

2^o CICS

CONGRESSO
INTERNACIONAL
CIÊNCIA E SOCIEDADE

Educação e Pesquisa como
caminho para pacificação global

TRABALHOS
PREMIADOS
2025



CENTRO UNIVERSITÁRIO
SANTO AGOSTINHO





TRABALHOS PREMIADOS 2025





CENTRO UNIVERSITÁRIO SANTO AGOSTINHO – UNIFSA
PRÓ-REITORIA DE ENSINO
DIRETORIA DE ENSINO
NÚCLEO DE PUBLICAÇÕES ACADÊMICAS - NPA

Supervisão Editorial: Ana Kelma Cunha Gallas
Diagramação: Edson Rodrigues Cavalcante
Design Gráfico e artes: Ana Kelma Cunha Gallas
Capa: Odrânio Rocha
TI OMP Books: Eliezyo Silva



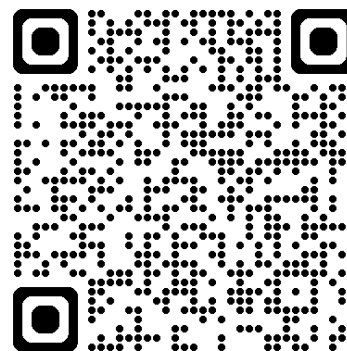
LESTU EDITORA, CONSULTORIA E
COMUNICAÇÃO LTDA
Contato: editora@lestu.org
Site: www.lestu.com.br
Livraria: www.lestu.org

Este título possui uma licença *Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives* 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0).

A íntegra dessa licença pode ser acessada:
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode.pt>

© 2025 UNIFSA/LESTU

Todos os capítulos deste livro foram submetidos, aprovados e apresentados no 2º Congresso Internacional Ciência e Sociedade, realizado pelo Centro Universitário Santo Agostinho de 4 a 8 de novembro de 2025, sendo selecionados como os melhores trabalhos apresentados em Grupos Temáticos do evento.



FICHA CATALOGRÁFICA

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

T279 GALLAS, Ana Kelma Cunha; GOMES, Alisson Dias; CRONEMBERGER, Izabel Herika Gomes Matias; LIRA E SILVA, Antonieta; OLIVEIRA, Edjôfre Coelho de; SILVA, Indira Maria de Melo Lira Pereira da (ORGs.).

Trabalhos premiados no 2º Congresso Internacional Ciência e Sociedade: Educação e Pesquisa como caminho para a pacificação global. Teresina: Centro Universitário Santo Agostinho (UNIFSA); Editora Lestu, 2025.

432 p. *online*.

ISBN: 978-65-85729-14-7

DOI: doi.org/10.51205/lestu.978-65-85729-14-7

Disponível em: <https://lestu.org/books/>

1. Congresso Internacional Ciência e Sociedade. 2. Pesquisa. 3. Inovação. 4. Sustentabilidade. 5. Ciência e Sociedade. I. Autores. IV. Congresso Internacional Ciência e Sociedade (2. : 2025 : Teresina, PI).

CDD: 370

2

SERIOUS-GAMES COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO- APRENDIZAGEM EM SAÚDE: ESTUDO METODOLÓGICO¹

SERIOUS GAMES AS A TEACHING-LEARNING STRATEGY IN HEALTH: A METHODOLOGICAL STUDY

Alberth da Silva Castro – UNIFSA²

Iara dos Santos de Sousa – UNIFSA³

Maria Brenna dos Santos Alves – UNIFSA⁴

Maria Thayse Bezerra de Carvalho – UNIFSA⁵

Bianca Anne Mendes de Brito – UNIFSA⁶

¹ Trabalho apresentado no GT 2 EMPREENDEDORISMO E INOVAÇÃO TECNOLÓGICA do 2º Congresso Internacional Ciência e Sociedade (2º CICS 2025), promovido pelo Centro Universitário Santo Agostinho, de 04 a 08 de novembro de 2025, em Teresina-PI.

^{2 a 6} Acadêmico do curso de Enfermagem do Centro Universitário Santo Agostinho (UNIFSA).

