

Role Playing Game (RPG) na graduação em enfermagem: potencialidades pedagógicas*

Amanda Nathale Soares¹, Maria Flávia Gazzinelli², Vânia de Souza³, Lucas Henrique Lobato Araújo⁴

* Este artigo é um recorte da dissertação de Mestrado intitulada “*Role Playing Game (RPG): elaboração e avaliação de estratégia pedagógica para formação crítica e autônoma do enfermeiro*”, defendida em 2013, apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Enfermagem da Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil.

¹ Enfermeira, Mestre em Enfermagem. Discente do Programa de Pós-Graduação em Enfermagem, nível Doutorado, da Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, MG, Brasil. E-mail: amandanathale0708@gmail.com.

² Bióloga, Doutora em Educação. Professora Associado do Departamento de Enfermagem Aplicada da Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, MG, Brasil. E-mail: flaviagazzinelli@yahoo.com.br.

³ Enfermeira, Doutora em Saúde Pública. Professora Adjunto da Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, MG, Brasil. E-mail: vaniaxsouza@yahoo.com.br.

⁴ Enfermeiro, Mestre em Enfermagem. Discente do Programa de Pós-Graduação em Enfermagem, nível Doutorado, da Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, MG, Brasil. E-mail: lucaslobato87@gmail.com.

Recebido: 17/09/2015.

Aceito: 29/06/2016.

Publicado: 01/12/2016.

Como citar esse artigo:

Soares AN, Gazzinelli MF, Souza V, Araújo LHL. *Role Playing Game (RPG) na graduação em enfermagem: potencialidades pedagógicas*. Rev. Eletr. Enf. [Internet]. 2016 [acesso em: __/__/__];18:e1178. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5216/ree.v18.37672>.

RESUMO

Objetivou-se avaliar as potencialidades de um jogo de *Role Playing Game* como estratégia pedagógica na Graduação em Enfermagem, com ênfase em suas implicações subjetivas na compreensão sobre aspectos da profissão. Estudo qualitativo, realizado por meio de pesquisa avaliativa, do tipo análise da implantação. Participaram alunos do 3º período de Enfermagem. O instrumento de coleta foram Memórias de Jogo, relatos elaborados pelos alunos após sessões do jogo. O jogo constituiu uma estratégia pedagógica não tradicional que favoreceu aos alunos a aproximação com a prática profissional, a participação ativa, a autorreflexão e a reflexão sobre a atuação profissional. Essa estratégia favoreceu processos de singularização, permitindo ao aluno vivenciar situações semelhantes às da prática do enfermeiro e exercitar habilidades como trabalho em equipe e criatividade. A ampliação dos estudos que abordam os processos subjetivos no ensino superior, por meio de jogos de simulação, pode contribuir para melhor delineamento dos processos formativos em saúde.

Descritores: Educação em Enfermagem; Materiais de Ensino; Tecnologia Educacional; Jogos e Brinquedos.

INTRODUÇÃO

As Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Enfermagem (DCN/ENF)⁴ orientam a (re)significação das estratégias pedagógicas utilizadas na formação do enfermeiro. Isso porque se observa um predomínio de estratégias pedagógicas tradicionais, pautadas na reprodução do conhecimento em detrimento à construção crítico-reflexiva⁽¹⁾.

Conforme as DCN/ENF, é importante que as estratégias pedagógicas sejam pautadas em uma

concepção dialógica e interacionista, na qual o discente tenha participação ativa na construção do conhecimento e o docente crie e ofereça situações desafiadoras que incitem a problematização e a busca pelo conhecimento⁽¹⁾.

Nessa direção, os jogos podem ser facilitadores do processo de ensino-aprendizagem. Definido como uma ação livre vivida em uma ordem fictícia⁽²⁾, o jogo pode constituir uma estratégia capaz de favorecer o diálogo, a autonomia, a construção conjunta de conhecimentos, a criação de ambientes desafiadores e reflexivos⁽³⁾, a prática de habilidades e a melhor apropriação de conteúdos⁽⁴⁾.

