

## JOGOS EDUCATIVOS: RECURSOS DIDÁTICOS UTILIZADOS NA MONITORIA DE EDUCAÇÃO EM SAÚDE

EDUCATIONAL GAMES: DIDACTIC RESOURCES UTILIZED AT TEACHING HEALTH EDUCATION CLASSES

JUEGOS EDUCATIVOS: RECURSOS DIDÁCTICOS UTILIZADOS EN EL MONITOREO ACADÉMICO DE EDUCACIÓN EN SALUD

Sabrina de Souza Gurgel <sup>1</sup>  
Gedeane Pereira Taveira <sup>2</sup>  
Érica Oliveira Matias <sup>3</sup>  
Patrícia Neyva da Costa Pinheiro <sup>4</sup>  
Neiva Francenely Cunha Vieira <sup>5</sup>  
Francisca Elisângela Teixeira Lima <sup>6</sup>

<sup>1</sup> Enfermeira. Mestranda. Universidade Federal do Ceará – UFC, Departamento de Enfermagem, Programa de Pós-graduação em Enfermagem. Fortaleza, CE – Brasil.

<sup>2</sup> Enfermeira. Residente em Saúde Cardiovascular. Universidade Federal de Minas Gerais-UFGM, Hospital das Clínicas. Belo Horizonte, MG – Brasil.

<sup>3</sup> Enfermeira. Doutoranda. UFC, Departamento de Enfermagem, Programa de Pós-graduação em Enfermagem. Fortaleza, CE – Brasil.

<sup>4</sup> Enfermeira. Pós-doutora em Global Community Health and Behavioral Sciences. Professora Associada I. UFC, Departamento de Enfermagem. Fortaleza, CE – Brasil.

<sup>5</sup> Enfermeira. Doutora em Health Education. Professora Titular. UFC, Departamento de Enfermagem. Fortaleza, CE – Brasil.

<sup>6</sup> Enfermeira. Doutora em Enfermagem. Professora Adjunta. UFC, Departamento de Enfermagem, Programa Pós-graduação em Enfermagem. Fortaleza, CE – Brasil.

Autor Correspondente: Sabrina de Souza Gurgel. E-mail: [sabrinagurgel@hotmail.com](mailto:sabrinagurgel@hotmail.com)  
Submetido em: 30/11/2016 Aprovado em: 20/06/2017

### RESUMO

Relato de experiência com objetivo de descrever a utilização de jogos na monitoria da disciplina Educação em Saúde. Tiveram-se como jogos: dominó, passa ou repassa, bingo, jogo da velha, jogo de dardos e jogo da memória, os quais foram adaptados aos conteúdos ministrados na disciplina. Todos foram desenvolvidos conforme os temas abordados em sala de aula, estabelecendo-se: dominó – conceitos de promoção da saúde, prevenção de doenças e educação em saúde; passa ou repassa – antecedentes históricos da Educação em Saúde; bingo – cartas de promoção da saúde; jogo da memória – características do aprendiz; jogo da velha – técnicas e estratégias de ensino e aprendizagem; jogo de dardos – abordagens de Paulo Freire. Concluiu-se que os jogos podem ser utilizados nas atividades de monitoria, adaptando-os aos conteúdos da disciplina.

**Palavras-chave:** Educação em Saúde; Estudantes de Enfermagem; Jogos e Brinquedos; Materiais de Ensino.

### ABSTRACT

*Experience report with the aim to describe the utilization of games in the undergraduate teaching assistant classes of the discipline of Health education. The games used were: dominoes, group trivia game, tic-tac-toe, darts, and memory game, all of them adapted to the content taught in the discipline. All of them were developed according to the topics covered in the classroom, as such: dominoes – health promotion concepts, disease prevention and health education; group trivia game – health education historical background; bingo – documents of health promotion; memory game – characteristics of students; tic-tac-toe – teaching and learning techniques and strategies; dart game – the educational approach of Paulo Freire. It was concluded that games could be used in undergraduate teaching assistant tutoring activities, adapting them to the contents of the discipline.*

