



CONSTRUÇÃO E APLICAÇÃO DE UMA TECNOLOGIA EDUCATIVA NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM EM ENFERMAGEM

Resumo: Este relato de experiência objetiva compreender a relevância da utilização de metodologias ativas na qualificação do processo de ensino-aprendizagem em enfermagem. Nesse contexto, destacam-se estratégias didáticas voltadas ao ensino de sinais vitais e do processo de enfermagem, conteúdos essenciais para a prática assistencial. Trata-se de um relato de experiência baseado na construção e aplicação de um jogo de cartas educativo, fundamentado na Teoria da Aprendizagem Significativa de Ausubel, desenvolvido com acadêmicos de enfermagem. A atividade favoreceu o estímulo ao raciocínio clínico e à aprendizagem colaborativa, além de possibilitar a identificação de lacunas conceituais, contribuindo para a consolidação do conteúdo. Observou-se ainda maior interação entre os participantes e fortalecimento da tomada de decisão em equipe, competência essencial no contexto multiprofissional. A estratégia mostrou-se eficaz ao integrar teoria e prática, contribuindo para a formação crítica, reflexiva e participativa dos estudantes de enfermagem. **Descritores:** Educação em Enfermagem, Tecnologia Educacional, Estudantes de Enfermagem.

Construction and application of an educational technology in the teaching-learning process in nursing

Abstract: This experience report aims to understand the relevance of using active methodologies in improving the teaching-learning process in nursing. In this context, didactic strategies focused on teaching vital signs and the nursing process, essential content for clinical practice, are highlighted. This is an experience report based on the construction and application of an educational card game, grounded in Ausubel's Theory of Meaningful Learning, developed with nursing students. The activity fostered clinical reasoning and collaborative learning, in addition to enabling the identification of conceptual gaps, contributing to the consolidation of content. Greater interaction among participants and strengthening of team decision-making, an essential competence in the multidisciplinary context, were also observed. The strategy proved effective in integrating theory and practice, contributing to the critical, reflective, and participatory training of nursing students.

Descriptors: Education Nursing, Educational Technology, Students Nursing.

Construcción y aplicación de una tecnología educativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje en enfermería

Resumen: Este relato de experiencia tiene como objetivo comprender la relevancia del uso de metodologías activas en la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje en enfermería. En este contexto, se destacan estrategias didácticas centradas en la enseñanza de los signos vitales y el proceso de enfermería, contenidos esenciales para la práctica clínica. Este es un relato de experiencia basado en la construcción y aplicación de un juego de cartas educativo, fundamentado en la Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel, desarrollado con estudiantes de enfermería. La actividad fomentó el razonamiento clínico y el aprendizaje colaborativo, además de posibilitar la identificación de lagunas conceptuales, contribuyendo a la consolidación de contenidos. También se observó una mayor interacción entre los participantes y el fortalecimiento de la toma de decisiones en equipo, una competencia esencial en el contexto multidisciplinario. La estrategia se mostró eficaz en la integración de la teoría y la práctica, contribuyendo a la formación crítica, reflexiva y participativa de los estudiantes de enfermería.

Descriptores: Educación Enfermería, Tecnología Educativa, Estudiantes de Enfermería.

Sâmyle Rodrigues de Lima

Graduação em Enfermagem. Universidade Federal do Pará.

E-mail: rodriguessamylle016@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-1268-7205>

Cecília Conceição Viana

Graduação em Enfermagem. Universidade Federal do Pará.

E-mail: cecilia.viana@ics.ufpa.br

ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-7648-4108>

Ester de Susã Vasconcelos Barros

Graduação em Enfermagem. Universidade Federal do Pará.

E-mail: ester.barros@ics.ufpa.br

ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-5278-5815>

Kaio Vinícius Lopes Negrão

Graduação em Enfermagem. Universidade Federal do Pará.

E-mail: kaionegrao25@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-6391-3171>

Letícia Valério Basílio

Enfermeira. Mestranda em Enfermagem. Universidade Federal do Pará.

E-mail: leticia.basilio@ics.ufpa.br

ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-6827-292X>

Cristal Ribeiro Mesquita

Doutorado em Biologia Parasitária na Amazônia. Universidade Federal do Pará.