Na graduação em Enfermagem, o uso de jogos é identificado em diferentes experiências nacionais e internacionais^(3,5-8), embora, muitas vezes, esteja direcionado aos efeitos na aquisição do conhecimento e na capacidade clínica dos alunos⁽³⁾. Os jogos de simulação, caracterizados pela incorporação de personagem e realidade ilusórios e pela combinação de ação e invenção⁽⁹⁾, também se mostram frequentemente direcionados à melhoria do conhecimento e das habilidades clínicas⁽¹⁰⁻¹¹⁾. É pouco comum a atenção às implicações subjetivas dos jogos na compreensão sobre as dimensões de saúde envolvidas na profissão e sobre os aspectos que caracterizam as situações vivenciadas pelo enfermeiro na prática profissional.

Atentar-se às implicações subjetivas significa dar visibilidade aos efeitos produzidos pelo jogo que afetam o jogador, fazem-no conectar com suas emoções e experiências e produzir novos sentidos sobre a formação e a profissão. Por seu caráter ilusório e inventivo, acredita-se que um jogo de simulação, do tipo *Role Playing Game (RPG)*, pode ir além da ênfase em conhecimentos e habilidades. Pode favorecer a produção de implicações subjetivas que, ao serem reveladas, potencializam a reflexão sobre a formação do enfermeiro.

Assim, neste estudo pretendeu-se avaliar as potencialidades de um jogo de *RPG* como estratégia pedagógica na Graduação em Enfermagem, com ênfase em suas implicações subjetivas na compreensão sobre aspectos da profissão.

MÉTODO

Estudo de abordagem qualitativa, realizado por meio de uma pesquisa avaliativa, do tipo análise da implantação. A análise da implantação destina-se ao estudo das relações entre uma intervenção e o seu contexto durante sua implementação. Com esse tipo de análise, visou-se à identificação das relações entre o contexto do jogo e os seus efeitos, possibilitando a apreciação do modo como, em um contexto particular, a intervenção provocou mudanças⁽¹²⁾.

Esta pesquisa realizou-se na Escola de Enfermagem de uma universidade pública do estado de Minas Gerais. Na última mudança curricular do Curso de Graduação em Enfermagem dessa universidade, criou-se um conjunto de disciplinas, intituladas Seminários de Integração, para abordar questões da formação do enfermeiro, como a compreensão sobre sua atuação e o desenvolvimento do pensamento crítico-reflexivo.

No contexto dessas disciplinas, inseriu-se a aplicação e a avaliação do jogo de *RPG*, entre os meses de maio e junho de 2012. Os participantes foram alunos da Graduação em Enfermagem. Os critérios de inclusão

foram ser do 3º período e ser regularmente matriculado na disciplina Seminários A e B e o de exclusão foi recusar a participar da pesquisa. Todos os alunos matriculados na disciplina participaram do jogo, sendo facultativa a participação na pesquisa.

O *RPG* é um jogo de representação, definido como uma atividade cooperativa na qual um grupo de jogadores, guiado por um mestre (narrador), cria uma história sob a forma oral, escrita ou animada⁽¹³⁾. No ensino superior, o *RPG* possibilita o exercício da tomada de decisão, da argumentação, da imaginação, da cooperação, da interação e da construção de conceitos⁽¹³⁻¹⁴⁾.

O jogo de *RPG* avaliado, intitulado “A Ordem de Ores”, foi desenvolvido por uma equipe multiprofissional, composta por uma doutora em Educação, uma doutora em Ciências da Saúde, um psicólogo, uma enfermeira, um graduando em Enfermagem e dois especialistas em *RPG*. O seu processo de criação, com duração de seis meses, envolveu as etapas de definição do desenho do jogo; criação do seu protótipo; avaliação da sua dinâmica por jogadores de *RPG*; e preparo dos mestres⁽¹⁵⁾.

“A Ordem de Ores” constitui uma metáfora da realidade do aluno de graduação em Enfermagem diante dos principais cenários de atuação do enfermeiro – atenção primária, atenção hospitalar, gestão e educação-pesquisa. Essa metáfora é representada por uma história fictícia que descreve a jornada de um grupo de aprendizes que deverá ajudar na manutenção do bem-estar da população de seu reino após uma guerra. Nesse contexto, os alunos criam um personagem (imagem, nome, idade, história e habilidades) que o representará no jogo e são convidados a vivenciarem situações-problema que retratam a realidade do enfermeiro nos principais cenários de prática, denominados no jogo de Casa dos Amparadores, dos Reparadores, dos Sustentadores e dos Instrutores. Essas denominações correspondem, respectivamente, aos cenários anteriormente apresentados, e seus sufixos, “Ores”, deram origem ao nome do jogo. As situações vivenciadas nessas Casas são narradas no jogo pelo mestre e para cada uma delas os alunos devem construir resoluções conjuntamente.