**Keywords:** Health Education; Nursing Students; Games and Toys; Educational Materials.

---

#### Como citar este artigo:

Gurgel SS, Taveira GP, Matias EO, Pinheiro PNC, Vieira NFC, Lima FET. Jogos educativos: recursos didáticos utilizados na monitoria de educação em saúde. REME – Rev Min Enferm. 2017[citado em \_\_\_\_ \_ \_];21:e-1016. Disponível em: \_\_\_\_\_. DOI: 10.5935/1415-2762.20170026

## RESUMEN

*Informe de experiencia con el objetivo de describir el uso de los juegos en el monitoreo de la asignatura Educación en salud. Se utilizaron los siguientes juegos: el dominó, el juego de preguntas y respuestas, el bingo, el ta-te-ti, los dardos y el juego de la memoria, todos adaptados a los contenidos impartidos en la asignatura. Estos juegos fueron desarrollados conforme los temas tratados en el aula, estableciéndose que el dominó tenía que ver con conceptos de promoción de la salud, la prevención de enfermedades y educación en salud; el juego de preguntas y respuestas con los antecedentes históricos de la educación sanitaria; el bingo con cartas de promoción de la salud; el juego de la memoria con las características del aprendizaje; el ta-te-ti con técnicas y estrategias de enseñanza y aprendizaje y los dardos con los enfoques de Paulo Freire. Se concluye que los juegos pueden ser utilizados en las actividades de monitoreo académico, adaptándolos a los contenidos de la asignatura.*

**Palabras clave:** Educación en Salud; Estudiantes de Enfermería; Juego e Implementos de Juego; Materiales de Enseñanza.

## INTRODUÇÃO

Entre as formas de atuação da enfermagem na sociedade moderna, a prática educativa vem se despontando como principal estratégia à promoção da saúde. Destacam-se as ações de educação em saúde como estratégia articulada entre a concepção da realidade do contexto de saúde e a busca de possibilidades de atitudes geradoras de mudanças a partir do trabalho em equipe nos serviços que buscam melhoria na saúde da população. Assim, a educação em saúde é um instrumento fundamental para a assistência integral, tendo a função educativa como indissociável à prática de enfermagem.

O modelo de ensino predominante, denominado tradicional, caracterizado pela transmissão de conhecimentos, pela ênfase na memorização, designado por Paulo Freire como educação bancária, baseia-se em aulas expositivas, em que o professor é o detentor de conhecimentos, cabendo aos estudantes repetirem fidedignamente os conteúdos memorizados.<sup>1</sup> Contudo, o ato de ensinar não é apenas restrito à transmissão de conhecimentos. É, antes de tudo, fundamentado na disposição de direcionar o discente na construção do conhecimento. Para que a intenção passe do propósito para a realização, faz-se uso de procedimentos didáticos, os quais visam produzir transformação no aprendiz, tornando-o melhor, mais habilidoso, competente e capaz.<sup>2</sup>

Com a finalidade de haver transformações metodológicas no processo de formação dos alunos, com ênfase na apreciação das metodologias ativas de ensino-aprendizagem, utilizam-se estratégias de ensino-aprendizagem. Para tanto, faz-se uso de métodos instrucionais (aula expositiva, discussão em grupo, instrução individual, demonstração e execução, jogos, simulação, dramatização, modelagem e autoinstrução), que consiste no modo como a informação é ensinada. Trata-se da forma como o aprendiz entra em contato com o que deve ser aprendido, auxiliando a troca de conhecimento entre monitor e alunos.<sup>3</sup>

Neste estudo, destaca-se o jogo, por ser uma tecnologia e método instrucional efetivo para melhorar o funcionamento cognitivo e as habilidades psicomotoras, influenciando o comportamento afetivo a partir do aumento da interação social.<sup>3</sup> Além disso, o jogo proporciona a memorização da informação pelo estímulo ao entusiasmo do aprendiz e por seu maior envol-

vimento, podendo ser usado nos diversos momentos do processo de ensino e aprendizagem pelo professor e pelo monitor.

