

Educação permanente dos profissionais de enfermagem no uso de games para o desenvolvimento das atividades relacionadas aos adolescentes no Programa Saúde na Escola

Permanent education of nursing professionals in the use of games for the development of activities related to adolescents in the School Health Program

Formación permanente de profesionales de enfermería en el uso de juegos para el desarrollo de actividades relacionadas con los adolescentes del Programa de Salud Escolar

Recebido: 01/12/2020 | Revisado: 07/12/2020 | Aceito: 08/12/2020 | Publicado: 11/12/2020

Fernanda Cardoso Corrêa Póvoa

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4392-5252>

Universidade Federal Fluminense, Brasil

E-mail: povoa.fernanda@gmail.com

Marcos Paulo Fonseca Corvino

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9043-730X>

Universidade Federal Fluminense, Brasil

E-mail: corvino.m@gmail.com

Resumo

Mesmo no mundo globalizado, em que as comunicações dão-se praticamente em todas as classes sociais e faixas etárias, a mídia aponta que população infanto-juvenil persiste desassistida em suas demandas sanitárias. Tem-se, como objetivo de estudo, a Educação Permanente, enquanto diretriz político-pedagógica, dos profissionais de Enfermagem no uso de games, espera-se contribuir para o desenvolvimento das atividades relacionadas aos adolescentes no Programa Saúde na Escola (PSE). Trata-se de um estudo descritivo e exploratório, de natureza qualitativa, do tipo pesquisa-ação. A coleta de dados aconteceu por meio de um questionário semi-estruturado aplicado pela autora, de observação participante com uso do diário de campo. As ações educativas ocorreram em distintos espaços sociais públicos abrangidos pelas unidades de saúde, além das próprias unidades de saúde, especialmente em escola do entorno da Clínica de Saúde da Família. Os participantes foram Enfermeiros, Técnicos em Enfermagem e estudantes do último ano do curso de graduação em

Enfermagem que trabalharam ou fizeram estágio na Estratégia Saúde da Família (ESF) . A implantação dessas tecnologias sociais, fruto de um processo contínuo de educação amplia a interação entre distintos atores, propiciando uma maior confiança entre o adolescente e o profissional de Enfermagem da ESF, que juntos potencializam a busca de suas plenas cidadanias.

Palavras-chave: Educação permanente; Enfermagem; Adolescente; Games.

Abstract

Even in the globalized world, in which communications occur in practically all social classes and age groups, the media points out that children and adolescents remain unattended in their health demands. The object of study is Permanent Education, as a political-pedagogical guideline, for Nursing professionals in the use of games, it is expected to contribute to the development of activities related to adolescents in the Health at School Program (PSE). It is a descriptive and exploratory study, of qualitative nature, of the type research-action. Data collection will take place through a semi-structured questionnaire applied by the author, through participant observation using the field diary. Educational actions must take place in different social spaces, in addition to the health unit itself, especially in a school near the Family Health Clinic. Participants will be Nurses, Nursing Technicians and students of the last year of the undergraduate Nursing course who work or do an internship in the Family Health Strategy (ESF). The implementation of these social technologies, the result of a continuous education process, expands the interaction between different actors, providing greater trust between the adolescent and the nursing professional of the FHS, who together enhance the search for their full citizenship.

Keywords: Permanent education; Nursing; Teenager; Games.

Resumen

Incluso en el mundo globalizado, en el que las comunicaciones se dan en prácticamente todas las clases sociales y grupos de edad, los medios de comunicación señalan que los niños, niñas y adolescentes quedan desatendidos en sus demandas de salud. El objeto de estudio es la Educación Permanente, como directriz político-pedagógica, para los profesionales de Enfermería en el uso de juegos, se espera que contribuya al desarrollo de las actividades relacionadas con los adolescentes en el Programa Salud en la Escuela (PSE). Se trata de un estudio descriptivo y exploratorio, de carácter cualitativo, del tipo investigación-acción. La recogida de datos se realizará mediante un cuestionario semiestructurado aplicado por el

autor, mediante observación participante mediante el diario de campo. Las acciones educativas deben desarrollarse en diferentes espacios sociales, además de la propia unidad de salud, especialmente en una escuela cercana a la Clínica de Salud de la Familia. Los participantes serán Enfermeros, Técnicos de Enfermería y estudiantes del último año de la carrera de Licenciatura en Enfermería que trabajen o realicen prácticas en la Estrategia Salud de la Familia (ESF). La implementación de estas tecnologías sociales, resultado de un proceso de educación continua, amplía la interacción entre los diferentes actores, brindando una mayor confianza entre el adolescente y el profesional de enfermería de la ESF, quienes en conjunto potencian la búsqueda de su plena ciudadanía.