E-mail: cristal.mesquita@ufpa.br

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1321-5719>

Submissão: 18/04/2026

Aprovação: 04/07/2026

Publicação: 24/08/2026



Como citar este artigo:

Lima SR, Viana CC, Barros ES, Negrão KV, Basílio LV, Mesquita CR. Construção e aplicação de uma tecnologia educativa no processo de ensino-aprendizagem em enfermagem. São Paulo: Rev Recien. 2026; 16(44):627-634. DOI: <https://doi.org/10.24276/rrecien2026.16.44058>

Introdução

As metodologias ativas de ensino na enfermagem são ferramentas capazes de estimular o aprendizado e o desenvolvimento de habilidades, através do envolvimento do aluno como protagonista no processo do aprender. Quando comparadas às metodologias tradicionais, têm demonstrado potencial de estimular o pensamento crítico, o trabalho em equipe e a reflexão sobre prática profissional, bem como a melhora na assimilação dos conteúdos¹.

Nesse contexto, o uso de tecnologias educativas no ensino em Enfermagem tem se mostrado estratégico na transformação do modelo tradicional de ensino, pois promovem a interação entre a teoria e prática de forma dinâmica, com impacto positivo no processo de aprendizagem. Dessa forma o professor deixa de ser visto como detentor do conhecimento e passa a ser mediador, fortalecendo o papel do aluno no processo de aprender^{2,3}.

O processo de ensino-aprendizagem em enfermagem fundamenta-se no estudo dos sinais vitais e na aplicação do Processo de Enfermagem (PE), elementos essenciais para a prática assistencial qualificada. Os sinais vitais refletem a condição clínica do paciente. Sua aferição correta é fundamental para a efetivação do cuidado bem como a identificação de quadros clínicos relacionados a intercorrências e estado de saúde do paciente. O uso de tecnologias educativas na aprendizagem dos sinais vitais tem se mostrado um componente, com potencial para tornar o processo de aprendizado mais dinâmico e participativo, facilitando assim a assimilação dos conteúdos e aplicação prática dos mesmos⁴.

No que tange ao processo de enfermagem, de

acordo com a Resolução COFEN Nº 736 de 17 de janeiro de 2024, deve estar dividido em 5 etapas (Avaliação; Diagnóstico; Planejamento; Implementação e Evolução) e ser realizado em todos os contextos em que ocorrem o cuidado de enfermagem⁵.

A metodologia de ensino tradicional e a distância, como a implementada na pandemia, pode promover um distanciamento entre a aprendizagem do PE e a sua aplicação prática na assistência. Nesse sentido, é pertinente a introdução de métodos e estratégias que facilitem a assimilação do PE como parte da rotina clínica e assistencial do enfermeiro desde a graduação⁶.

Assim, a construção e aplicação da tecnologia educativa para o ensino de Enfermagem se justificam pelo potencial de dinamizar o processo de aprendizagem, facilitar a compreensão dos conteúdos, assim como a associar a prática profissional, assistência e organização do cuidado ao paciente.

Diante disso, o objetivo deste artigo é descrever a construção e aplicação de uma tecnologia educativa no processo de ensino-aprendizagem em enfermagem.

Material e Método

Trata-se de um estudo descritivo, do tipo relato de experiência sobre a construção de uma tecnologia do tipo jogo de cartas e sua aplicação em uma ação educativa. A sequência da construção metodológica fundamentou-se a partir da Teoria da Aprendizagem Significativa de Ausubel⁷.

Tal teoria considera que uma aprendizagem mais efetiva deve favorecer a relação entre teoria e prática, considerando os saberes dos alunos. Neste estudo serão abordadas apenas as etapas de

planejamento e de elaboração da tecnologia e posteriormente a aplicação desse produto em uma ação educativa.

As etapas do planejamento e de elaboração compreendem na revisão da literatura sobre a temática, com o intuito de embasar a elaboração da tecnologia e garantir a adequação científica das informações apresentadas; elaboração do produto, envolvendo o planejamento do conteúdo, o design das cartas, a formulação das perguntas e respostas, e a organização dos elementos visuais e instrucionais que compõem o jogo.

Para a aplicação do produto educativo foi considerado a relevância do conteúdo para o ensino-aprendizagem em enfermagem, apresentando o processo de construção, os materiais utilizados e a forma de aplicação do jogo

na ação educativa. Neste estudo, a sequência da construção metodológica da tecnologia compreende as seguintes etapas:

1ª etapa: Revisão Integrativa da Literatura.