Entre as metodologias ativas de ensino-aprendizagem, a monitoria é um serviço de apoio pedagógico oferecido aos alunos interessados em aprofundar conteúdos, bem como solucionar dificuldades em relação ao conteúdo teórico discutido em sala de aula. Além disso, a monitoria fornece subsídios para o acadêmico desenvolver uma prática de Enfermagem com mais segurança e precisão.<sup>4</sup>

Dessa forma, a aprendizagem mediada é reconhecida como uma forma de interação que desenvolve as atitudes e competências básicas para uma aprendizagem efetiva, possibilitando uma dinâmica de desconstrução e reconstrução de conhecimentos e informação.<sup>5</sup>

Destaca-se, ainda, o uso dos jogos pelos monitores para facilitar a interpretação e a significação dos aprendizes adquirida em sala de aula, visto que as atividades de monitoria devem ser dinâmicas e inovadoras para ajudar os alunos a se envolverem, participarem e se motivarem para o aprendizado. Diante dessas considerações, tem-se como objetivo descrever os jogos educativos usados na monitoria da disciplina de Educação em Saúde para facilitar o processo de ensino e aprendizagem.

## DESCRIÇÃO DA EXPERIÊNCIA

Trata-se de um relato de experiência das atividades de monitoria da disciplina de Educação em Saúde, do curso de Enfermagem da Universidade Federal do Ceará, com o uso de recursos de jogos.

Os jogos foram utilizados com os alunos que atenderam aos seguintes critérios de inclusão: estar matriculado na referida disciplina, comparecer às monitorias e aceitar participar dos jogos. A monitoria com o uso dos jogos ocorreu em três semestres. Em cada semestre eram matriculados na disciplina cerca de 40 alunos. No entanto, cada monitoria acontecia com cerca de 20 alunos que atendiam aos critérios de inclusão.

Os encontros ocorreram em um dia fixo da semana, combinado no início do período letivo entre o monitor e os alunos, conforme disponibilidade entre as partes, no horário de 13:00

às 14:00h. Em cada semestre houve seis encontros com o uso de seis jogos educativos.

Os jogos educativos tradicionais foram usados como recursos didáticos audiovisuais, os quais foram adaptados para adquirirem finalidade educativa, contemplando os conteúdos ministrados na disciplina Educação em Saúde. Os jogos utilizados foram: dominó, passa ou repassa, bingo, jogo da velha, jogo de dardos e jogo da memória.

Os conteúdos abordados nos jogos foram elaborados considerando-se a realização de leitura e estudo prévio por parte das monitoras da disciplina, com avaliação e parecer final das docentes da disciplina Educação em Saúde quanto ao conteúdo dos jogos para, após, serem implementados com os discentes nas atividades de monitoria.

O diário de campo foi utilizado pelas monitoras como recurso para auxiliar no registro da coleta de dados do processo ensino-aprendizagem em que era registrada a descrição dos jogos conforme sua utilização, contemplando: recursos utilizados, finalidade, regras do jogo, conteúdo de Educação em Saúde abordado nas atividades de monitoria e avaliação verbal dos participantes. A análise dos jogos foi realizada de forma processual após cada monitoria em que era aplicada a estratégia educativa.

## RELATO DA EXPERIÊNCIA E DISCUSSÃO

A fim de melhorar a experiência de ensino e aprendizagem, buscou-se aplicar o jogo como método instrucional para a construção de conhecimento em grupo.

Vale ressaltar que o estudo prévio da temática a ser abordada era necessário a fim de tornar a discussão mais enriquecedora e de auxiliar na elaboração do jogo propriamente dito.

Os jogos foram elaborados, discutidos e demonstrados em conjunto com a coordenadora da disciplina e os monitores com o intuito de fazer ajustes até se atingir uma versão final a ser aplicada com os alunos.

Dessa forma, a resolução de problemas e pensamento crítico são objetivos educacionais que podem ser atingidos com a utilização dos jogos. Assim, descrevem-se a seguir os jogos usados nas atividades de monitoria de Educação em Saúde.

