



## **SEMIO EM JOGO®: TECNOLOGIA LÚDICO-EDUCATIVA PARA A APRENDIZAGEM DE SEMIOLOGIA E SEMIOTÉCNICA EM ENFERMAGEM.**

Lucas David Maia Matias<sup>1</sup>, Lidiane Lima de Andrade<sup>2</sup>

### **RESUMO**

**Introdução:** os jogos de aprendizagem *online* surgem como uma forma de estimular o desenvolvimento de novas habilidades, conhecimentos, ou de reforçar os já existentes. Com isso, cabe ressaltar sua relevância na formação de estudantes, como os da Enfermagem, visto que são potencializadores para o ensino. **Objetivos:** desenvolver uma tecnologia lúdico-educativa para a aprendizagem de semiologia e semiotécnica em enfermagem, e avaliar sua jogabilidade. **Método:** trata-se de um estudo metodológico modulado em duas etapas: desenvolvimento e avaliação da jogabilidade. No desenvolvimento, foi realizado o planejamento, a prototipagem e a produção da primeira versão jogável do *game*. Posteriormente prosseguiu-se com a avaliação da jogabilidade, que contou com a participação de 35 estudantes de enfermagem. **Resultados:** a tecnologia Semio em Jogo® foi construída contendo 3 fases, onde foram abordados: anamnese, sinais vitais, medidas de biossegurança e exame físico. Na avaliação da jogabilidade, esse *game* foi considerado uma tecnologia satisfatória. Portanto, infere-se que possa contribuir para uma melhor formação profissional, uma vez que apresenta uma simulação do que o profissional pode encontrar em sua prática cotidiana. Contudo, não pode substituir a vivência no ambiente de trabalho profissional, uma vez que só ela pode transformar o estudante em um profissional qualificado. **Considerações finais:** viu-se que o presente trabalho trouxe uma tecnologia que pode complementar o aprendizado de estudantes de graduação em enfermagem. Mas, ainda assim, é sugerível submetê-lo à apreciação de especialistas na área de semiologia e semiotécnica, para que seja observado a eficácia do Semio em Jogo® quanto a natureza dos conhecimentos expostos.

**Palavras-chave:** Tecnologia educacional, Jogos experimentais, Educação em enfermagem, Aprendizagem.

---

<sup>1</sup>Aluno do curso de bacharelado em Enfermagem, Unidade Acadêmica de Enfermagem (UAENF), UFCG, Cuité, PB, e-mail: ldmmatias17@gmail.com

<sup>2</sup>Doutora, docente, Unidade Acadêmica de Enfermagem (UAENF), UFCG, Cuité, PB, e-mail: lidiane.lima@professor.ufcg.edu.br



***SEMIO EM JOGO®: PLAYING-EDUCATIONAL TECHNOLOGY FOR THE LEARNING OF SEMIOLOGY AND SEMIOTECHNIQUE IN NURSING.***

**ABSTRACT**

**Introduction:** online learning games emerge as a way to stimulate the development of new skills, knowledge, or to reinforce existing ones. With this, it is worth emphasizing their relevance in the training of students, such as those in Nursing, since they are potentiators for teaching. **Objectives:** to develop a ludic-educational technology for learning semiology and semiotechnics in nursing, and to evaluate its playability. **Method:** this is a methodological study modulated in two stages: development and evaluation of gameplay. In development, the planning, prototyping and production of the first playable version of the game was carried out. Subsequently, the evaluation of the gameplay was continued, with the participation of 35 nursing students. **Results:** the Semio em Jogo® technology was built containing 3 phases, where they were addressed: anamnesis, vital signs, biosecurity measures and physical examination. In the gameplay evaluation, this game was considered a satisfactory technology. Therefore, it is inferred that it can contribute to a better professional training, since it presents a simulation of what professionals can find in their daily practice. However, it cannot replace the experience in the professional work environment, since only it can transform the student into a qualified professional. **Final considerations:** it was seen that the present work brought a technology that can complement the learning of undergraduate nursing students. But, even so, it is suggested to submit it to the appreciation of specialists in the area of semiology and semiotechnics, so that the effectiveness of Semio em Jogo® can be observed in terms of the nature of the exposed knowledge.

**Keywords:** Educational technology, Experimental games, Nursing education, Learning.