

# EXPERIÊNCIAS NO ENSINO SUPERIOR: OFICINA LÚDICA OU REVISÃO DE CONTEÚDO?

Experiences in higher education: playful workshop or review of content?

Clara Fernanda Gonçalves de Carvalho<sup>1</sup>

Casandra G. R. M. Ponce de Leon<sup>2</sup>

Laiane Medeiros Ribeiro<sup>3</sup>

Silvana Schwerz Funghetto<sup>4</sup>

Juliana Machado Schardosim<sup>5</sup>

**RESUMO:** Trata-se de um relato de experiência vivenciado na semana de extensão do Campus Ceilândia da Universidade de Brasília desenvolvido na “Oficina: uso do Lúdico no ensino superior em enfermagem - uma práxis criativa e inovadora”. O objetivo foi descrever a experiência de extensão universitária de uma oficina lúdica realizada com estudantes da área da saúde. Participaram da oficina 27 estudantes dentre estes alunos de enfermagem e farmácia com idade entre 18 e 25 anos. Foram-lhes apresentados três jogos, o jogo de computador “Imunização”, e os jogos de tabuleiro “Hipo/ Hipertensão” e “ImunizAção”. Observou-se que durante as atividades, os alunos relembram e puderam desenvolver suas habilidades através do jogo, com temas diversos os jogos de tabuleiro despertaram curiosidade e entusiasmo. Atividades lúdicas contribuem para o aprendizado e tornam as aulas mais divertidas, despertam a curiosidade nos alunos, e apresentam uma forma inovadora para ministrar conteúdos.

**PALAVRAS-CHAVE:** Enfermagem, Materiais de ensino, Saúde, Jogos Experimentais.

**ABSTRACT:** This is an experience report during the week of extension of the Campus Ceilândia of the University of Brasília developed in the “Workshop: use of play in higher education in nursing - a creative and innovative praxis.” The objective was to describe the experience of university extension of a playful workshop held with health students. The workshop was attended by 27 students from these nursing and pharmacy students aged between 18 and 25 years. They were presented with three games, the computer game Immunization, and the board game Hypo / Hypertension and Immunization. We observed that during the activities the students remembered and were

1 Graduação em Enfermagem pela UnB - FCE. clarafcarvalho93@gmail.com

2 Enfermagem, Programa de Pós-graduação em Enfermagem pela UnB. casandrapleon@gmail.com

3 Enfermagem, Programa de Pós-graduação em Enfermagem pela UnB. laiane@unb.br

4 Enfermagem, Programa de Pós-graduação em Ciências e Tecnologias em Saúde, na FCE/UnB. silvana.funghetto@gmail.com

5 Enfermagem, Programa de Pós-Graduação em Ciências da Saúde - UnB. jumachadoju@hotmail.com

able to develop their abilities through the game, with different themes the board games aroused curiosity and enthusiasm. Play activities contribute to learning and make classes more fun, arouse curiosity in students, and present an innovative way to deliver nursing content.

**KEYWORDS:** Nursing, Teaching materials, Health, Experimental games.

## INTRODUÇÃO

O uso do jogo como estratégia de ensino estimula o aluno a sair da passividade de escuta no processo de ensino-aprendizagem e o empodera como protagonista na busca do seu conhecimento. A sua utilização vem sendo cada vez mais frequente no meio acadêmico trazendo para a sala de aula uma tecnologia educacional dinâmica e facilitadora no processo de aprendizagem.

A atividade lúdica vem sendo abordada ao longo da humanidade como uma estratégia usada por diferentes raças e etnias. Tal atividade vem beneficiando o desenvolvimento afetivo, tornando assim a prática lúdica, uma ferramenta socializadora e integradora de povos e culturas (CARIZIO, 2014). Nos dias atuais, as atividades educativas lúdicas ganham espaço por propiciar um ambiente descontraído e inovador na construção de conhecimento.