Palabras clave: Educación permanente; Enfermería; Adolescente; Juegos.

1. Introdução

Esse estudo tem origem em minha inquietude, experimentada ao longo da jornada profissional como Enfermeira de Saúde da Família, atuando desde 2008, especialmente em Nova Iguaçu, onde sou preceptora de estágio de uma Universidade sediada nesse município, na disciplina de Saúde da Criança e do Adolescente. Como professora tenho me preocupado com alguns aspectos que envolvem a prática profissional do enfermeiro, não somente nas equipes multiprofissionais de saúde, tanto na implantação, quanto atuação no Programa Saúde na Escola (PSE). A experiência adquirida, em conjunto com os demais trabalhadores da saúde, aproximou-me de uma problemática relacionada à baixa adesão dos adolescentes aos projetos desenvolvidos pela Estratégia Saúde da Família (ESF) junto com a escola no PSE, onde devem ser realizadas ações de forma contínua para integração entre educação em saúde visando a promoção, prevenção e atenção à saúde para esse público. Ao ingressar na ESF, sempre me deparei com o desafio de conseguir, não só trazer o adolescente para participar das atividades propostas pelo Programa Saúde do Adolescente (PROSAD), hoje inseridas no PSE, como de mantê-lo vinculado à equipe multiprofissional que compõe a ESF. O PSE é uma política intersetorial da Saúde e Educação, instituída em 2007, voltadas às crianças, adolescentes, jovens e adultos da educação pública brasileira, que se unem para promover saúde e educação integral aos estudantes da rede de ensino (Brasil, 2013).

Durante os doze anos como Enfermeira da equipe da ESF ou como preceptora de estágio obrigatório para alunos do último ano da graduação em Enfermagem em uma universidade particular no município de Nova Iguaçu, busquei alternativas aos problemas

cotidianos, mais sem êxitos quanto a adesão de adolescentes, seguindo o previsto no PROSAD.

Em 2018, no início do período escolar, participei ativamente, junto a uma equipe da ESF de Nova Iguaçu, em uma atividade promissora do PSE. Planejou-se uma palestra sobre sexualidade na adolescência abordando não só as infecções sexualmente transmissíveis mas também outros assuntos como métodos contraceptivos e gravidez na adolescência. Durante a palestra ministrada para turma de 9º ano do Ensino Fundamental II, observou-se que os estudantes daquela escola da rede pública de ensino, demonstraram pouco interesse pelo assunto abordado, distraíndo-se com muita facilidade e, em especial, no uso do celular. Ao final da palestra, por solicitação de um aluno ouvinte, foi realizada de forma privativa uma consulta de Enfermagem sobre métodos contraceptivos, em especial o uso do contraceptivo injetável.

Através de relato, observou-se que muitas vezes os jovens não fazem perguntas por sentirem constrangidos e porque alguns membros da equipe da ESF são moradores da comunidade e conhecem suas famílias, o que gera receio de uma possível exposição. Também foi relatado que há de amplo conhecimento as técnicas para o uso de preservativo e patologia de doenças infecciosas de transmissão sexual, sendo as informações disponibilizadas em sites e redes sociais, o que reflete a necessidade de Educação Permanente da equipe de saúde, principalmente do enfermeiro, nas dinâmicas existentes para atingir os adolescentes. Dentre elas, o game como estratégia de tecnologia de comunicação e informação pertinentes à esse grupo.

Diante do exposto torna-se relevante o questionamento das atuais metodologias utilizadas para a educação em saúde e necessário o desenvolvimento de novas estratégias de intervenções relacionadas à promoção da saúde do adolescente, principalmente com auxílio da tecnologia de informação.

Para contextualizar a temática, ressalto que as tecnologias digitais, em especial os games ou ainda gameficação (do inglês *gamefication*) estão relacionados ao uso de mecanismos recreativos adaptados para a resolução de problemas práticos e/ou para envolvimento do público com questões específicas em um contexto fora do jogo (Fortunato, 2015) Assim, atividades antes vistas como tediosas tornam-se convidativas ao público, e, além de favorecer o engajamento, também aumenta a criatividade (Oliveira, 2014).