RESUMO

As feridas constituem um importante problema de saúde pública, pois impactam a qualidade de vida dos pacientes e exigem cuidados especializados de enfermagem. Nesse contexto, estratégias educativas inovadoras, como os serious games, têm se mostrado eficazes para integrar teoria e prática, promovendo maior engajamento e autonomia no processo de aprendizagem. O presente estudo teve como objetivo desenvolver e validar um jogo digital em formato de tabuleiro, voltado para a avaliação, prevenção e tratamento de feridas, destinado a estudantes e profissionais da saúde. Trata-se de um estudo metodológico, realizado em quatro etapas: revisão da literatura e planejamento pedagógico, desenvolvimento do protótipo digital, validação de conteúdo por especialistas e avaliação piloto com o público-alvo. O processo permitiu estruturar o conteúdo de forma clara, funcional e acessível, incorporando elementos gráficos e mecânicos que favorecem a interatividade e a compreensão das condutas terapêuticas. A avaliação piloto evidenciou bom nível de engajamento, clareza das regras e potencial de aprendizagem, resultando em ajustes gráficos e pedagógicos até a consolidação da versão final. Os resultados demonstram que o jogo contribui para o fortalecimento do raciocínio clínico e da prática baseada em evidências, além de estimular a tomada de decisão segura e humanizada. Conclui-se que o recurso se configura como uma ferramenta didática inovadora e eficaz, capaz de aprimorar competências profissionais e qualificar a assistência em saúde, representando uma alternativa metodológica relevante para o ensino de enfermagem e áreas afins.

Palavras-Chave: Educação em Saúde. Enfermagem. Gamificação. Feridas. Jogos educativos.

ABSTRACT

Wounds represent a significant public health problem, as they impact patients' quality of life and require specialized nursing care. In this context, innovative educational strategies such as serious games have proven effective in integrating theory and practice, promoting greater engagement and autonomy in the learning process. This study aimed to develop and validate a digital board game focused on the assessment, prevention, and treatment of wounds, intended for health students and professionals. This is a methodological study conducted in four stages: literature review and pedagogical planning, development of the digital prototype, content validation by experts, and pilot testing with the target audience. The process allowed the structuring of content in a clear, functional, and accessible way, incorporating graphic and mechanical elements that favor interactivity and understanding of therapeutic approaches. The pilot evaluation showed a good level of engagement, clarity of rules, and learning potential, resulting in graphical and pedagogical adjustments until the final version was consolidated. The results demonstrate that the game contributes to strengthening clinical reasoning and evidence-based practice, in addition to stimulating safe and humanized decision-making. It is concluded that the resource constitutes an innovative and effective didactic tool, capable of improving professional competencies and enhancing the quality of health care, representing a relevant methodological alternative for nursing education and related fields.

Keywords: Health Education. Nursing. Gamification. Wounds. Educational Games.

INTRODUÇÃO

As feridas são um fator de preocupação dentro da saúde pública do Brasil e do mundo, sendo responsável por alto índice mórbido e mortalidade. Elas afetam significativamente a saúde dos pacientes, causando consequências como dor, imobilidade, incapacidade, mudanças emocionais relacionadas à autoestima e à autoimagem, além de alterações sociais resultantes de hospitalizações e isolamento do convívio social e do trabalho (Salomé et al., 2024).

Nessa perspectiva a utilização de instrumentos de medida, jogos educativos e aplicativos é fundamental para instruir os profissionais na avaliação de riscos, formulação de diagnósticos, deliberação de categorias de cuidados e planejamento de condutas para prevenção. Esses métodos colocam o profissional ou estudante no centro do processo de ensino-aprendizagem, expandindo habilidades que antes não foram treinadas e aumentando a motivação para realizar os procedimentos (Pinheiro et al., 2021).

Entre esses instrumentos tem-se o uso de serious games, que é um jogo desenvolvido com um propósito educacional, sem ter a função primária do entretenimento – o que não quer dizer que não possa ser divertido. De forma geral, ele possui um objetivo claro, tem um enredo e envolve competição e recompensas. Os serious games são bastante usados como ferramentas de ensino por facilitarem a comunicação de conceitos, além de criar um espaço aberto ao feedback ágil. Eles também ajudam pessoas de todas as idades a desenvolverem atitudes e competências para lidarem com situações reais.