Os jogos podem ser utilizados como uma ferramenta de ensino propiciando o aprendizado dos alunos em sala de aula. Serve ainda como motivador e integrador, fazendo com que se tenha uma ferramenta inovadora e ao mesmo tempo didática na elaboração e desenvolvimento de conteúdos ministrados em sala de aula (FIALHO, 2007).

Segundo Zucarelli e Couto (2013) os jogos competitivos estimulam a competição entre os jogadores através das habilidades de cada um. Os jogos fazem com que os usuários se unam para um único objetivo que é competir e vencer. Os jogos educativos possuem caráter didático, assim, eles podem ser usados para promover ou melhorar o processo de aprendizagem e não apenas o alcance da vitória no jogo (PANOSSO, 2013).

Os jogos são apresentados de forma a motivar e estimular o jogador ao comprometimento com o conteúdo e o aprendizado, aumentar a fixação e consolidar o conhecimento, é mais atraente (para o adulto) em comparação com a exposição oral do conteúdo, já que essas são, muitas vezes repetitivas e tediosas (PEDDLE, 2011; STANLEY, LATIMER, 2011).

Entretanto, os jogos também apresentam suas desvantagens, já que nem todos os estudantes se identificam com esse método de aprendizagem, alguns podem se sentir desmotivados e estressados com a derrota, além do custo e tempo para o desenvolvimento do jogo, seja ele eletrônico ou não (PEDDLE, 2011; STANLEY, LATIMER, 2011).

O professor é um grande motivador para disseminar o conhecimento, as novas tecnologias devem ser abordadas em sala de aula como uma ferramenta auxiliadora no processo de ensino aprendizagem. Por ajudar na elaboração de conteúdos sejam eles, de pesquisa, dados entre os outros, os jogos educativos servem como base no processo de ensino (BARBOSA; MURAROLLI 2013). As universidades estão utilizando estraté-

gias lúdicas na graduação em enfermagem com o objetivo de unir a conectividade do jovem que ingressa na instituição com o seu próprio processo de formação.

A prática docente permite aos alunos a aproximação com os jogos uma vez que o professor é um mediador do conhecimento e precisa estar a par das novas tecnologias. Os jogos são utilizados por diversas áreas da saúde, podem apresentar conteúdos didáticos, tecnológicos e até mesmo terapêuticos. Perim, Giannella e Struchiner (2014) mostram que já existem jogos voltados para a educação em saúde com assuntos diversos como diabetes, DST'S, imunização, prevenção de câncer entre outros.

No curso da área de enfermagem e nos demais cursos na área da saúde, a matéria de semiologia e semiotécnica, e as doenças imunopreveníveis são conteúdos de extrema importância para a formação dos profissionais da saúde, pois quando previamente informados e preparados, estes estarão capacitados a promover ações cuidadoso e de prevenção de qualidade sempre prezando na segurança dos pacientes (SANTOS; LISBOA, 2014).

São poucos os estudos encontrados na literatura que abordem a ferramenta jogo de tabuleiro como uma estratégia de aprendizagem no âmbito acadêmico, na área da saúde. Por isso esse trabalho teve como objetivo descrever a experiência de extensão universitária de uma oficina lúdica realizada com estudantes da área da saúde.

## MATERIAIS E METODOLOGIA

Trata-se de um estudo descritivo, do tipo relato de experiência, realizado na Semana de Extensão do Campus Ceilândia da Universidade de Brasília, ocorrida no ano de 2016, desenvolvido na oficina intitulada "O uso do lúdico no ensino superior em enfermagem - uma práxis criativa e inovadora". Esta oficina tinha o propósito de aproximar os acadêmicos da área da saúde da Universidade de Brasília com dois jogos de tabuleiro e um jogo de computador.

A oficina aconteceu em uma sala de aula e teve a disponibilidade de 30 vagas para estudantes de graduação da Universidade de Brasília. Teve 27 inscritos, dentre estes, alunos de graduação do curso de enfermagem e de farmácia, com idades de 18 a 25 anos, do campus da Ceilândia.