O jogo entra em cena como um meio de chamar a atenção dos jovens para um determinado assunto, de forma que haja incentivos intrínsecos que façam o tema ser discutido entre os participantes (Reis, 2011).

Uma das políticas propostas pelo MS e pelo Ministério da Educação (MEC) que visa a estreitar o contato e a relação dos adolescentes com a ESF foi o Programa Saúde na Escola (PSE), instituído pelo Decreto n. 6.286, em 5 de dezembro de 2007, a partir da conformação de redes de corresponsabilidade, como estratégia de fortalecimento de ações de promoção da saúde no âmbito escolar. O PSE propõe a formação de indivíduos conscientes e capazes de adotar práticas de autocuidado, detecção precoce de agravos à saúde, além de apontar a possibilidade de modificação dos indicadores de morbimortalidade pela aproximação entre os estudantes adolescentes e os serviços de saúde (Brasil,2014).

A comunicação entre a ESF e a promoção da saúde do adolescente pode ser eficaz quando ocorre de modo integrado, no entanto, a prática revela que o público adolescente se encontra distante desses serviços (Nogueira,2010).

A Educação Permanente: concepções e contribuições para a transformação da prática em saúde

Historicamente a Educação Permanente construiu um percurso de idas e vindas. Na França a ideia de educação prolongada, continuada, progressiva, fazia parte de um programa educativo da Revolução de 1789. Esta ideia foi substanciada em 1791 na Constituição, quando cita: “será criada e organizada uma instrução pública comum a todos os cidadãos, gratuita no que se refere ao ensino indispensável a todos os homens” (Smaha,2010).

De acordo com dados levantados por Pierre Richard e Pierre Paquet (1973) apud Gadotti (1982), a produção sobre o tema Educação Permanente foi grande. Até 1970, 5.564 títulos foram publicados em francês. Assim a Educação Permanente passou a ser a ideia mestra da Política Educacional da UNESCO e disseminada a partir do projeto “Cidade Educativa”. Projeto este assumido por vários países, um deles o Brasil, que apesar de não ter nem mesmo sua cota de educação fundamental dentro dos padrões mínimos desejáveis, almejou implantar a educação para a vida toda. (Gadotti, 1982).

Bárcia (1982) acrescenta que a Educação Permanente tem como premissa atender às necessidades sociais, que emergem conforme as constantes mudanças mundiais e assim preparar o homem em suas potencialidades individuais para novas áreas. Baseada nesta necessidade social que a Política de Saúde trouxe a proposta da Educação Permanente para a área, na busca de melhor qualificar o atendimento do serviço.

Em 2004 foi homologada a Portaria 198/2004 do Ministério da Saúde, através da qual ficou instituída a Política Nacional de Educação Permanente em Saúde como estratégia do

Sistema Único de Saúde para a formação e o desenvolvimento de trabalhadores para o setor. A PNEPS é a Política de formação e desenvolvimento.

A partir da Política instituída, foram implantados os Pólos Regionais de Educação Permanente para o SUS, onde descentralização começou a ser efetivada. Pois, a proposta era exatamente esta, permitir que a política de Educação Permanente fosse efetivada a partir da base. Com a ideia de trabalhar multisetorial e multiprofissionalmente a Educação Permanente em Saúde vai, buscar na base de uma proposta da Pedagogia, através da interlocução ensino/serviço, a resposta para a problematização do cotidiano profissional, nas experiências vivenciadas por estes mesmos. É o processo de ensinar e aprender. “A proposta da educação permanente parte de um desafio central: a formação e o desenvolvimento devem ocorrer de modo descentralizado, ascendente e transdisciplinar, ou seja, em todos os locais, envolvendo vários saberes”. (Brasil, 2005, p.14).

Utilização de games/jogos na educação: Uma estratégia antiga

Um dos pontos discutidos, em se tratando de escola e os jovens da atualidade, é o distanciamento que há entre a cultura escolar e a cultura da juventude. Pesquisas e experimentações buscam aproximar e incluir situações do cotidiano dos alunos no ambiente escolar. Dentre as possibilidades apresentadas tem-se o uso de jogos digitais (games em inglês, termo como são conhecidos) como ferramentas para potencializar aprendizagens em diversas áreas do conhecimento (Azevedo, 2012).