Nesse contexto a elaboração de um jogo educativo para profissionais de enfermagem tem se revelado uma estratégia válida para formação, diagnóstico e prescrição de condutas terapêuticas, principalmente na relação entre teoria e prática e na correlação de saberes e contextualização da aprendizagem. Em um contexto no qual a tecnologia digital se torna imprescindível nas tarefas cotidianas de muitas profissões e estudantes da área da saúde (Brasil et al., 2022).

Nessa perspectiva a proposta desse estudo é apresentar a elaboração de um serious games do tipo digital, educativo para orientar os profissionais e estudantes de saúde na avaliação, prevenção e tratamento de feridas.

METODOLOGIA

Trata-se de um estudo metodológico, cujo objetivo é desenvolver um jogo digital do tipo serious games no formato tabuleiro, voltado para fins educativos. O processo de construção foi organizado em quatro etapas principais: planejamento, desenvolvimento do protótipo, validação de conteúdo e avaliação com usuários (ABT et al., 1970).

Na primeira etapa, realizou-se a revisão da literatura acerca do uso de serious games e gamificação no contexto educacional, a fim de fundamentar as escolhas metodológicas e pedagógicas. Em seguida, foram definidos os objetivos de aprendizagem, delimitado o público-alvo e elaborada a concepção inicial do jogo, incluindo instruções mecânicas de tabuleiro e critérios de progressão (Gomes et al., 2019).

Na segunda etapa, procedeu-se ao desenvolvimento do protótipo digital, utilizando-se plataforma de criação compatível com o formato tabuleiro. Foram elaborados os elementos gráficos e de interface, implementadas as funcionalidades do jogo e realizados testes técnicos preliminares, com o intuito de verificar a operacionalidade e corrigir eventuais falhas (Marques et al., 2020).

A terceira etapa consistiu na validação de conteúdo, realizada por especialistas da área temática e em jogos educativos. Para tanto, utilizou-se instrumento estruturado no formato HTML com CANVAS, abordando critérios como clareza, pertinência pedagógica, adequação e usabilidade (Polit et al., 2019).

Por fim, a quarta etapa contemplou a avaliação piloto com um grupo reduzido do público-alvo, em ambiente controlado. Nessa fase, foram coletados dados por meio de observação direta, questionários, visando identificar o nível de engajamento, a compreensão das regras e o potencial de aprendizagem. Os dados obtidos permitiram ajustes finais para a versão consolidada do jogo (Sá et al., 2023).

RESULTADOS

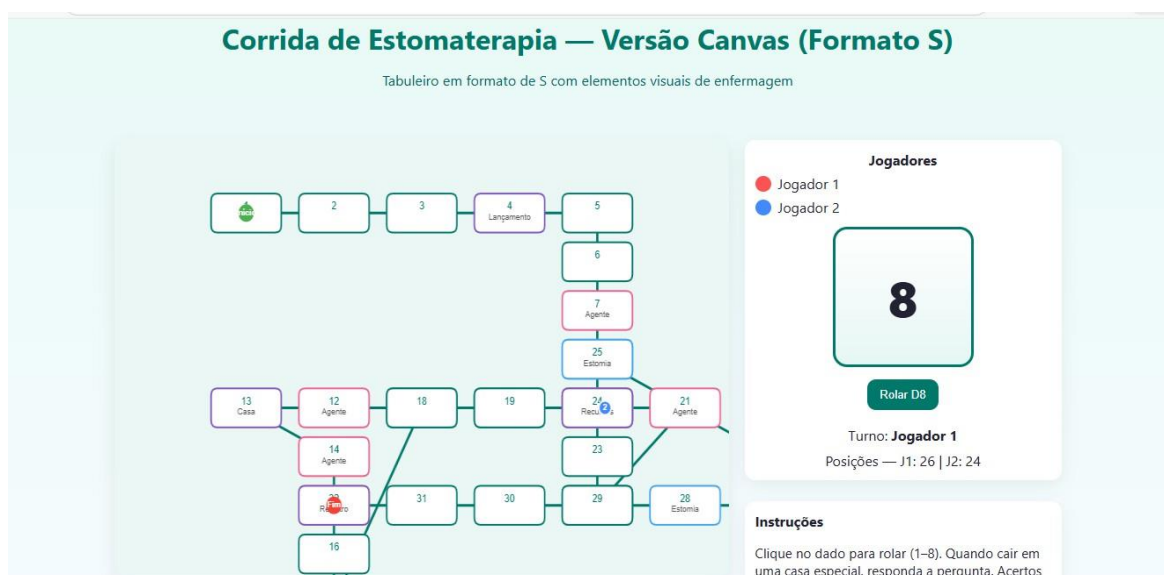
A criação do jogo de tabuleiro sobre feridas em estomaterapia ocorreu em etapas sistematizadas.