O jogo foi aplicado para grupos de seis alunos, em seis sessões de duas horas cada, semanalmente. Cada grupo foi conduzido por um mestre treinado. Após a participação em cada sessão, os alunos escreveram uma lauda, denominada de Memórias de Jogo, e enviaram em um prazo de 24 horas. A orientação era para que referenciassem as impressões sobre as situações vivenciadas, os sentimentos despertados e as habilidades exercitadas.

Essas Memórias de Jogo foram o instrumento de coleta de dados desta pesquisa. Os textos das Memórias foram analisados pela técnica da análise de conteúdo, considerando as etapas de pré-análise, na qual foram organizados por meio de leituras flutuantes; exploração do material, a partir da qual foram desenvolvidas a codificação e a categorização dos dados; e interpretação, que guiou a busca por padrões⁽¹⁶⁾.

Este estudo considerou as exigências da legislação brasileira para pesquisa com seres humanos, com aprovação do Comitê de Ética em Pesquisa (CAAE: 04827712.3.0000.5149). Os alunos que manifestaram interesse em participar assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, após leitura coletiva e esclarecimentos com os pesquisadores. Para garantir o anonimato, os alunos estão identificados pela letra

“A”, seguida de um número que o designa.

RESULTADOS

Participaram da avaliação do jogo 32 alunos, dentre os quais 29 mulheres (90,6%), com idade entre 18 e 30 anos (média: 20,6 anos, DP: 2,74). A maioria dos participantes havia ingressado no curso há um ano e meio (81%), enquanto o restante havia ingressado há um (16%) ou dois anos (3%).

Na análise das Memórias de Jogo, emergiram cinco categorias, dentre as quais se destaca a categoria “Potencialidades Pedagógicas”, composta por quatro subcategorias: (1) o jogo como meio de aproximação com a prática profissional; (2) como uma estratégia pedagógica não tradicional e lúdica; (3) como uma estratégia que favorece a participação ativa; (4) como uma estratégia que favorece a autorreflexão e a reflexão sobre a futura atuação profissional.

O jogo como meio de aproximação com a prática profissional

Esta subcategoria abordou a percepção dos discentes sobre a possibilidade de se aproximarem da prática profissional por meio do jogo. Essa aproximação deu-se pela vivência de situações semelhantes as da prática do enfermeiro e pelo exercício de habilidades importantes para a atuação profissional.

Sobre a vivência de situações passíveis de ocorrer no dia-a-dia do enfermeiro: *foi proposto o desafio de ajudar o menino todo machucado a se tratar e entrar na sua questão psicológica e familiar. Tudo pra mim fez sentido, são situações muito prováveis de vivermos na prática profissional (A20).*

Esse exemplo retrata a compreensão discente sobre a abordagem psicológica e familiar, associada aos cuidados físicos, como processo da prática do enfermeiro.

No jogo, a vivência de situações do cotidiano profissional apareceu sem o medo do erro: *esse jogo faz com que possamos lidar com essas situações sem medo de errar. O lugar de errar é no jogo, porque em nossa vida profissional errar pode custar vidas (A22).*

O jogo constituiu uma oportunidade para aproximar de situações da prática com espaço para o erro, diferente do que acontece na realidade profissional.

Quanto ao exercício de habilidades, o trabalho em equipe constituiu a principal habilidade exercitada no jogo: *o jogo nos ensina uma coisa fundamental para a nossa profissão: a trabalhar em equipe (A9).*

Também foram destacadas as habilidades de tomada de decisão, raciocínio e criatividade: *foi notório perceber como um simples jogo pode desenvolver tanto e em pouco tempo o meu raciocínio e a tomada de decisões (A31). Cada dia de jogo que se passa exercitamos mais a nossa criatividade (A17).*

Muitas habilidades foram reconhecidas pelos alunos no jogo, destacando o exercício de experimentarem os processos decisórios e a criatividade propostos nas situações.