Para construção da questão norteadora foi utilizado o método PICO sendo População (P): Estudantes de enfermagem; Interesse (I): Tecnologias educativas na aprendizagem dos sinais vitais e do processo de enfermagem; Contexto (Co): Ensino de Enfermagem Assim, a questão norteadora da pesquisa foi: Quais as evidências científicas sobre o uso de tecnologias educativas no ensino de enfermagem, para aprendizagem dos estudantes sobre sinais vitais e do processo de enfermagem?

Quadro 1: Descritores e Palavras-Chave para pesquisa nas bases de dados.

Elemento PICO		Descritor	Termos inglês	Palavras-chave
População (P)	Estudantes e profissionais da enfermagem	Enfermeiros OR Estudantes de Enfermagem OR Alunos de enfermagem OR Enfermeiros estudantes	Students, Nursing OR Nurses	Prática clínica OR Formação em enfermagem OR Treinamento em enfermagem OR Educação continuada
		AND	AND	AND
Interesse (I)	Tecnologias educativas	Tecnologia Educacional OR Tecnologia Instrucional	Educational Technology OR Educational Technologies OR Instructional Technologies OR Instructional Technology OR Technologies, Educational OR Technologies, Instructional OR Technology, Educational OR Technology, Instructional	Ferramentas de Aprendizagem OR Metodologias Ativas OR Inovação Pedagógica OR Estratégias Instrucionais
		AND	AND	AND
Contexto (Co)	Ensino de enfermagem	Educação em Enfermagem OR Curso de enfermagem OR Formação em enfermagem OR Ensino de enfermagem	Education, Nursing OR Educations, Nursing OR Nursing Education OR comNursing Educations	Prática clínica OR Aprendizagem prática OR Ensino teórico-prático OR Extensão universitária OR Capacitação profissional OR Currículo de enfermagem OR Desenvolvimento de habilidades OR Avaliação de competências OR Prática assistencial

Quadro 2: Estratégias de busca em cada base de dados.

Base	Estratégia de busca
LILACS	(Enfermeiros OR “Estudantes de Enfermagem” OR “Alunos de enfermagem” OR “Enfermeiros estudantes”) AND (“Tecnologia Educacional” OR “Tecnologia Instrucional”) AND (“Educação em Enfermagem” OR “Curso de enfermagem” OR “Formação em enfermagem” OR “Ensino de enfermagem”)
PUBMED	(“ Students, Nursing ” OR Nurses) AND (“Educational Technology” OR “Educational Technologies” OR “Instructional Technologies” OR “Instructional Technology” OR “Technologies, Educational” OR “Technologies, Instructional” OR “Technology, Educational” OR “Technology, Instructional”) AND (“ Education, Nursing ” OR “Educations, Nursing” OR “Nursing Education” OR “Nursing Educations”)
CINAHL	(“Educational Technology” OR “Learning Environment” OR “Models, Educational”) AND (“Students, College” OR “Student Health Services” OR “Nurses by Educational Level” OR “Practical Nursing” OR “Students, Nursing” OR “Nursing Skills” OR “Schools, Nursing” OR “Nursing Leaders” OR “Learning Methods” OR “Learning” OR “Memory, Learning Tests”) AND (“Games” OR “Smart Cards”)
SCOPUS	(“Prática clínica” OR “Formação em enfermagem” OR “Treinamento em enfermagem” OR “Educação continuada”) AND (“Ferramentas de Aprendizagem” OR “Metodologias Ativas” OR “Inovação Pedagógica” OR “Estratégias Instrucionais”) AND (“Prática clínica” OR “Aprendizagem prática” OR “Ensino teórico-prático” OR “Extensão universitária” OR “Capacitação profissional” OR “Currículo de enfermagem” OR “Desenvolvimento de habilidades” OR “Avaliação de competências” OR “Prática assistencial”)

Primeiramente, foram incluídos artigos originais, tanto quantitativos quanto qualitativos, publicados em português, inglês ou espanhol, entre 2020 e 2025. Por outro lado, foram excluídos editoriais, cartas ao editor, duplicatas e estudos que não apresentavam texto completo.

Além disso, utilizaram-se as bases recomendadas como: PubMed, Scopus, LILACS e CINAHL, bem como operadores booleanos (AND/OR) (quadro 1).