### DOMINÓ

O dominó foi elaborado sobre o tema *conceitos de promoção da saúde, prevenção de doenças e educação em saúde*. Os assuntos abordados trazem reflexões sobre os conceitos de saúde e de doença, o processo saúde-doença, os aspectos que envolvem promoção da saúde, prevenção de doenças e educação em saúde e suas diferenças. Para tanto, foram confecciona-

das 27 peças feitas de cartolina, sendo cada uma dividida em duas partes. Em uma consta uma pergunta acerca do tema ou a descrição de determinado conceito, enquanto na outra encontra-se a resposta referente à pergunta da outra peça. Para iniciar o jogo, as peças foram distribuídas aleatoriamente entre os alunos da turma, cujo jogo iniciou-se com a peça que contém as perguntas "o que é saúde? / O que é doença?". A partir daí, o dominó foi sendo montado conforme foram apresentadas as perguntas e respostas correspondentes às peças que surgiram (Figura 1). Terminou-se o jogo quando foram apresentadas as duas últimas peças que possuíam apenas um lado com a resposta das perguntas correspondentes.

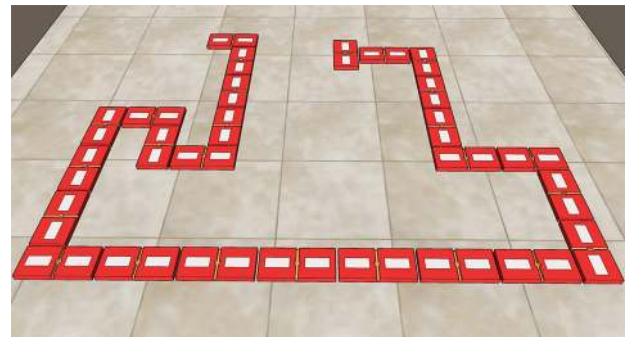


Figura 1 - Jogo do Dominó. Fonte: Autoria própria.

Em seguida, a temática do jogo era recapitulada com a finalidade de abordar os principais tópicos referentes aos conceitos de promoção da saúde, prevenção de doenças e educação em saúde, esclarecidas dúvidas e finalizada a atividade com avaliação da monitoria.

### PASSA OU REPASSA

O jogo passa ou repassa foi elaborado acerca do conteúdo *antecedentes históricos da educação em saúde e discussão atual – políticas públicas*. A discussão abordava os marcos históricos da relação saúde e doença, contemplando as Conferências Internacionais sobre Promoção da Saúde e a sua relação com as políticas públicas da atualidade. O jogo constava de 17 perguntas, em que cada uma apresentou três opções de resposta, sendo apenas uma verdadeira. Para iniciar o jogo, os alunos foram distribuídos nos grupos A e B. Foi realizado um sorteio para determinar qual grupo iniciaria respondendo a primeira pergunta. As perguntas foram feitas de forma alternadas para os grupos, permitindo que todos participassem do jogo. Caso o grupo A não soubesse a resposta, ele podia passar para o grupo B responder; se este soubesse, ele respondia e ganhava a pontuação; e se não soubesse, podia repassar para o grupo A, que devia responder ou quem ganharia a pontuação seria o grupo B. Assim, o jogo continuava até finalizar todas as perguntas.

## BINGO

O jogo bingo também foi elaborado para melhorar o aprendizado sobre o conteúdo *cartas de promoção da saúde*. Para melhor fixação do assunto abordado na monitoria anterior, as cartas contempladas foram: Alma-Ata, Carta de Ottawa, Carta de Adelaide, Carta de Sundswall, Carta de Jacarta, Carta do México e Carta de Bangkok.

Ele foi composto por 20 cartelas divididas em seis partes, contendo cada uma os nomes das cartas de promoção da saúde de forma aleatória (Figura 2).

A realização do bingo aconteceu com a utilização de um globo, o qual armazenava papéis dobrados contendo por escrito as sentenças referentes ao tema. As cartelas foram distribuídas individualmente aos participantes para marcarem com pedaços de borracha de etil, vinil e acetato (E.V.A.) quando associassem a sentença sorteada a uma carta existente em sua cartela. O monitor realizou o sorteio dos papéis e leu a sentença correspondente a uma carta de promoção da saúde, a qual se encontrava em algumas cartelas, pois estas não continham todas as cartas. Assim, o bingo foi finalizado quando um participante preenchia toda a cartela, pois o mesmo ganhava o jogo, sendo motivado com um brinde.