O objetivo desta prática foi trabalhar algumas estratégias lúdicas no ensino, já consolidadas na literatura e disponibilizar alguns jogos desenvolvidos por docentes do curso de enfermagem (produtos de trabalho de conclusão de curso, projeto de iniciação científica e dissertação de mestrado), para que os alunos pudessem experimentar, na prática, o lúdico no processo de aprendizagem de conteúdos da área da saúde, como uma práxis transformadora.

## RESULTADOS DA EXPERIÊNCIA DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

A Oficina foi dividida em 4 momentos: 1º) foi realizada a explanação sobre tec-

nologias educacionais, conceituando e diferenciando esta das tecnologias gerenciais e assistenciais na área da saúde, 2º) implementação do jogo de computador denominado “Alfabeto da Criança”; 3º) implementação do jogo de tabuleiro “Hiper/Hipotensão” concomitante com o jogo de tabuleiro “Imunização” e por fim, 4º) avaliação da oficina.

### Teorização:

De acordo com Lima et al (2017) o processo de criação de materiais educativos envolve a comunicação entre as pessoas, portanto os jogos educativos proporcionam o envolvimento do usuário na ação educativa de forma criativa e lúdica. As tecnologias são instrumentos comumente usados que possibilitam a interação em sala de aula, e também a troca de experiências e conhecimento entre aqueles que o praticam.

Carizio et al (2014) corroboram com o autor supracitado afirmando que os jogos além de proporcionar entretenimento, precisam ter caráter educativo. Moreira e colaboradores (2014) mostram a necessidade de se criar e validar todas as “novas tecnologias” na enfermagem com o objetivo de se ter uma avaliação dessa tecnologia pelos alunos e de mensurar até a sua utilização, se benéfica ou não para este público na percepção dos alunos.

Para Merhy (1997), as tecnologias do trabalho em saúde são divididas em três: tecnologias leves, leve-duras e duras. As tecnologias duras são as representadas por material, máquinas, instrumentos e etc. As tecnologias leves são caracterizadas por ser comunicação e a expressão de reações, as leves-duras são as que abordam conhecimento técnico faz a junção de leve que diz ao modo com que se trabalha, e a dura que se baseia na técnica (MOREIRA, 2010).

Segundo Teixeira et al (2016, p. 598) as tecnologias são de vários tipos. Temos as tecnologias educacionais, “dispositivos para a mediação de processos de ensinar e aprender, utilizadas entre educadores e educandos, nos vários processos de educação formal-acadêmica, formal-continuada”, temos as Tecnologias Assistenciais, “dispositivos para a mediação de processos de cuidar, aplicadas por profissionais com os clientes-usuários dos sistemas de saúde - atenção primária, secundária e terciária, temos as Tecnologias Gerenciais, “utilizadas por profissionais nos serviços e unidades dos diferentes sistemas de saúde”.

Portanto, as tecnologias educacionais devem ser usadas para desenvolver ainda mais as habilidades dos alunos, fazendo com eles tracem seu próprio perfil e solução de problemas. Esse desafio cabe ao docente que precisa estar atualizado com os tipos de tecnologias, propondo ao aluno uma nova forma de aprender e construir novos conhecimentos (CANTINI, et al, 2014).

### Implementação dos Jogos

O primeiro jogo a ser implementado com o grupo de participantes foi o jogo de computador, denominado “Alfabeto da Criança” que foi construído no Power Point,

com uma tela de letras e números, ao clicar em cima, surge outra tela com uma sentença a ser julgada como verdadeira ou falsa. Como regras do jogo tem-se as seguintes: formam-se dois times, com o mesmo número de participantes. Sorteiam quem é o time que iniciará o jogo e cada time tem que escolher uma letra/número e tentar acertar o maior número de sentenças. Ganha o time com maior número de respostas corretas. Os conteúdos das sentenças fazem parte do Manual da Rede de Frio e de Imunização do Ministério da Saúde.