2ª etapa: Construção de produto metodológico.

A construção do jogo de cartas seguiu as etapas metodológicas propostas por Teixeira, contemplando elaboração, validação e aplicação do material educativo. Inicialmente, foram definidos os conteúdos essenciais sobre Processo de Enfermagem e sinais vitais, produzidos textos

explicativos, selecionados conceitos-chave e planejado o design das cartas⁸.

A elaboração do jogo também foi fundamentada na Teoria Cognitiva da Aprendizagem Multimídia (TCAM), de Richard E. Mayer, que explica como os estudantes constroem conhecimento a partir da integração de palavras e imagens. À luz dessa teoria, o jogo favorece a aprendizagem ativa ao exigir seleção de informações, organização mental dos conteúdos e integração conhecimentos prévios, estimulando o processamento cognitivo generativo. Assim, ao responder perguntas e refletir antes de visualizar as respostas, o estudante desenvolve raciocínio, compreensão e autonomia, especialmente diante de conteúdos complexos como a aferição de sinais vitais e as etapas do Processo de Enfermagem⁹.

3ª etapa: Aplicação da tecnologia em uma ação educativa.

A ação foi organizada com momentos teóricos e práticos, iniciando pelo acolhimento e pela explanação dos conceitos de sinais vitais e do processo de enfermagem. Em seguida, os participantes realizaram a prática de aferição e participaram de uma atividade lúdica com um jogo de cartas elaborado pelos extensionistas.

Relato da Experiência

No desenvolvimento da tecnologia educativa, evidenciaram-se etapas sistematizadas de planejamento e produção. Nas semanas que antecederam a oficina, o grupo organizou a atividade e analisou o método de aprendizagem mais adequado ao perfil dos estudantes, visando à otimização da fixação do conhecimento a longo prazo.

Como resultado desse processo, a estratégia baseada em jogos educativos mostrou-se eficaz, ao estimular o pensamento crítico, favorecer a interação entre os participantes durante o processo de ensino-aprendizagem e contribuir para uma assimilação mais eficiente dos conteúdos abordados.

Além disso, a didática usada é uma estratégia atrativa para que os futuros enfermeiros desenvolvam habilidades essenciais, como o raciocínio diagnóstico por meio da identificação de sinais e sintomas¹⁰. Do mesmo modo, espera-se que saibam conduzir o resultado de suas análises de forma autônoma, a partir do conhecimento aprimorado durante atividades integrativas¹¹.

O conteúdo do jogo foi distribuído proporcionalmente em 18 cartas divididas em níveis fácil, médio e difícil, e produzido fisicamente

para tornar a experiência pedagógica mais concreta, visual e atrativa. As cartas foram impressas em papel branco, contendo em um verso as perguntas e no outro a logomarca do projeto responsável pela atividade.

Para maior firmeza, adicionou-se uma camada de EVA entre os dois lados. As cartas referentes ao processo de enfermagem trataram das etapas da SAE e sua importância para a qualidade do cuidado, enquanto as de sinais vitais tinham conceitos amplamente utilizados no cotidiano profissional.

A tecnologia educativa foi aplicada durante a atividade realizada com sete acadêmicos de enfermagem do primeiro e segundo semestre, no laboratório de práticas de uma faculdade pública. O jogo foi utilizado como método de revisão do conteúdo previamente exposto. A atividade iniciou-se com a divisão dos discentes em duas equipes, cada grupo deveria escolher uma carta na mesa e respondê-la.

As jogadas ocorreram em rodízio, e caso a equipe da vez não apresentasse uma resposta, a oportunidade era passada ao outro grupo. Observou-se que os discentes dialogavam entre si antes de apresentar as respostas, evidenciando a aprendizagem construída de forma colaborativa. A cada gabarito exposto, uma breve revisão era realizada para esclarecer conceitos e aprofundar discussões, possibilitando o reforço do conteúdo e a maior fixação do tema.

Em uma das rodadas, uma pergunta não foi respondida, apresentando dificuldade semelhante entre todos os discentes. A carta em questão se referia a uma etapa do processo de enfermagem: “Em qual etapa o enfermeiro realiza a avaliação dos resultados alcançados de enfermagem e saúde da

pessoa?”