## JOGO DA VELHA

O jogo da velha contemplou o conteúdo acerca das *técnicas e estratégias de ensino e aprendizagem: objetivos comportamentais; métodos e ambientes instrucionais; e materiais instrucionais*. O tema objetivos comportamentais abordava as diferenças entre metas e objetivos e os domínios de aprendizagem associados aos métodos instrucionais apropriados para o ensino. Os métodos e ambientes instrucionais diziam

respeito às suas diferenças, aos tipos de materiais existentes e às vantagens e desvantagens dos recursos de aprendizagem, como projeção, áudio, vídeo, telecomunicação e computador. Materiais instrucionais versam sobre vários tipos de como a informação é ensinada, descrevendo suas vantagens e limitações, além de como decidir qual material instrucional é mais adequado.

Foram confeccionados nove quadrados de cartolina na cor verde, os quais foram afixados no quadro, distribuídos conforme um jogo da velha, ou seja, três colunas e três linhas (Figura 3). Contemplaram-se três assuntos desse conteúdo, sendo que cada assunto se repetiu três vezes, sendo uma vez em cada linha e coluna.

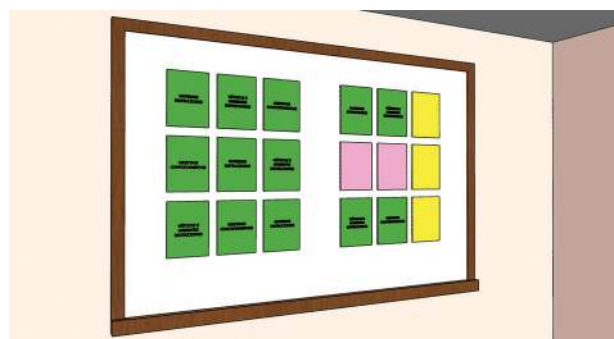


Figura 3 - Jogo da Velha. Fonte: Autoria própria.

Para iniciar o jogo, os alunos dividiram-se em duas equipes de cores diferentes. À medida que a equipe acertava a pergunta, um retângulo da cor da cartolina correspondente à equipe era fixado sobre o assunto abordado. Dessa forma, ganhava a equipe que completasse com sua respectiva cor a fileira em forma horizontal, vertical ou diagonal. O jogo se repetiu, em média, três vezes a cada monitoria.

