de forma mais interativa e contextualizada (Limeira, Rosa, Pinho, 2015).

Como continuação do estudo, será realizado pesquisas como desenho quase-experimental para verificar a efetividade do uso do *serious game* no processo de aprendizagem do ensino de segurança do paciente dos estudantes de enfermagem.

## Conclusão

O *serious game* Cuidando Bem pode ser considerado como uma estratégia educacional adequada para os aspectos de função educativa. A avaliação realizada da versão alfa do *game* Cuidando Bem, pelos estudantes do ensino superior em enfermagem, evidenciou grande potencialidade e inovação na utilização do *game* como uma ferramenta de simulação digital mediada por computador, para o auxílio do processo de ensino-aprendizagem, com vistas à segurança do paciente.

## Referências

- BATES, B. **Game Design**. 2ed. Boston: Cengage Learning, 2004. 450 p.
- BRASIL, Ministério da Saúde. Portaria n.529, de 1º de abril de 2013. **Diário Oficial da República Federativa do Brasil**, Brasília, 2013. Disponível em: <[http://bvms.saude.gov.br/bvs/saudelegisl/2013/prt0529\\_01\\_04\\_2013.html](http://bvms.saude.gov.br/bvs/saudelegisl/2013/prt0529_01_04_2013.html)>. Acesso em: 02 jan. 2018.
- CSIKSZENTMIHALYI, M. **Flow: The Psychology of Optimal Experience**. New York, NY: Harper Perennial Modern Classics, 2009. 336 p.
- DARIEL, O. J. P. et al. Developing the Serious Games potential in nursing education. **Nurse Education Today**, v.33, p. 1569–1575, 2013.
- FU, F. L.; SU, R. C.; YU, S. C. EGameFlow: A scale to measure learners' enjoyment of elearning games. **Computers & Education**., v. 52, n. 1, p. 101112, 2009.
- LIMEIRA, C. D.; ROSA, J. G. S.; PINHO, A. L. Desenvolvimento de jogos sérios digitais. In: **III CONGRESSO ERGOTRIP DESIGN 2014 – Design Ergonomia e Interação Humano-Computador**, Natal, 2014.
- MACHADO, L. S. et al. Serious Games Baseados em Realidade Virtual para Educação Médica. **Revista Brasileira de Educação Médica**, v. 35, n. 2, p. 254-262, 2011.
- URBANETTO, J. S.; GERHARDT, L. M. Segurança do paciente na tríade assistência ensino pesquisa. **Rev Gaúcha Enferm**, v. 34, n. 3, p. 89, 2013.