**Figura 1.** Layout das telas do jogo de computador. Fonte: pesquisa das autoras, 2016.

Composto por 30 questões, contribui para revisar o conteúdo estudado previamente, com o detalhe de estimular a competitividade entre os participantes. Ao término da atividade, é interessante se premiar, o time vencedor ganha um chocolate mais saboroso, e o time oponente, poderá ganhar um prêmio de consolação, de acordo com o desejo do professor.

O segundo jogo implementado denomina-se “ImunizAção” e é um jogo de tabuleiro constituído por peões enfermeiros feitos de biscoito, cartões (de “perguntas” e “sorte ou revés”) e dois dados para se moverem no tabuleiro. Este contém imagens de “seringa”, “medicamento”, “estetoscópio” e “coração”. Ao cair na casa que contém imagens de “seringa” os participantes deverão sacar a carta das “perguntas” e se cair nas demais casas, deverá sacar as cartas de “sorte ou revés”. As imagens do jogo seguem abaixo:



**Figura 2.** Layout do jogo de tabuleiro “ImunizAção”. Fonte: pesquisa das autoras, 2017.



**Figura 3.** Imagem do tabuleiro com os primeiros peões (de EVA). **Fonte:** pesquisa das autoras, 2017.

Tendo em vista os fatores intrínsecos e extrínsecos que fazem parte do processo de ensino-aprendizagem, e que cada indivíduo pode ser estimulado por diversos mecanismos, elaborou-se jogos com regras e aparência distintas, abordando temas e conteúdos similares. O jogo “Imunização” contém questões referentes às doenças imunopreveníveis, como se fosse uma complementação do jogo de computador “Alfabeto da Criança”, pois aborda agora, as doenças para as quais as vacinas contribuem para a imunização. Assim, o referencial teórico para este jogo é do Ministério da Saúde que divulga constantemente manuais de vigilância à saúde para profissionais da área da saúde sobre esta temática.



**Figura 4.** Jogo de tabuleiro Hipo e Hipertensão. **Fonte:** pesquisa das autoras, 2016.

Este jogo foi desenvolvido por docentes e alunos para oferecer uma estratégia lúdica de revisão de conteúdos em Semiótica e Semiotécnica, contendo assim perguntas (com múltiplas escolhas) sobre curativos, administração de medicação, técnicas e teorias de enfermagem.

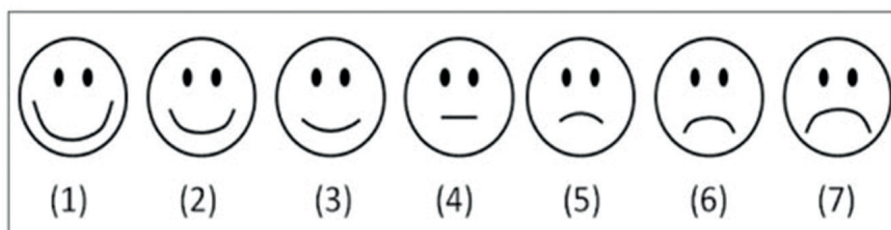
Este jogo contém também peões, enfermeiros e dados. Ao cair na casa com o dese-



nho de curativo, cápsula, esfignomanômetro ou prancheta, o participante deverá pegar uma carta desse item, e terá um tempo determinado para respondê-la. Ao acertar a resposta, o jogador poderá jogar os dados novamente. Se cair na casa onde tem o estetoscópio ou termômetro, o jogador escorrega (se cair no topo do termômetro) e sobe de casa (se cair na campanula do estetoscópio).

## Avaliação da Oficina

Na parte final da Oficina, realizamos a avaliação perguntando o nível de satisfação pelo conteúdo vivenciado pelos alunos, usando uma escala de faces (likert), como se segue abaixo na Figura 5 (onde 1 significava = totalmente satisfeito; 2 = muito satisfeito; 3 = satisfeito; 4 = indiferente; 5 = insatisfeito; 6 = muito insatisfeito; 7 = totalmente insatisfeito):



**Figura 5.** Escala de avaliação da Oficina

Como resultado da avaliação, obtivemos 74,1% (20 participantes) de totalmente satisfeitos, 14,8% (4 respondentes) muito satisfeitos, 7,4% (2 alunos) satisfeitos e 3,7% (1) que se sentiu indiferente com a oficina.