O jogo como uma estratégia pedagógica não tradicional e lúdica

Esta subcategoria abordou a percepção dos discentes quanto à possibilidade de vivenciarem um jogo na graduação, que representou uma inovação das estratégias utilizadas e uma possibilidade de introdução do lúdico no ensino:

É uma forma de aprendizado muito diferente do convencional que acredito que pode dar certo (A26).

Esse primeiro dia de jogo demonstrou que temos a oportunidade de desligarmos um pouco das exigências da faculdade e podemos nos divertir, mesmo através de uma disciplina que nos diz tanto sobre a realidade profissional do enfermeiro (A10).

A ludicidade mostrou-se relevante por deslocar o aluno da exigente realidade acadêmica para momentos divertidos que o aproximam da prática profissional.

Complementarmente, a fantasia e a arte, atreladas ao jogo, foram destacadas: *acredito que a fantasia, a arte tem muito a dizer e tem um poder especial de tocar as pessoas. Aprender jogando torna a vivência mais real e mais marcante do que se fosse de forma “técnica”, usando métodos comuns que estamos cansados de fazer (A14).*

Destacou-se que estratégias menos técnicas, com fantasia e arte, atuam sobre os modos de subjetivação e capturam os alunos em suas singularidades.

O jogo como uma estratégia pedagógica que favorece a participação ativa

Esta subcategoria abordou a percepção dos discentes sobre a necessidade de participarem ativamente. Para o desenvolvimento do jogo, os alunos destacaram que é necessária a participação e o envolvimento ativos: *tínhamos que participar, era necessária a nossa desenvoltura para que o jogo continuasse, por mais que tivesse um mestre ele não nos daria a resolução, era nossa a missão de resolver o problema (A11).*

O jogo constituiu um convite para a implicação, ativa e subjetiva, nas situações e nas suas resoluções.

O jogo como uma estratégia pedagógica que favorece a autorreflexão e a reflexão sobre a futura atuação profissional

Esta subcategoria abordou a percepção dos discentes sobre as possibilidades de o jogo favorecer a autorreflexão e a reflexão sobre a futura atuação profissional. Quanto à autorreflexão, o jogo favoreceu a autoprojeção nas situações e nos personagens. Quanto à reflexão sobre a atuação, os discentes puderam (re)pensar sentimentos e atitudes como futuros enfermeiros.

Sobre a autorreflexão, observou-se que a projeção nas situações e nos personagens possibilitou o (re)conhecimento das próprias características e habilidades:

A reação dos “pais” mexeu comigo, comecei a pensar na decepção do pai, pois se fosse comigo a vergonha e raiva de decepcionar meu pai daquela forma...(A1).

Minha personagem às vezes usava habilidades que não eram próprias a ela, e sim a mim... isso me fez pensar

que muitas vezes eu não estava agindo como ela e sim como minha pessoa... (A25).

Isso denota que o jogo constituiu uma experiência que exerceu ação direta sobre a subjetividade e possibilitou o deslocamento dos alunos em direções que poderiam ser da própria vida.

O jogo também possibilitou o encontro com desejos para a futura atuação: *essa situação trata de questões sobre educação e produção de conhecimento, o que não parece ter muito a ver comigo (A26).*

Ao favorecer o conhecimento de diferentes áreas de atuação, o jogo ensinou o (re)conhecimento do (in)desejado futuro profissional.

Quanto à reflexão sobre a futura atuação, os discentes destacaram aspectos referentes à abordagem do paciente e ao próprio desenvolvimento profissional:

A situação deixou clara a questão do holismo, a importância do enfermeiro não estar focado apenas na clínica, mas no todo (A14).

Algo me despertou uma preocupação, foi a falta da habilidade comunicação, pois o conhecimento nós possuíamos, porém ao ter que comunicarmos este conhecimento não tínhamos habilidade suficiente (A3).

Isso mostra que o jogo possibilitou a reflexão sobre a importância da abordagem do paciente em sua integralidade, bem como a necessidade da comunicação na atuação do enfermeiro.

Os alunos ressaltaram, ainda, a importância de saber lidar com a frustração e com as dificuldades que enfrentarão:

Assim como na vida profissional, essas falhas causam frustração, mas também são ótimas oportunidade de aumentarmos nossas experiências (A10).

Muitas vezes vamos sair da Universidade com vontade de resolver as coisas aí vem o sistema e trava, impedindo que façamos algo inovador ou reparador (A20).