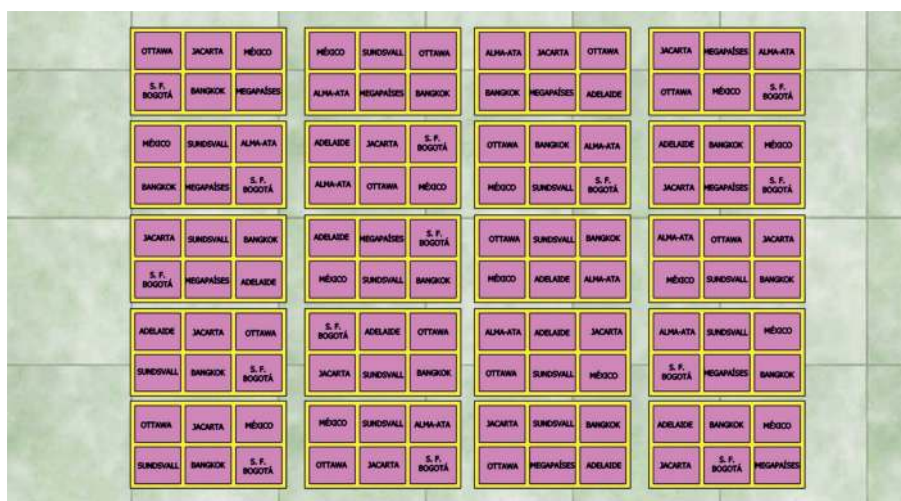


Figura 2 - Jogo do Bingo. Fonte: Autoria própria



## JOGO DOS DARDOS

O jogo de dardos foi construído para auxiliar na fixação do conteúdo acerca de *Paulo Freire*.<sup>3</sup> Referia-se às ideias-forças do educador, ao método Paulo Freire e à contribuição de sua prática didática para a educação crítica em Enfermagem. Utilizaram-se 10 balões numerados de um a 10, os quais continham em seu interior papéis com perguntas referentes ao tema, bem como as pontuações que seriam obtidas diante do acerto da pergunta. Tais pontuações variaram de um a sete pontos e também poderiam constar: perde tudo, vale brinde e passou a vez, que ajudavam na interação dos alunos no momento do jogo. Os balões foram colados em um painel expositivo, distribuídos em cinco colunas e duas linhas, visando melhorar a posição dos alunos quando fossem acertar os balões (Figura 4). Para estourá-los, foi confeccionado um dardo com materiais reutilizados, o qual tinha na ponta uma superfície pontiaguda para acertar os balões escolhidos.

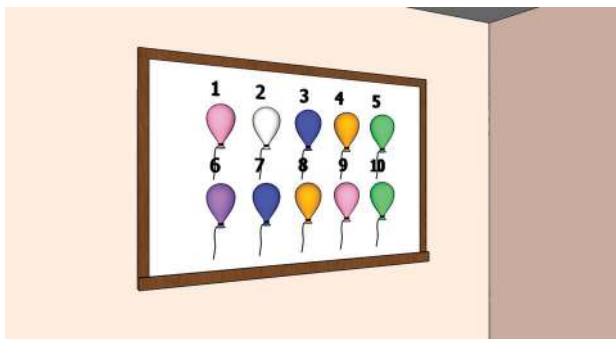


Figura 4 - Jogo dos Dardos. Fonte: Autoria própria.

Os participantes dividiram-se em dois grupos para estimular o lado competitivo entre eles, instigando a construção do conhecimento. Ao eleger um balão, o participante devia estourá-lo para pegar o papel que estava em seu interior, ler a pergunta para todos e respondê-la. Caso a acertasse, a equipe ganhava a pontuação existente no papel, caso não soubessem responder, podia passar a pergunta para a outra equipe sem perder nem ganhar pontuação, e caso respondesse de forma errada, perdia um ponto.

## JOGO DA MEMÓRIA

O jogo da memória foi elaborado sobre o assunto *características do aprendiz*, o qual tinha a finalidade de mostrar as formas de aprendizado de cada indivíduo. Tratou-se de como o gênero, atributos socioeconômicos e culturais do aprendiz são importantes na diferenciação do ato de aprender e de estratégias educativas para populações especiais.

Foram criadas 16 peças com o material E.V.A., sendo oito peças de cor laranja referente às perguntas e oito de cor ver-

melha referente às respostas (Figura 5), visando facilitar a associação das perguntas com as respostas, com o intuito de que houvesse formação de pares.

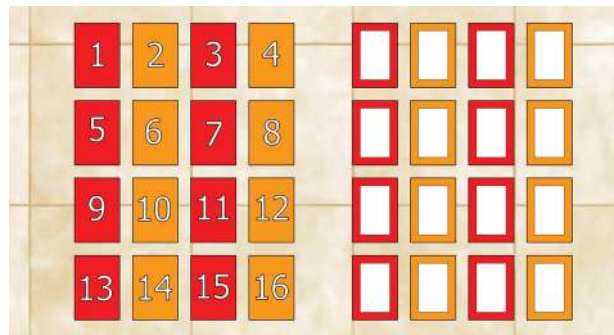


Figura 5 - Jogo da Velha. Fonte: Autoria própria.

As peças foram distribuídas de forma aleatória, mas separadas pelas cores, sobre uma superfície plana, no caso uma mesa, cujo lado da peça com a sentença (pergunta ou resposta) ficava voltado para baixo. Os participantes distribuíram-se em três grupos, os quais escolhiam uma peça na cor laranja (pergunta) e uma vermelha (resposta), com a finalidade de formar o par. Caso a resposta fosse correspondente à pergunta, a equipe ganhava um ponto e continuava o jogo. Caso fosse divergente, ambas as peças, voltadas para baixo, retornavam à mesa e a vez de jogar passava para a equipe oponente.

