



## WOUND GAME: TECNOLOGIA LÚDICO-EDUCATIVA PARA A APRENDIZAGEM DE ENFERMAGEM NA PREVENÇÃO, AVALIAÇÃO E TRATAMENTO DE FERIDAS

Maria Nielly Santos Celestino<sup>1</sup>, Lidiane Lima de Andrade<sup>2</sup>

### RESUMO

O objetivo deste estudo é desenvolver uma tecnologia lúdico-educativa para a aprendizagem de enfermagem na prevenção, avaliação e tratamento de feridas. Trata-se de um metodológico construído em três etapas, na etapa de planejamento, foi realizado uma *scoping review* com objetivo de mapear na literatura como a gamificação auxilia no processo de ensino-aprendizagem de estudantes de enfermagem acerca da prevenção, avaliação e tratamento de feridas. A etapa de prototipagem ocorreu com o auxílio de uma equipe de *game design* e ilustradores, buscando equilibrar a mecânica, estética, estória e tecnologia que são elementos básicos para construção de um game. Por fim, para a etapa de produção da primeira versão jogável, foi utilizado o *engine construct* versão 2. Os resultados da revisão apontaram que existem 3 *games*, de origem nacional, voltados para a aprendizagem dos estudantes de enfermagem sobre cuidados com a pele do recém-nascido, cuidados com feridas operatórias e sobre escolha de tratamento de alguns tipos de feridas. Nessa concepção, a estória do *Wound Game* foi construída em volta não apenas do contexto de tratamento como também da prevenção e avaliação de feridas. Utilizando mecanismos de pontuação e *feedback*, comum a quase todos os jogos selecionados na amostra. No entanto, ainda se faz necessário a avaliação sobre o impacto desses games na aprendizagem dos discentes. Ademais, esse estudo tem como perspectiva futura a realização da validação por especialistas e público-alvo, para que assim possamos compreender melhor sua potencialidade e possíveis melhorias.

**Palavras-chave:** Jogos experimentais, Educação em enfermagem, Ferimentos e lesões.



**WOUND GAME: PLAYFUL-EDUCATIONAL TECHNOLOGY FOR NURSING LEARNING IN THE PREVENTION, ASSESSMENT AND TREATMENT OF WOUNDS**

**ABSTRACT**

The objective of this study is to develop a playful-educational technology for nursing learning in the prevention, evaluation and treatment of wounds. In the case of a methodology built in three stages, in the planning stage, a scoping review was carried out with the aim of mapping in the literature how gamification helps in the teaching-learning process of nursing students about the prevention, evaluation and treatment of wounds. The prototyping stage took place with the help of a team of game design and illustrators, seeking to balance mechanics, aesthetics, history and technology that are basic elements for building a game. Finally, for the production stage of the first playable version, the engine construct version 2 was used. The results of the review showed that there are 3 games, of national origin, aimed at nursing students learning about newborn skin care. -born -born, care for surgical wounds and choice of treatment for some types of wounds. In this conception, the Wound Game story was built around not only the treatment context but also the prevention and assessment of wounds. Using scoring and feedback mechanisms, common to almost all games selected in the sample. However, an assessment of the impact of these games on student learning is still necessary. Furthermore, the future perspective of this study is to carry out validation by experts and the target audience, so that we can better understand its potential and possible improvements.

**Keywords:** Experimental games, Nursing education, Wounds and injuries.