Há, na percepção dos alunos, uma possibilidade de crescimento diante das frustrações e um distanciamento entre a vivência universitária e a prática profissional.

Emergiu, também, a importância da equipe multiprofissional para a assistência em saúde e da comunicação com pacientes surdos:

Esta fase me possibilitou associar a importância dos diversos tipos de profissionais que podem trabalhar em equipe (A3).

O conhecimento da LIBRAS é de grande importância para nós, pois vamos nos deparar com diversos tipos de pessoas e os surdos podem estar inclusos (A31).

O segundo exemplo retrata que o jogo favoreceu o desenvolvimento da percepção sobre a prestação de cuidado, considerando a singularidade das pessoas.

DISCUSSÃO

A vivência simulada de situações passíveis de ocorrer na atuação do enfermeiro pode responder à dificuldade que alunos de Enfermagem possuem de se inserirem no cenário da prática profissional⁽¹⁷⁾ e compreenderem a realidade dos pacientes⁽¹⁸⁾. Essa dificuldade gera medo devido à possibilidade de erro na assistência ao paciente.

Os alunos destacaram que o jogo possibilitou a vivência de situações da profissão sem o medo do erro. O jogo, com a clara intenção de afugentar os jogadores das preocupações cotidianas⁽⁹⁾, possibilita-lhes (re)criar cenários imaginários, sem consequências na vida real. Nessa possibilidade, o participante, ao jogar, convive com a possibilidade do erro, sente-se mais livre para testar e errar, o que favorece a inventividade⁽¹⁹⁾.

O exercício de habilidades relevantes para o enfermeiro também foi observado em outros estudos sobre jogos de simulação, que destacaram o desenvolvimento da tomada de decisão, do pensamento crítico, da liderança e do trabalho em equipe^(11,20). O destaque para o trabalho em equipe também foi observado em outra pesquisa⁽¹¹⁾, possivelmente devido à interatividade própria a jogos de simulação como o *RPG*.

Pensar o jogo como ensejo ao exercício de habilidades é pensar sua contribuição aos agenciamentos sociais que definem os códigos da profissão. Entretanto, é também pensar a possibilidade de o jogador construir agenciamentos locais, nos quais o sujeito introduz-se no jogo, insere sua singularidade e elabora agenciamentos próprios que “fazem fugir” o agenciamento estratificado⁽²¹⁾.

Para além do desenvolvimento de habilidades, os jogos têm sido utilizados no ensino em Enfermagem para responder à busca por estratégias pedagógicas com enfoque na participação ativa e na problematização⁽⁵⁾. Entretanto, a inserção de jogos na educação não implica, necessariamente, a transformação da prática pedagógica. A proposição de um jogo como estratégia submete seu caráter voluntário aos objetivos de aprendizagem, com tendência a reduzi-lo a um instrumento desprovido de suas características de liberdade e inventividade⁽³⁾. Ao contrário, o jogo constitui uma atividade gratuita, que deve ser pensada como desvinculada de objetivos exteriores ao ato de jogar. Essa gratuidade é que possibilita a entrega do jogador ao jogo⁽⁹⁾.

A ludicidade do jogo é inerente à arte e, assim como a arte, segundo os alunos, o jogo “pode tocar as pessoas”. O jogo nada tem a ver com a necessidade ou a utilidade e, assim, aplica-se ao domínio artístico. É por meio do jogo, e também da arte, que a sociedade exprime sua interpretação da vida⁽²⁾. Nesse sentido, considerar o jogo como estratégia pedagógica significa pensá-lo como uma via que torna o ensino “menos disciplinador, importante para a recriação de sujeitos pensantes e sensíveis”⁽³⁾.

Na direção da recriação de sujeitos pensantes, a participação ativa foi destacada neste estudo como uma potência do uso do *RPG*, como também observado em uma pesquisa em que se utilizou um jogo de simulação para melhorar a experiência de estudantes de enfermagem no suporte de vida. Nesse jogo, a motivação e o envolvimento foram ressaltados como elementos necessários ao desenvolvimento do aprendizado e de habilidades⁽¹⁰⁾.