Destaca-se que quando os pares surgiam errados, a monitora fazia as considerações necessárias e enfatizava o conteúdo para solidificar o conhecimento construído em sala de aula. Assim, continuava até a formação de todos os pares das peças. O vencedor foi a equipe que formou maior quantitativo de pares, ganhando um brinde simbólico.

Muito já foi investigado sobre a contribuição do lúdico para a prevenção de doenças, para a mudança de comportamentos ou para os processos educativos na saúde. Há diversas abordagens do jogo na saúde na produção internacional, a saber: lúdico na promoção de estilos de vida saudáveis; os danos decorrentes do vício em videogames; a relevância do jogo para o pensamento científico; jogos na formação de profissionais de saúde, entre outras.<sup>6</sup> Porém, não foram achados relatos sobre a forma de replicar jogos como método instrucional abordados neste estudo.

Os jogos têm a finalidade de incluir todas as pessoas, de forma lúdica e interativa, obtendo a participação dos aprendizes. Sendo uma atividade voluntária e prazerosa, o caráter lúdico do jogo favorece o diálogo, a criação de conhecimentos em grupo, o desenvolvimento da autonomia em meios desafiadores e reflexivos.<sup>7</sup>

Observa-se que a elaboração desse material didático-pedagógico facilita e dinamiza o processo ensino-aprendizagem, pois para o estudante o trabalho com jogos de regras poderá se configurar como um recurso valioso ao se propor problemas

de forma atrativa e, na busca de soluções, poderão emergir situações que promovam a compreensão que favorece a atividade, permitindo a reorganização do raciocínio e a construção de conceitos, levando o estudante a se sentir motivado e ativo.<sup>8</sup>

Ressalta-se a importância dos jogos para os alunos no desenvolvimento do raciocínio e da cognição, os quais são fatores fundamentais para um bom aprendizado e a partir daí desenvolver sozinho outras atividades educativas que sofram influência dessa temática lúdica.<sup>9</sup>

As atividades com jogos comprovam a eficácia da sua aplicação quando os alunos buscam repetir a mesma atividade para aprimorar o que foi realizado e por meio dessa prática e extensões com trabalhos criados poderão ter mais aproveitamento das informações quando se associa aulas teóricas e práticas que fundamentam os conteúdos vistos em sala de aula.<sup>10</sup>

Além disso, nota-se que os jogos educativos são instrumentos eficientes de ensino e aprendizagem, de expressão e comunicação, além de proporcionarem satisfação emocional imediata aos participantes. Observa-se que tal recurso didático também é responsável por instigar os alunos a apresentar manifestações espontâneas, levando o professor/monitor a atuar perante elas, podendo servir de fio condutor para riquíssimas discussões.

Os participantes sentem-se bastantes estimulados com a utilização do jogo, pois a competitividade é intrínseca ao ser humano e o desejo de vencer revela o interesse e o conhecimento prévio desses aprendizes. Dessa forma, pode-se avaliar o grau de opinião dos alunos com o intuito de procurar melhorias a partir das necessidades referentes àquele problema, ressaltando os pontos positivos e as limitações encontradas durante a sua aplicação na disciplina.

Assim, como limitação deste estudo, reconhece-se a necessidade de aferir a ludicidade dos jogos, verificando o grau de envolvimento, de imersão e de reinvenção dos sujeitos na partida. Articulado a esses aspectos, faz-se necessário avaliar a percepção de aprendizagem, a partir de sentimentos, de reflexões e do grau de cooperação entre os jogadores, entre outros itens.

## CONCLUSÃO

A partir do presente relato de experiência, percebeu-se que os jogos educativos utilizados como recurso de ensino nas atividades de monitoria da disciplina Educação em Saúde facilitaram o processo de ensino e aprendizagem.