O jogo que obteve maior aprovação foi o jogo de tabuleiro “Hipo e Hipertensão” com 92,6% de respostas, seguido do jogo de computador com 88,8% de respostas. O jogo Imunização obteve 77,8% de respostas.

O instrumento usado para avaliar a oficina ainda solicitava aos participantes que deixassem a opinião subjetiva ou comentários pessoais. Neste quesito o que chamou a atenção foi a seguinte resposta: “gostaria de ter entrado em contato com jogos assim logo no início do curso” e “por que não tem mais jogos para nós na Faculdade?”.

## DISCUSSÃO

O uso de novas estratégias de ensino e metodologias ativas em cursos de graduação em enfermagem tem como intuito ampliar a participação e o controle do aluno sobre seu próprio aprendizado, e aos docentes cabe o papel de facilitadores proporcionando a construção de conhecimentos e habilidades, auxiliando o aluno no seu processo de aprendizagem (BARCLAY; JEFFRES; BHAKTA, 2011; PATEL, 2008).

Atualmente, uma das formas de favorecer o conhecimento acerca de um tema é

a utilização de tecnologias educacionais como, por exemplo, a utilização de jogos que são ferramentas que garantem a cognição de maneira descontraída e inusitada e atinge-se com maior facilidade o interesse do aluno (YONEKURA; SOARES, 2010; PERSKY, 2007). Em uma revisão sistemática recente com metanálise, os autores comparam o uso de jogos educativos e outras tecnologias no aprendizado dos alunos. Os autores demonstraram que os alunos que vivenciaram os jogos digitais tiveram resultados melhores dos que não tiveram (CI [0, 19.0,48], 95%) (CLARK; TANNER-SMITH; KILLINGSWORTH, 2016).

Porém, para utilizar uma tecnologia educacional (TE) ela necessita passar por um processo de validação que tem como objetivo analisar se o dispositivo proposto é apropriado para mensuração do que se propõe e se esta se caracteriza como uma nova metodologia ou instrumento (POLIT; BECK, 2011; MARQUES; FIGUEIREDO; GUTIÉRREZ, 2015).

Estes jogos passaram por uma etapa de avaliação inicial de conteúdo e aparência: por 6 juízes-especialistas (docentes) e aplicação e avaliação da TE pelo público-alvo (discentes), do curso de Enfermagem de uma universidade pública no Brasil, com resultados satisfatórios com valores alcançados nesta validação superiores a 80% de concordância entre os juízes-especialistas e público-alvo de acordo com a análise da consistência interna, devido à alta adesão aos jogos.

Consideramos que as experiências de desenvolver tecnologias educativas do tipo jogos de tabuleiro, serious games, jogos de computador, ou outras estratégias lúdicas, são fundamentais para o processo de ensino aprendizagem, ainda que os discentes não tenham mais sete ou doze anos, o brincar faz parte da vida do ser humano, e rir libera hormônios, que favorecem o bem estar, assim, quando o ser humano está alegre ou feliz dentro do processo de ensino, ele consegue ter mais motivação para aprender, estudar, pesquisar e desenvolver mais habilidades. O uso de jogos educativos proporciona melhor aceitação da derrota ou das observações docentes para melhorarem o seu desempenho enquanto futuros profissionais.

Assim, o uso dos jogos educativos pode contribuir para motivar demais docentes e pesquisadores a desenvolverem jogos e a socializarem estas estratégias no meio acadêmico. Acreditamos que vários professores fazem uso de metodologias inovadoras, ativas e criativas, e que, apesar de não haver dados estatísticos do ganho de conteúdo por parte dos alunos, muitas dessas estratégias no ensino favorecem o aprendizado e contribuem para diminuir as reprovações e evasões nos cursos.