Isso remete às características próprias do jogo, que possibilitam ao jogador a ele se entregar e por ele ser absorvido. Embora o jogo pressuponha a companhia e, normalmente, surja como ocupação de grupos,

cada jogador deve jogar na sua vez, conduzir o jogo como quiser e conforme as regras, o que demanda presenças ativas de todos. Nessa presença ativa, o jogador encontra-se em posição de obstar à monotonia e ao determinismo⁽⁹⁾.

No exercício de participação ativa no *RPG*, os jogadores puderam refletir sobre si (autorreflexão) e sobre a futura atuação como enfermeiro. Nesse sentido, o jogo constituiu uma experiência e é pela experiência que o sujeito torna-se idêntico a si mesmo, formando sua subjetividade, sua aspiração à imanência com o mundo.

A autorreflexão, favorecida pelo jogo, remonta a importância de se abordar aspectos subjetivos dos discentes e estimulá-los a considerarem suas emoções nas situações. Isso se torna necessário para que o aluno seja capaz de se relacionar afetivamente com o paciente, compreendendo-o em sua integralidade. Sobre isso, destaca-se a experiência de utilização de um jogo de simulação que abordou o envelhecimento com alunos de Enfermagem. No jogo, os alunos experimentaram sentimentos de frustração e impaciência e melhoraram a empatia e a compreensão sobre o outro-idoso⁽¹⁸⁾.

A reflexão sobre a prática do enfermeiro, promovida pelo jogo, revela que o jogo ocupa um domínio próprio cujo conteúdo pode se entrecruzar com a vida corrente. Dadas as intersecções entre o jogo e a vida, em ambos podem ser identificadas as mesmas pulsões: a busca da repetição e da invenção, o prazer do desafio, o estabelecimento de regras, o dever de respeitá-las e a tentação de infringi-las⁽⁹⁾.

Reconhecem-se como próprios do jogo seus caminhos concorrentes com a realidade, embora isso não signifique a sua contaminação com a vida corrente. Segundo os alunos, o jogo propiciou a reflexão sobre aspectos de si e da profissão e isso remete às características intrínsecas a jogos de simulação como o *RPG*, conforme identificado em outros estudos^(18,22).

Os jogos de simulação pressupõem a preservação da identidade do jogador. Fundamenta-se no se fazer de outro, mas o jogador não se deixa persuadir de que é *outro*. No contrário, tem-se a corrupção do jogo: vive-se o simulacro, mas não o encara como tal; comporta-se como o *outro* e renuncia ao que se é. A perda da identidade representa o castigo de quem, no jogo, não sabe refrear o prazer de assumir uma personalidade estranha⁽⁹⁾.

Os alunos, ao refletirem sobre si e sobre a profissão, denotam a fidelidade às regras dos jogos de simulação. Preservam sua identidade e colocam em ação de si naquele *outro* imaginado. Talvez “identidade” não seja o melhor termo para definir os aspectos subjetivos traduzidos nessas reflexões. Prioriza-se a diferença, em vez da identidade, porque pensar a identidade é tentar reduzir a diversidade a um elemento comum. E, contrariamente, os alunos, ao refletirem sobre si e se projetarem em um *outro* que é, na verdade, si mesmo, permitem pensar a diferença em si – uma diferença sem outro. Pensar a diferença é considerar diferencialmente a diferença; é preferir a variação, a multiplicação, em vez do uno, do todo. Nesse sentido, pensar o jogo como ação de autorreflexão e reflexão sobre a futura atuação significa considerar que ele opera por multiplicidade; opera com a diferença em si. Significa pensar que o jogo favorece processos de diferenciação e de singularização, em vez de processos de identificação⁽²³⁾.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo de *RPG* avaliado constituiu um espaço de experimentação, ancorado na subjetividade e na experiência sensorial. As sessões do jogo favoreceram uma experiência sensível, em que foi possível observar as diferenças e as irregularidades que se escapam à delimitação das estratégias pedagógicas tradicionais, comumente utilizadas na formação do enfermeiro.

Esta pesquisa revelou dados que denotam a importância de se abordar os processos subjetivos implicados na utilização de jogos de simulação, como o *RPG*, na Graduação em Enfermagem. Esses processos evidenciaram elementos importantes de serem trabalhados durante a graduação para potencializar a formação técnica e relacional do futuro enfermeiro, como o medo de errar durante a assistência e a dificuldade de comunicação.