Pode-se observar a importância da utilização do lúdico como forma de aprimorar a assimilação do conteúdo ministrado em sala de aula à medida que os alunos verbalmente expressavam que o uso de jogos educativos estimulava a participação, além de ajudar na construção do conhecimento discutido em sala de aula.

Assim, os jogos educativos são instrumentos eficientes de ensino e aprendizagem, de comunicação e expressão, além de proporcionarem satisfação emocional imediata aos participantes. Portanto, o processo de construção do conhecimento auxiliado pelas atividades de monitoria permitiu o aprofundamento teórico tanto do aluno quanto do monitor.

Dessa forma, por ser a monitoria um serviço de apoio pedagógico oferecido aos alunos interessados em aprofundar conteúdos, por meio da verbalização destes foi constatado que eles se sentem mais à vontade para fazer questionamentos ao monitor, sendo considerado o intermediário entre professor e estudantes. Portanto, os jogos educativos que abordam os conteúdos ministrados na disciplina de educação em saúde favorecem o aprendizado.

## REFERÊNCIAS

1. Freire P. Pedagogia do oprimido. 48ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra; 2005.
2. Cotta RMM, Mendonca ET, Costa G. Portfólios reflexivos: construindo competências para o trabalho no Sistema Único de Saúde. *Rev Panam Salud Publica*. 2011[citado em 2016 out. 26];30(5):415-21. Disponível em: [http://www.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1020-49892011001100003&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1020-49892011001100003&lng=en&nrm=iso).
3. Bastable SB. O enfermeiro como educador - Princípios de ensino-aprendizagem para a prática de enfermagem. 3ª ed. São Paulo: Artmed; 2010.
4. Abreu TO, Spindola T, Pimentel MRAR, Xavier ML, Clos AC, Barros AS, et al. A monitoria acadêmica na percepção dos graduandos de enfermagem. *Rev Enferm UERJ*. 2014[citado em 2016 maio 12];22(4):507-12. Disponível em: <http://www.facenf.uerj.br/v22n4/v22n4a12.pdf>
5. Freitas KFS, Oliveira MFV, Lopes MMB, Garcia TE, Santos MS, Dias GAR, et al. Novas possibilidades para o ensino de enfermagem em saúde mental: uma experiência de monitoria. *Rev Rene*. 2014[citado em 2016 maio 12];15(5):898-903. Disponível em: <http://www.revistarene.ufc.br/revista/index.php/revista/article/view/1560/pdf>
6. Akl EA, Sackett K, Pretorius R, Erdley S, Bhoopathi PS, Mustafa R, et al. Educational games for health professionals. *Cochrane Database Syst Rev*. 2013[citado em 2017 maio 13];3:CD006411. Disponível em: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/14651858.CD006411.pub4/epdf>
7. Pires MRGM, Guilhem D, Gottems LBD. Jogo (IN)DICA-SUS: estratégia lúdica na aprendizagem sobre o Sistema Único de Saúde. *Texto contexto - Enferm*. 2013[citado em 2016 out. 26];22(2):379-88. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0104-07072013000200014&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-07072013000200014&lng=en&nrm=iso).
8. Holanda VR, Pinheiro AKB, Fernandes AFC, Holanda ER, Souza MA, Santos SMJ, et al. Análise da produção científica nacional sobre a utilização de tecnologias digitais na formação de enfermeiros. *Rev Eletrônica Enferm*. 2013[citado em 2016 maio 12];15(4):1068-77. Disponível em: [http://www.revenf.bvs.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1518-19442013000400026&lng=pt](http://www.revenf.bvs.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1518-19442013000400026&lng=pt).
9. Ramos DK. Jogos cognitivos eletrônicos: contribuições à aprendizagem no contexto escolar. *Ciênc Cogn*. 2013[citado em 2016 maio 12];18(1):19-32. Disponível em: [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1806-58212013000100002&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1806-58212013000100002&lng=pt&nrm=iso).
10. Panosso MG, Souza SR, Haydu VB. Características atribuídas a jogos educativos: uma interpretação Analítico-Comportamental. *Psicol Esc Educ*. 2015[citado em 2016 maio 12];19(2):233-42. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-85572015000200233&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-85572015000200233&lng=en&nrm=iso).