A oficina realizada traz a contribuição de instigar os acadêmicos participantes a desenvolverem junto com os docentes, novos jogos educativos para favorecer o aprendizado de conteúdos do curso.

A limitação do estudo está relacionada com o número, ainda não adequado, de jogos a serem implementados no ensino superior, para os participantes da oficina que apresenta o lúdico como uma ferramenta educativa.



## CONCLUSÃO

Este relato de experiência reforçou a ideia de que “brincando também se aprende”, embora a proposta das autoras não tenha sido a de comprovar ou testar essa premissa. Talvez seja necessário a realização de estudos que possam testar estas estratégias lúdicas, de forma a verificar a capacidade de aquisição de informação, de armazenamento, evocação e aplicação do conhecimento.

As dinâmicas inovadoras chamam a atenção dos alunos em sala de aula como: a informática com jogos digitais e online, mas não podemos deixar de mencionar que os jogos de tabuleiro são tecnologias inovadoras que propiciam a interação entre os alunos.

Tendo em vista que alguns conteúdos ministrados através da abordagem tradicional de ensino cansa os alunos, os jogos se tornam facilitadores no processo de ensino-aprendizagem, pois, trazem de forma divertida e motivadora o conteúdo. Elaborar jogos interativos exige ainda do professor certa criatividade e tempo, porém o retorno pode ser recompensador.

Os professores são peças-chaves nessa construção do saber, pois a sua função é justamente quebrar os dogmas sobre o uso de jogos em sala de aula, se interagindo cada vez mais sobre as tecnologias inovadoras do tipo jogo de tabuleiro, adequando-as aos alunos fazendo assim um bom uso de tais tecnologias no ensino de jovens acadêmicos.

Através deste trabalho podemos entender a importância do uso de jogos em sala de aula, para o processo de aprendizagem e interação dentro do ambiente acadêmico. Ele pode ser utilizado como facilitador do processo, dando a oportunidade aos alunos estarem interagindo em grupo, desenvolvendo as faculdades mentais, formando um perfil questionador, na maneira em que absorvem o conteúdo.

Desta forma, o uso de estratégias lúdicas, como os jogos, pode ajudar no alcance de diferentes objetivos no ensino, sendo um desses objetivos a revisão do conteúdo aprendido de forma descontraída e agradável.

## REFERÊNCIAS

BARCLAY, S. M.; JEFFRES, M. N.; BHAKTA, R. Educativos jogos de cartas para ensinar pharmacotherapeutics em uma experiência avançada Pharmacy Practice. American Journal of Pharmaceutical Education, v. 2, n. 75, p.33, 2011.

BERARDINELLI, L. M. M.; GUEDES, N. A. C.; RAMOS, J. P.; SILVA, M. G. N. 2014. Tecnologia educacional como estratégia de empoderamento de pessoas com enfermidades crônicas. Rev enferm UERJ. Rio de Janeiro, v. 22, n. 5, p. 603-9.

BARROS, E. J. L.; SANTOS, S. S. C.; GOMES, G. C.; ERDMANN, A. L. 2012. Gerontotecnologia educativa voltada ao idoso estomizado à luz da complexidade. Rev. Gaúcha Enferm. Porto Alegre, v. 33, n. 2, p. 95-101 CANTINI, M. C.; et.al O Desafio do Professor

Frente as novas tecnologias. Seminário Internacional de Educação superior 2006, formação e conhecimento.

CARIZIO, B.G.; BORSATO, F.R.; SANTOS, A. G.; NETO, J. C. S.; BRITTO, D.; DOMICIANO, C.L.C.; et al. Jogo de Tabuleiro Educativo: Instrumento de Conscientização Ambiental e de combate ao vírus da Dengue. 11º P&D Design. Outubro de 2014. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/ped2014/prototipos/pdf/1104.pdf>> CLARK, D.B; TANNER-SMITH, E.E; KILLINGSWORTH, S.S. Digital Games, Design, and Learning: A Systematic Review and Meta-Analysis. Rev Educ Res. v.86, n.1, p.79-122, 2016.