Fase 1: inicialmente, foi realizado um levantamento teórico por meio de revisão da literatura, com o objetivo de identificar os principais conteúdos relacionados ao cuidado com

feridas e suas implicações clínicas, bem como definir o público-alvo e as competências a serem desenvolvidas com a utilização do recurso.

Fase 2: ocorreu o planejamento que envolveu a escolha do formato do jogo, a definição da mecânica de funcionamento e a elaboração do conteúdo pedagógico sobre feridas, fundamentado em diretrizes atualizadas da área.

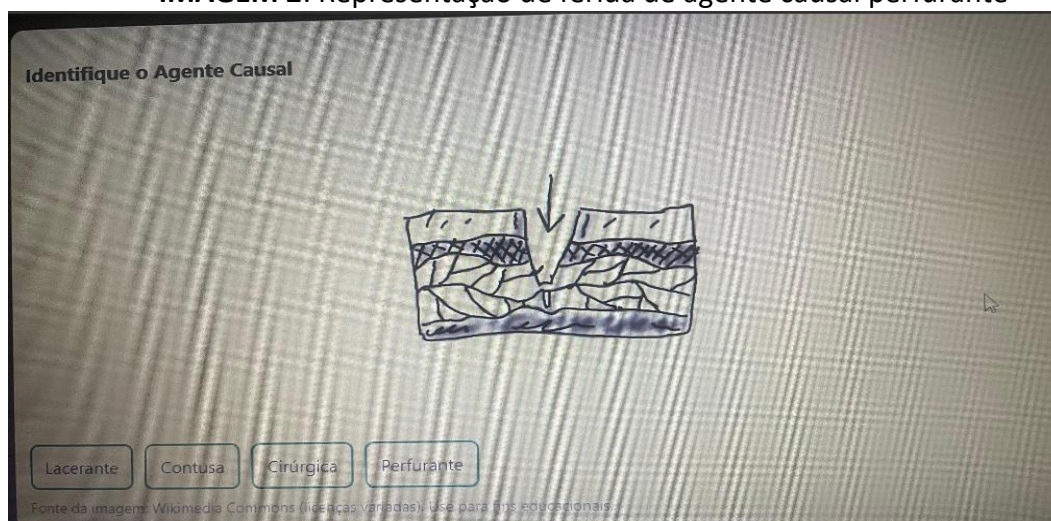
FIGURA1: Representação do serious games em formato de tabuleiro



Fonte: autoria própria

Fase 3: Na sequência, procedeu-se à construção do protótipo, contemplando o desenho do tabuleiro, a produção das casas e dados, bem como a redação inicial do manual de instruções. Esse material preliminar foi submetido à validação de conteúdo por especialistas em estomaterapia, a fim de assegurar a clareza, pertinência e rigor científico das informações.