Apesar de realizado com alunos de enfermagem de uma única instituição, este estudo apresentou resultados que estimulam investigações em outros cursos de Enfermagem e graduações na área da saúde. A ampliação dos estudos que abordam os processos subjetivos no ensino superior, por meio de jogos de simulação, pode contribuir para melhor delineamento dos processos formativos em saúde.

REFERÊNCIAS

1. Sobral FR, Campos CJG. Utilização de metodologia ativa no ensino e assistência de enfermagem na produção nacional: revisão integrativa. *Rev Esc Enferm USP*. 2012; 46(1): 208-18.
2. Huizinga J. *Homo Ludens*. 5 ed. São Paulo: Perspectiva; 2010. 243 p.
3. Pires MRGM, Guilhem D, Göttems LBD. Jogo (in)dica-sus: estratégia lúdica na aprendizagem sobre o sistema único de saúde. *Texto Contexto Enferm*. 2013; 22(2): 379-88.
4. Petsche J. Engage and excite students with educational games. *KQ*. 2011; 40(1): 42-4
5. Day-Black C, Merrill EB, Konzelman L, Williams TT, Hart N. Gamification: An Innovative Teaching-Learning Strategy for the Digital Nursing Students in a Community HealthNursing Course. *ABNF J*. 2015; 26(4): 90-4.
6. Joaquim FL, Camacho ACLF. The use of games as a strategy for education: an experience report. *JNUOL*. 2014; 8(4): 1081-4.
7. Foss B, Mordt Ba P, Oftedal BF, Lokken A. Medication calculation: the potential role of digital game-based learning in nurse education. *Comput Inform Nurs*. 2013; 31(12): 589-93.
8. Holanda GF, Andrade LZC, Freitas DT, Silva VM, Lopes MCO, Araújo TL. Desenvolvimento e validação de jogo educativo: medida da pressão arterial. *Rev Bras Enferm*. 2012; 20(3): 581-7.
9. Caillois R. *Os Jogos e os Homens*. Lisboa: Editora Cotovia 1990. 228 p.
10. Cook NF, McAloon T, O'Neill P, Beggs R. Impact of a web based interactive simulation game (PULSE) on nursing students' experience and performance in life support training--a pilot study. *Nurse Educ Today*. 2012; 32(6): 714-20.
11. Stanley D, Latimer K. 'The Ward': a simulation game for nursing students. *Nurse Educ Pract*. 2011; 11(1): 20-5.
12. Brousselle A. *Avaliação: conceitos e métodos*. Rio de Janeiro: Ed. Fiocruz; 2011. 292 p.
13. Rosa M. Electronic and online RPG in the mathematics education context. *JIEEM*. 2010; 2(1): 111-37.
14. Simpson JM, Elias VL. Choices and Chances: the sociology role-playing game – the sociological imagination in practice. *TS*. 2011; 39(1): 42-56.
15. Soares AN, Gazzinelli MF, Souza V, Araujo LHL. Role Playing Game (RPG) como estratégia pedagógica na formação do enfermeiro: relato da experiência de criação do jogo. *Texto Contexto Enferm*. 2015; 24(2): 600-8.
16. Bardin L. *Análise de conteúdo*. 4 ed. Lisboa: Edições 70; 2008. 281 p.

17. Bosquetti LS, Braga EM. Reações comunicativas dos alunos de enfermagem frente ao primeiro estágio curricular. *Rev Esc Enferm USP*. 2008; 42(4): 690-6.
18. Chen AM, Kirsma ME, Yehle KS, Plake KS. Impact of the Geriatric Medication Game on nursing students' empathy and attitudes toward older adults. *Nurse Educ Today*. 2015; 35(1): 38-43.
19. Deleuze G. Proust e os signos. 2 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária; 2003. 144 p.
20. Bowers S. Making a game of urgent care: simulation for nursing students. *Emerg Nurse*. 2011; 19(7): 26-7.
21. Zourabichvili F. O vocabulário de Deleuze. Rio de Janeiro: Ifch-Unicamp; 2004. 66 p.
22. Croix A, Skelton J. The simulation game: na analysis of interactions between students and simulated patients. *Med Educ*. 2013; 47(1): 49-58.
23. Paraíso MA. Diferença no currículo. *Cad Pesq*. 2010; 40 (140): 587-604.