O jogo está presente na vida tanto de um jovem – que compreende a existência de objetivos a serem alcançados e tem a consciência necessária para respeitar as diretrizes definidas – como na de um bebê – que brinca com diferentes tipos de objetos e, inconscientemente, tem como objetivo sentir forma, textura, sabor e peso, desenvolvendo sua coordenação motora e sentidos – quanto na de um cachorro – que persegue uma bola atirada pelo seu dono, obedecendo a regras como não agir com violência e com o objetivo de agarrar a bola com os dentes. Independentemente da atividade, há um objetivo comum a todos que jogam: a sensação de prazer promovida pelo divertimento.

Tendo em vista esses exemplos nos quais o jogo está inserido, é possível entendê-lo como uma atividade inerente do instinto natural do ser vivo de se relacionar, se divertir e se preparar para atividades mais complexas que acontecerão no futuro, e anterior à cultura, pois ela está diretamente relacionada à sociedade e à consciência humana para existir (Huizinga, 1980).

A gamificação apresenta importante potencial no ambiente educacional, visto que sua contribuição principal se dá na motivação extrínseca e intrínseca, e no engajamento dos estudantes durante o processo de aprendizagem. As estratégias de gamificação comumente utilizadas na educação são desafios, progressão, conquista, narrativa, colaboração, recompensa, replay, experimentação (BBVA Innovation Edge, 2012).

Na área da saúde, os jogos têm sido referidos como alternativas que permitem alcançar, de forma prazerosa e motivante, os objetivos de pesquisas, da educação e da divulgação científica. Experiências internacionais (Wideman et al., 2007) revelam a potencialidade do uso dos mesmos nas estratégias de educação e promoção da saúde. Segundo Wideman (2007), os jogos podem proporcionar experiências em vários contextos que potencializam a compreensão de conceitos complexos "sem perder as conexões entre os problemas reais e as ideias abstratas que podem ser usadas para resolvê-los" (Shaffer et al., 2004, Wideman, 2007, p. 18).

O Programa Saúde na Escola (PSE), tem como objetivo oferecer um leque de ações de prevenção, promoção e atenção à saúde de crianças, adolescentes e jovens do ensino básico público, com o fortalecimento e a sustentação da articulação entre as escolas públicas e as equipes da Estratégia Saúde da Família (ESF), por meio da realização de ações dirigidas aos alunos (Brasil, 2011).

A promoção da saúde no cenário escolar deve ser entendida como um processo em permanente desenvolvimento. Para que as intervenções preventivas sejam cada vez mais eficazes, estas devem ser baseadas em evidências científicas (Brasil, 2014).

2. Metodologia

Tratou-se de um estudo descritivo exploratório, de natureza qualitativa, do tipo pesquisa-ação. A coleta de dados aconteceu por meio de um questionário semi-estruturado aplicado pela autora, de observação participante com uso do diário de campo. Os métodos qualitativos são aqueles nos quais é importante a interpretação por parte do pesquisador com suas opiniões sobre o fenômeno em estudo. Neles a coleta de dados muitas vezes ocorre por meio de entrevistas com questões abertas (Pereira, 2018)

Os cenários foram as Clínicas da Família Marfel e Emília Gomes, localizadas no Município de Nova Iguaçu, nos bairros Monte Sol e Comendador Soares respectivamente, onde possuem equipes, atuantes, de Saúde da Família que realizam atividades do PSE, junto as escolas de suas áreas adstrita, sendo 01 equipe na Clínica da Família Marfel e 03 equipes

na Clínica da Família Emília Gomes com um total geral de 1682 adolescentes, entre 12 e 18 anos, cadastrados.

População e amostra

- 4 Enfermeiros 01 técnico em enfermagem lotados nas Clínica da Família Emília Gomes e Clínica da Família Marfel, ambas no Município de Nova Iguaçu
- 7 Estudantes de enfermagem do penúltimo período do curso de Enfermagem da Universidade Iguaçu–UNIG com estágio supervisionado obrigatório, presencial, acompanhado por um professor da Universidade, em Unidades Básicas de Saúde que possuem Estratégia saúde da família atuando no desenvolvimento do Programa Saúde na Escola. Para esta pesquisa será utilizado parte desse estágio, que prevê encontros de 24 horas semanais, em um total de 600 horas, atendendo a Diretriz Curricular Nacional (DCN) de 03 de novembro de 2001.