A dúvida surgiu porque os estudantes associaram essa etapa à avaliação de enfermagem, que ocorre antes e coleta os dados usados na etapa em questão, que é a avaliação de enfermagem⁵. Além de descontraída, essa interação evidenciou a necessidade de estratégias pedagógicas que promovam o pensamento crítico e contribuiu para consolidar conhecimentos essenciais da prática de enfermagem.

Os erros e dúvidas identificados durante a atividade permitiram reconhecer as áreas que necessitam de um reforço na explicação ou mudança metodológica. Além disso, transformam a dificuldade em mais um momento de aprendizado e aprofundamento do tema, na situação em questão permitiu a diferenciação entre duas etapas do P.E., de forma descontraída entre os discentes, transformando a sala de aula em espaço ativo de reflexão.

Esse processo de ensino-aprendizagem e da criação da tecnologia educativa resultaram da pesquisa desenvolvida pelo grupo responsável pela oficina, com o propósito de integrar de forma eficiente teoria e prática, favorecendo que a trajetória da formação acadêmica dos futuros enfermeiros seja mais autônoma, participativa e proficiente, uma vez que estimulam o raciocínio crítico e a tomada de decisão.

O uso de metodologias lúdicas possibilita que o estudante assuma um papel protagonista na construção do conhecimento, rompendo com modelos tradicionais de ensino centrados na transmissão passiva de conteúdo, além de contribuir para uma assimilação mais significativa e duradoura dos temas abordados¹².

Discussão

O processo de construção e aplicação de tecnologias educativas no ensino da enfermagem representam estratégias inovadoras que contribuem para a consolidação das competências teórico-práticas e o fortalecimento do pensamento crítico dos acadêmicos. No contexto da formação profissional, a utilização de metodologias ativas e recursos lúdicos, como jogos de cartas, permite uma aprendizagem significativa, participativa e colaborativa, aproximando o estudante das situações vivenciadas na prática¹³.

Durante a construção do jogo de cartas, buscou-se integrar aspectos cognitivos e práticos, favorecendo o raciocínio clínico e a tomada de decisões tanto no jogo quanto na vivência prática com o objetivo de acrescentar e desenvolver o entendimento sobre os sinais vitais e o processo de enfermagem como ferramentas essenciais para fornecimento do cuidado, proporcionando a formação de profissionais de saúde com fundamentação teórica, tomadas de decisões fundamentadas e seguras ao paciente^{13,14}.

Evidências provenientes de estudos metodológicos indicam que tecnologias lúdicas estimulam a curiosidade, a fixação do conteúdo, além de reduzirem a ansiedade dos estudantes frente à prática assistencial, possibilitando o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como o trabalho em equipe, a comunicação e o protagonismo do discente no processo de aprendizagem¹⁵.

Dessa forma, a tecnologia educativa no processo de ensino-aprendizagem em enfermagem, amplia o engajamento e motiva o acadêmico a refletir sobre o cuidado sistematizado, tornando o

aprendizado mais dinâmico e contextualizado à realidade do cuidado em saúde¹³.

Considerações Finais

A construção e aplicação da tecnologia educativa evidenciam o potencial transformador das metodologias ativas no processo de ensino-aprendizagem em enfermagem levando o discente a ter uma participação maior durante seu aprendizado. A elaboração do jogo de cartas permitiu integrar teoria e prática de forma dinâmica, favorecendo uma aprendizagem significativa baseada na interação entre os acadêmicos e na consolidação dos conteúdos essenciais para a prática clínica.

Ademais, evidenciou-se que recursos lúdicos podem estimular o raciocínio clínico e a autonomia dos discentes, uma vez que os estudantes conseguiram responder as perguntas e participar das discussões clínicas relacionadas à temática. Com isso, o formato do jogo de cartas, incorporando termos e elementos visuais, reforça o raciocínio clínico, pois o design e a distribuição do conteúdo atuam conjuntamente para facilitar a compreensão.

Os resultados observados durante a aplicação da tecnologia demonstram a efetividade do jogo como estratégia de revisão, fixação e aprofundamento do conhecimento científico. Além disso, constatou-se que a metodologia ativa favorece a aprendizagem colaborativa, aprimorando o aprendizado dos estudantes e desenvolvendo habilidades, como raciocínio clínico e proatividade, sendo essenciais para a atuação profissional.