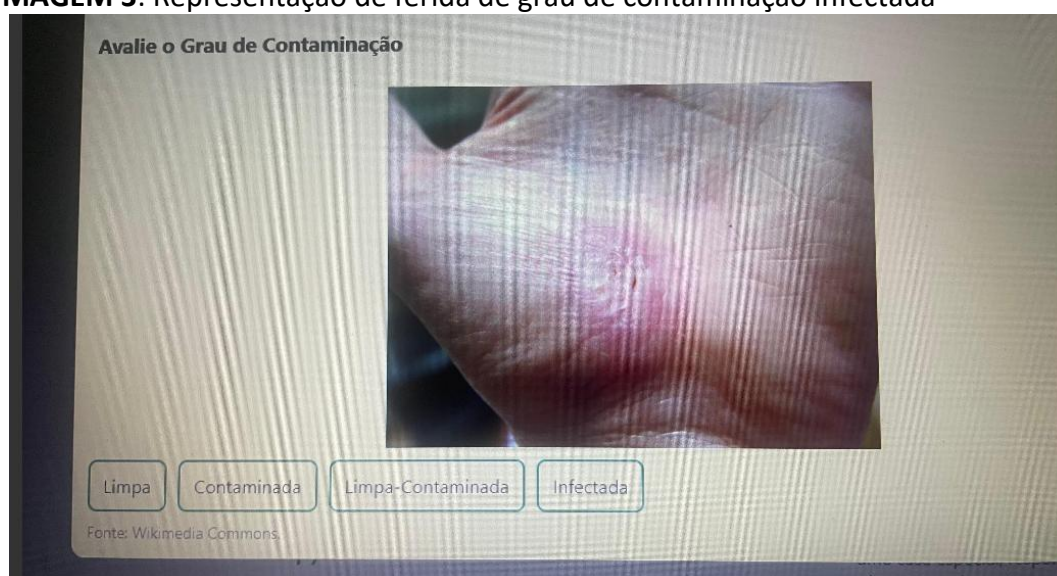
IMAGEM 2: Representação de ferida de agente causal perfurante



Fonte: Wikimedia Commons (licenças variadas). Uso para fins educacionais.

Fase 4: Após os ajustes sugeridos, realizou-se uma aplicação piloto com um grupo reduzido de participantes, composta por estudantes da área, com o intuito de observar a dinâmica do jogo, o engajamento dos jogadores e a aplicabilidade pedagógica.

IMAGEM 3: Representação de ferida de grau de contaminação infectada



Fonte: Wikimedia Commons

Fase 5: Com base nos resultados, novos ajustes foram realizados, abrangendo tanto aspectos gráficos quanto regras de funcionamento e organização do conteúdo. A versão final do jogo foi, então, consolidada, apresentando-se como um recurso lúdico e inovador para o

ensino-aprendizagem sobre feridas em estomaterapia, favorecendo a construção ativa do conhecimento e a integração entre teoria e prática.

IMAGEM 4: Representação de ferida de agente causal lacerante



Fonte: Wikimedia Commons (licenças variadas). Uso para fins educacionais.

DISCUSSÃO

O jogo sobre feridas foi desenvolvido com o propósito de facilitar o acesso a informações importantes para os enfermeiros durante a realização do curativo, auxiliando-os a rever a técnica da limpeza, avaliação e prescrição das medidas preventivas e tratamento da ferida aguda ou crônica. O profissional irá aprender e resolver quaisquer dúvidas que possam surgir durante a realização do procedimento (Sousa FM.et al., 2022).

O uso dos jogos educativos faz com que o profissional possa melhorar os processos de ensino e aprendizagem se divertindo, o que resulta em melhoria da assistência e da satisfação dos pacientes e promove a realização do procedimento com segurança, fazendo com que a fase da cicatrização não seja interrompida (Silva RMd. et al., 2019).

Os materiais educativos estão sendo utilizados pelos estudantes e profissionais para melhorar o nível de conhecimento de uma determinada técnica, que tem como consequência a facilidade na realização do procedimento com mínimo risco possível, sem danos e eventos adversos, aumento da produtividade, também contribui na otimização e na prestação de atendimento de qualidade (Salomé GM & Roberts S. et al., 2022).

CONCLUSÃO

A formulação do jogo educativo sobre feridas possibilitou a idealização de uma ferramenta didática inovadora, que auxilia para o processo de ensino-aprendizagem dos acadêmicos de enfermagem e demais profissionais da saúde. O conteúdo abordado foi estruturado de forma funcional, acessível e interativa, proporcionando conhecimento teórico-prático sobre avaliação, prevenção e tratamento de feridas.

O jogo favorece a formação crítica e reflexiva, impulsionando a tomada de decisão baseada em evidências e fortalecendo a prática do cuidado seguro e humanizado. Assim, essa estratégia educativa se apresenta como um recurso complementar eficaz, que pode impactar positivamente na qualidade da assistência prestada e no aprimoramento das competências profissionais em saúde.

REFERÊNCIAS

ABT, C. C. Serious Games. New York: Viking Press, 1970

ALMEIDA, C. R.; COSTA, F. B.; MOURA, L. R.; NASCIMENTO, G. L. Mobile technology applied to the teaching of wound care in undergraduate nursing education. *Revista Brasileira de Enfermagem*, v. 75, n. 4, e20210347, 2022. DOI: 10.1590/0034-7167-2021-0347.