Foi aplicado questionário aos profissionais e estudantes de Enfermagem para identificar: a compreensão dos profissionais e futuros profissionais de Enfermagem sobre o uso de jogos como metodologia ativa na estratégia de trabalho a ser utilizada nas atividades educativas propostas pelo PSE e identificar as dificuldades no uso de jogos com os adolescentes. Todos os responsáveis pelas unidades onde foram coletadas as informações assinaram a carta de anuência. O município de Nova Iguaçu não possui CEP.

3. Resultados e Discussão

Perfil dos Participantes :Quanto a caracterização dos participantes, a pesquisa contou com a participação de 4 enfermeiros, 01 técnico em enfermagem, lotados em Unidades com Estratégia Saúde da família no município de Nova Iguaçu que desenvolvem o Programa Saúde na Escola e 7 estudantes do último ano do curso de graduação em Enfermagem que realizaram estágio curricular obrigatório. Dessa população, temos nove mulheres e três homens com faixas etárias variando entre 21 e 55 anos.

O entendimento dos profissionais e estudantes do último ano quanto aos conceitos de Educação Permanente e utilização de games como metodologias ativas na educação: Nesse contexto, nos dados coletados durante a entrevista, quando perguntados sobre a utilização de games como metodologia ativa ou qual outra forma de metodologia ativa com adolescentes

no Programa saúde da Escola, 3 disseram que não utilizam e 9 disseram que utilizam, sendo que 6 utilizam algum tipo de dinâmica de grupo passando por teatro e “brincadeiras” que não foram descritas. Desses 9 que relataram utilizar metodologias ativas, 2 disseram utilizar vídeos como recurso de metodologia ativa e nenhum entrevistado reportou utilizar games como forma de metodologia ativa por não saber como utilizar tal recurso.

Quanto ao conhecimento sobre Educação Permanente, verificou-se que dos 12 entrevistados, apenas 6 entrevistados responderam no questionário que conhecem os conceitos de Educação Permanente sabendo diferenciar de Educação continuada. Todos os 6 são estudantes do último ano do curso de graduação em Enfermagem. Os 6 entrevistados restantes, sendo 5 profissionais entre enfermeiros e técnico em enfermagem e 1 estudante do último ano de graduação em enfermagem, disseram não saber conceituar Educação de permanente e nem diferenciar Educação de permanente de educação continuada. Os 12 entrevistados ao responderem sobre terem tido, em sua formação, aulas com utilização de metodologias ativas, 2 disseram terem tido apenas aulas convencionais onde o professor dava o conteúdo ou por slides ou “no quadro” e 10 entrevistados assinalaram terem tido aulas com algum tipo de metodologia ativa, sendo que desses 10 entrevistados, 8 indicaram ser dinâmicas de grupo e uso de vídeo as metodologias ativas utilizadas, 1 não especificou e 1 colocou apenas “uso de internet” sem especificar.

A percepção dos entrevistados quanto ao conceito e utilização de games/jogos como metodologia ativa nas atividades com adolescentes: Sobre conhecer o conceito de gamificação ou utilizar algum tipo de game em atividades no programa saúde da Escola apenas 2 entrevistados disseram que já utilizaram ou conhecem algum tipo de game/jogo e já utilizaram em atividades realizadas para o Programa Saúde na Escola como recurso de metodologia ativa mas não especificaram que tipo de atividade ou que tipo de game/jogo utilizaram.

A visão dos entrevistados quanto à necessidade de capacitação dos profissionais de saúde em Educação Permanente e Metodologias Ativas: Dos 12 entrevistados, 100% respondeu ao questionário afirmando ser necessário uma capacitação para diferenciar Educação Permanente e educação Continuada e uma capacitação em utilização de games/jogos como metodologias ativas para utilizá-las em suas atividades tanto no Programa Saúde da Escola quanto em todas as outras atividades inerentes à profissão.

4. Considerações Finais

Os resultados indicam a pertinência do uso de jogos na investigação de questões complexas e na identificação da variabilidade que pode surgir entre grupos, situados em diferentes contextos sociais. É importante capacitação na temática do uso de games para os profissionais enfermeiros e que essa não se limite a ações pontuais, mas sim àquelas condizentes com a prática profissional como facilitador da ação educativa. O caráter lúdico permite participação de adolescentes, de forma intensa, descontraída, prazerosa e interativa, o que facilita o aprofundamento das discussões e possibilita mudanças de opinião, resultado do movimento de reflexão mais aprofundada sobre o tema proposto. Através das discussões, os profissionais e estudantes tiveram a oportunidade e interesse de expor suas dúvidas e dividir experiências e obterem novas e diferentes percepções sobre a utilização dos jogos nas atividades propostas com adolescentes. Dessa forma, recomenda-se que o jogo seja utilizado quando se deseja desenvolver atividades que envolvem aspectos subjetivos dos participantes relativos a ideias, opiniões, crenças, preconceitos, mitos, entre tantos.