FIALHO, N.N. Jogos no Ensino de Química e Biologia. Curitiba: IBPEX, 2007.

MARQUES, C.A; FIGUEIREDO, E.N; GUTIÉRREZ M.G. Validação de instrumento para identificar ações de rastreamento e detecção de neoplasia de mama. Acta Paul Enferm. v.8 .n.2,p.183-189,2015.

LIMA, N.K.G; et.al. Proposta de jogo como tecnologia educacional para a promoção da saúde cardiovascular do adolescente. STAES 2017 - III Seminário de Tecnologias Aplicadas em Educação e Saúde, 2017.

MOREIRA, A. P. A.; SABÓIA, V. M.; CAMACHO, A. C. L. F.; DAHER, D. V.; TEIXEIRA, E. 2014. Jogo educativo de administração de medicamentos: um estudo de validação. Rev Bras Enferm. 2014. Brasília, v. 67, n. 4, julho-agosto, p.528-34.

MERHY, E. E. Em busca do tempo perdido: a micropolítica do trabalho vivo em saúde. In: MERHY E.E.E & ONOCKO, R. Agir em saúde: um desafio para o público. São Paulo: Hucitec, 1997.

PANOSSO, M.G. Os efeitos do uso de um jogo de tabuleiro sobre o comportamento alimentar. 2013. 123 f. Dissertação de Mestrado (Mestrado em Análise do Comportamento) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2013.

PATEL, J. Using Game Format in Small Group Classes for Pharmacotherapeutics Case Studies. American. Journal of Pharmaceutical Education. V.72, p.1-5, 2008.

PEDDLE, M. Simulation gaming in nurse education; entertainment or learning?. Nurse Education Today. 2011; 31:647-649.

STANLEY, D., Latimer, K. 'The Ward': a simulation game for nursing students. Nurse Education in Practice. 2011; 11:20-25.

PERIM, C.M; GIANNELLA, T.R; STRUCHINER, M. Análise do uso de um Jogo para Edu-

cação em Saúde com Adolescentes. In: IV Encontro Nacional de Ensino de Ciências da Saúde e do Ambiente, 2014 Niterói/RJ.

PERSKY, A.M. et al. Students perceptions of the incorporation of games into classroom instruction for basic and clinical pharmacokinetics. *Am J Pharm Educ.* 2007

POLIT, D.F; BECK, C.T. Fundamentos de pesquisa em enfermagem: avaliação de evidências para a prática de enfermagem. 7. ed. Porto Alegre: Artmed; 2011.

RUFINO, M. C.S; O lúdico na sala de aula. Em séries iniciais do Ensino Fundamental. Guarabira- Pernambuco, 2014. 19 p.

SANTOS, W.P; LISBOA, W.T. Características psicossociais e práticas de consumo dos “nativos digitais”: implicações, permanência e tendências na comunicação organizacional. *Comunicação & Mercado/UNIGRAN*, v.03, n.6, p.98-110, jan-jun 2014.

SIMKIN, M.G. Playing Jeopardy in the Classroom: Na Empirical Study, *Journal of Information Systems Education*, v. 24 (3), fall, 2013.

TEIXEIRA E. Tecnologias em Enfermagem: produções e tendências para a educação em saúde com a comunidade. *Rev. Eletr. Enf.* 2010 out/dez;12(4):598.

TRISTÃO M.B; O lúdico na prática docente. Universidade Federal do Rio Grande do Sul- Faculdade de Educação. Porto Alegre 2010.

YONEKURA, T; SOARES, C.B. O jogo educativo como estratégia de sensibilização para coleta de dados com adolescentes. *Rev latino am Enferm.* v.18, n.5, p.1-7,2010.

ZUCARELLI I; COUTO L. Jogo de tabuleiro em incentivo à alimentação infantil. Curso de design. Universidade São Judas Tadeu, São Paulo,2013.