BORDIGNON, Simone S. et al. Jogo educativo como estratégia de ensino para o cuidado de feridas: relato de experiência. *Revista Enfermagem Atual In Derme*, v. 96, n. 34, p. 1-6, 2021.

BRASIL LdS, Lima ABd, Gomes DdA, Souza ERG, Andrade MCd. Desenvolvimento e validação de aplicativo móvel para tratamento de ferida. *Rev Cien Inov.* 2022;8(01):1–22. Doi: 10.26669/2448 4091.2022.308

CARVALHO, T. N.; RODRIGUES, M. P.; LIMA, F. S.; SOUSA, A. R. Serious games for the management of chronic wounds: development and validation study. *Revista da Escola de Enfermagem da USP*, v. 55, e20210098, 2021. DOI: 10.1590/1980-220X-REEUSP-2021-0098.

GOMES, A. S.; MOURA, I. M. S. Serious games como estratégia de aprendizagem: revisão sistemática da literatura. *Revista Brasileira de Informática na Educação*, v. 27, n. 1, p. 106-128, 2019.

MAIARA Miranda; Michelle Nery Nascimento; Gerda de Oliveira; João Pedro dos Santos; Lucila Ishitani — 2024

*MARQUES, L. F.; ALMEIDA, L. M. Desenvolvimento de jogos digitais educativos: aspectos metodológicos e desafios. *Revista Novas Tecnologias na Educação*, v. 18, n. 2, p. 178-194, 2020.

PINHEIRO RV, Salomé GM, Miranda FD, Alves JR, Reis FA, Mendonça ARdA. Algorithms for the prevention and treatment of friction injury. *Acta Paul Enferm* 2021;34:eAPE03012. Doi: 10.37689/acta-ape/2021AO03012.

POLIT, D. F.; BECK, C. T. Fundamentos de pesquisa em enfermagem: avaliação de evidências para a prática da enfermagem. 9. ed. Porto Alegre: Artmed, 2019.

ROBERTS S, Chaboyer W, Gonzalez R, Marshall A. Using technology to engage hospitalised patients in their care: a realist review. *BMC Health Serv Res* 2017;17(01):388. Doi: 10.1186/s12913-017-2314-0.

SÁ, E. G.; ALVES, E. M.; BARBOSA, J. L. V. Metodologia de desenvolvimento de jogos digitais educativos: proposta e estudo de caso. *Informática na Educação: teoria & prática*, v. 26, n. 3, p. 97-115, 2023.

SALOMÉ GM. Leaflet for the prevention of pressure injuries in patients with severe acute respiratory syndrome in the prone position. *J. Nurs. UFPE on line* 2024;18:e260971. Doi: 10.5205/1981-8963.2024.260971

SALOMÉ GM. Construction and validation of an algorithm for disinfection of ambulances transporting patients with contagious infectious diseases. *Rev Bras Enferm* 2022;76(76, Suppl 1) e20220081. Doi: 10.1590/0034-7167-2022-008

SANTOS, L. M.; OLIVEIRA, J. F.; PEREIRA, A. C.; SILVA, R. S. Educational

game as a strategy for the prevention of pressure injuries in nursing students. *Acta Paul Enferm*, v. 36, eAPE04125, 2023. DOI: 10.37689/acta-ape/2023A04125.

SILVA RMd, Brasil CCP, Bezerra IC, Queiroz FFdSN. Uso de tecnologia móvel para o cuidado gestacional: avaliação do aplicativo GestAção. *Rev Bras Enferm* 2019;72(Suppl 3):266–273. Doi: 10.1590/0034-7167-2018-0641.

SOUZA FM, Santos WN, Dantas JC, Sousa HR, Moreira OA, Silva RA. Desenvolvimento de aplicativo móvel para o acompanhamento pré-natal e validação de conteúdo. *Acta Paul Enferm* 2022;35: eAPE01861. Doi: 10.37689/acta-ape/2022AO01861.

TRIPP, D. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. *Educação e Pesquisa*, v. 31, n. 3, p. 443-466, 2005.



CENTRO UNIVERSITÁRIO
SANTO AGOSTINHO