Por outro lado, percebe-se a fragilidade dos acadêmicos em relacionar o conteúdo teórico com a aplicação prática das técnicas referente aos sinais

vitalis e o domínio das etapas do Processo de Enfermagem. Apesar do método tradicional ser predominante no ensino, é necessário a criação de estratégias que aprimorem a formação profissional, que esteja atrelada às práticas do enfermeiro e em conformidade com o sistema de saúde.

Conclui-se, portanto, que o jogo de cartas desenvolvido representa um recurso educacional viável, replicável e alinhado às estratégias para uma aprendizagem ativa e capaz de contribuir significativamente, aprimorando as habilidades e competências fundamentais para a assistência de enfermagem.

Recomenda-se que estudos futuros incluam processos formais de validação da tecnologia educativa, aplicando de diferentes formas durante a graduação, avaliando seu impacto e ampliando as evidências acerca do uso de metodologias ativas na formação em enfermagem.

Referências

1. Ximenes ALM, Brandão MGSA, Caetano JA, Barros LM. Métodos ativos de aprendizagem como inovação na educação em enfermagem. Rev Enferm Atual In Derme. 2020; 94(32):e020052.
2. Silva FP, Alves BMM, Silva DMR, Frazão IS, Neto WB, Pinto IDS, et al. Validação de tecnologia educacional como recurso didático no ensino de enfermagem em saúde mental. Texto Contexto Enferm. 2024; 33:e20230248.
3. Barbosa ML, Atanasio LLM, Medeiros SG, Saraiva COPO, Santos VEP. Evolution of nursing teaching in the use of educational technology: a scoping review. Rev Bras Enferm. 2021; 74(Suppl 5):e20200422.
4. Barreto PL, Santos SAM, Carmo WFS, Santana FM, Sousa CS, Andrade JS. Tecnologias educacionais no ensino de sinais vitais: revisão integrativa. Rev Enferm Atual In Derme. 2024; 98(2):e024295.
5. Conselho Federal de Enfermagem. Resolução nº 736, de 17 de janeiro de 2024 [Internet]. Brasília (DF): COFEN. 2024. Disponível em:

<<https://www.cofen.gov.br/resolucao-cofen-no-736-de-17-de-janeiro-de-2024/>>.

6. Santos CP, Cruz DMOC, Monteiro MM, Garzin ACA, Ferrari CMM. Processo de enfermagem na perspectiva do discente: uma abordagem qualitativa. Mundo Saúde. 2025; 49:e173220251.
7. Ausubel DP. Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva. Lisboa: Plátano Edições Técnicas. 2000.
8. Teixeira E, Mota VMSS. Tecnologias educacionais em foco. Difusão Editora. 2011.
9. Mayer RE. Multimedia learning. 2nd ed. New York: Cambridge University Press. 2009.
10. Tinôco JDS, Silva LSD, Medeiros TM, Grande MEG, Guedes MLA, Fernandes MICD, et al. Jogo de tabuleiro "Enfermeiro Diagnosticador" para ensino do raciocínio diagnóstico em enfermagem: estudo quase-experimental. Acta Paul Enferm. 2023; 36:eAPE00001.
11. Silveira MS, Cogo ALP. Contribuições das tecnologias educacionais digitais no ensino de

habilidades de enfermagem: revisão integrativa. Rev Gaúcha Enferm. 2017; 38(2):e66204.

12. Lira ALB, Santos SMC, Oliveira JSA, Feijão AR, Carvalho CMG. Jogo educativo sobre o processo de enfermagem: estratégia lúdica para o ensino e aprendizagem. Rev Bras Enferm. 2021; 74(5):e20201361.
13. Pereira MS, Martins EF, Baroni FCL, Amorim RD. Reflexões sobre tecnologias educacionais no ensino superior de enfermagem. Rev Docenc Ens Sup. 2023; 13:e46381.
14. Almeida SLP, Primo CC, Almeida MVS, Freitas PSS, Lucena AF, Lima EFA, et al. Guide for systematization of care and nursing process: educational technology for professional practice. Rev Bras Enferm. 2023; 76:e20210975.
15. Barcelos PP, Costa R, Santos SV. Construção e validação de um jogo educativo como estratégia de ensino do processo de enfermagem na formação de enfermeiros. Educ (Santa Maria). 2025; 50:e31.