Para trabalhos futuros pensa-se em um relato de experiência onde será possível mensurar, averiguar e discutir a utilização dos games, tanto na perspectiva do adolescente quanto do profissional Enfermeiro. Identificar o potencial de mudança no vínculo criado entre as duas populações a periodicidade dos encontros de Educação Permanente e a produção de novos tipos de games sempre tendo o adolescente como protagonista do processo ensino-aprendizagem.

Referências

Azevedo, V. A. Jogos eletrônicos e educação: construindo um roteiro para a sua análise pedagógica, In: Renote – Novas Tecnologias na Educação. UFRGS, Porto Alegre, 2012.

Bárcia, M. F. Educação Permanente no Brasil. Petrópolis: Vozes, 1982.

BBVA Innovation Edge. “The fun way to engage”. In: Gamification: The business of fun, p. 12–22, Madrid, BBVA Innovation Center, 2012 –

Brasil. Portaria Nº 1.537 DE 15 de Junho de 2010 - Programa Saúde Na Escola (PSE). Credencia Municípios para o recebimento de recursos financeiros pela adesão ao Programa

Saúde na Escola - PSE, conforme a Portaria nº 3.146/GM, de 17 de dezembro de 2009. Brasília; Ministério da Saúde, 2010

Brasil. Educação Permanente em Saúde Reconhecer a produção local de cotidianos de saúde e ativar práticas colaborativas de aprendizagem e de entrelaçamento de saberes Brasília – Brasília – DF 2014

Brasil. Ministério da Saúde. Secretaria de Gestão do Trabalho e da Educação na Saúde. Departamento de Gestão da Educação na Saúde. A educação permanente entra na roda: pólos de educação permanente em saúde: conceitos e caminhos a percorrer / Ministério da Saúde, Secretaria de Gestão do Trabalho e da Educação na Saúde, Departamento de Gestão da Educação na Saúde. (2a ed.), Brasília : Ministério da Saúde, 2005.

Brasil, Ministério da Saúde. Secretaria de Atenção à Saúde. Departamento de Atenção Básica. Instrutivo PSE. Brasília: Ministério da Saúde; 2011.

Fortunato, I., Teichner, O. T. Refletindo sobre a gamificação e suas possibilidades na educação. Revista Brasileira de Iniciação Científica, 2015

Gadotti, M. A educação contra a educação: o esquecimento da educação e a educação Permanente. (5a ed.), Rio de Janeiro: Paz e Terra. 1992.

Gadotti, M. Educação e poder: introdução à pedagogia do conflito. (10a ed.), São Paulo: Cortez: Autores Associados, 1991.

Huizinga, J. *Homo Ludens*: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1980

Nogueira, M. J., Modena, C. M., Schall, V. T. Políticas públicas voltadas para adolescentes nas unidades básicas de saúde no município de Belo Horizonte/MG: uma análise sob a perspectiva dos profissionais de saúde. Rev APS [serial on the internet],2010

Oliveira, S. Perspectivas sobre a gamificação: um fenômeno que quer gerar envolvimento.CECS - Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, 2014

Pereira, A. S., et al. Metodologia da pesquisa científica. [e-book]. Santa Maria. Ed. UAB/NTE/UFSM ,2018.

Reis BMS. Os jogos em redes sociais online, pervasive games e a gameficação do cotidiano como expressões do lúdico na sociedade contemporânea, 2011

Smaha, I. N., Carloto, C. M. Educação Permanente: Da pedagogia para a saúde. http://www.estudosdotrabalho.org/anais-vii-7-seminario-trabalho-ret-2010/india_nara_smaha_cassia_maria_carloto_educacao_permanente_da_pedagogia_para_a_saude.pdf

Wideman, H. H., et al. Unpacking the potential of educational gaming: a new tool for gaming research. Simulation & Gaming, Thousand Oaks, 38(1), 10-30.

Porcentagem de contribuição de cada autor no manuscrito

Fernanda Cardoso Corrêa Póvoa – 50%

Marcos Paulo Fonseca Corvino – 50%