

Artigo Original

Andrade LMC, Martins MMFPS, Fernandes CS, Fernandes HIVM

Validação do conteúdo de um jogo para crianças para promover a profissão de enfermagem

Rev Gaúcha Enferm. 2021;42:e20200435

doi: <https://doi.org/10.1590/1983-1447.2021.20200435>**Validação do conteúdo de um jogo para crianças para promover a profissão de enfermagem**

Validation of the content of a children's game to promote the nursing profession

Validación del contenido de un juego para niños para promover la profesión de enfermería

Luísa Maria da Costa Andrade^a <http://orcid.org/0000-0002-5715-855X>Maria Manuela Ferreira Pereira da Silva Martins^a <https://orcid.org/0000-0003-1527-9940>Carla Sílvia Fernandes^a <https://orcid.org/0000-0001-7251-5829>Henriqueta Ilda Verganista Martins Fernandes^a <https://orcid.org/0000-0002-8440-3936>**Como citar este artigo:**Andrade LMC, Martins MMFPS, Fernandes CS, Fernandes HIVM. Validação do conteúdo de um jogo para crianças para promover a profissão de enfermagem. Rev Gaúcha Enferm. 2021;42:e20200435, doi: <https://doi.org/10.1590/1983-1447.2021.20200435>**RESUMO****Objetivo:** Validar conteúdo para um jogo experimental, designado por *Quantos Queres*, utilizando um *origami*, sobre a profissão de Enfermagem, para crianças dos 7 aos 12 anos.**Método:** Estudo metodológico, incluiu dois grupos de peritos: A (n=7), B (n=40). Amostragem não probabilística. Utilizado formulário de autopreenchimento, disponibilizado por e-mail e redes sociais, em Portugal, entre fevereiro e abril de 2020. Decisão de aceitação estabelecida para 75% de concordância.**Resultados:** Os grupos foram majoritariamente constituídos por enfermeiras. Grupo A identificou as temáticas: perfil profissional, formação, princípios éticos, elementos históricos e simbólicos e concebeu o conteúdo dos enunciados em forma de perguntas e respostas. No grupo B obteve-se a concordância superior a 75% nas áreas e nos conteúdos dos enunciados.**Conclusão:** A seleção do conteúdo a integrar o jogo é fundamental. A concordância obtida evidencia a importância dos temas eleitos e a adequação à finalidade que será testada posteriormente.**Palavras-chave:** Enfermagem. Criança. Jogos experimentais. Marketing social.**ABSTRACT****Objective:** To validate content for an experimental game named *Quantos Queres*, using an origami, about the Nursing profession, for children from 7 to 12 years old.**Method:** Methodological study that included two groups of experts: A (n=7), B (n=40). Non-probabilistic sampling approach was used. We used a self-completion form, available by email and social networks, in Portugal, between February and April 2020. Acceptance decision established for 75% agreement.^a Escola Superior de Enfermagem do Porto (ESEP), Centro de Investigação em Tecnologias e Serviços de Saúde. Porto, Portugal.

Results: The groups were mostly composed by nurses. Group A identified the themes: professional profile, training, ethical principles, historical and symbolic elements and conceived the content of the statements in the form of questions and answers. In group B, agreement was higher than 75% in the areas and contents of the statements.

Conclusion: The selection of content to integrate the game is essential. The agreement obtained shows the importance of the chosen themes and the adequacy to the purpose that will be tested later.

Keywords: Nursing. Child. Games, experimental. Social marketing.

RESUMEN

Objetivo: Validar lo contenido de un juego experimental, llamado Quantos Queres, basado en el *origami*, sobre la profesión de enfermera, para niños de 7 a 12 años.

Método: Estudio metodológico, incluyó dos grupos de expertos: A (n=7), B (n=40). Muestreo no probabilístico. Formulario disponible por correo electrónico y redes sociales, en Portugal, entre febrero-abril de 2020. La aceptación se estableció para una concordancia del 75%.

Resultados: Grupos compuestos en su mayoría por enfermeras. El Grupo A identificó los temas: perfil profesional, formación, principios éticos, elementos históricos y simbólicos y diseñó el contenido de las declaraciones en forma de preguntas y respuestas. Grupo B obtuvo más de un 75% de acuerdo sobre las áreas y el contenido de las declaraciones.

Conclusión: La selección del contenido a integrar en el juego es fundamental. El acuerdo obtenido evidencia la importancia de los temas elegidos y la adecuación al propósito que será probado posteriormente.

Palabras clave: Enfermería. Niño. Juegos experimentales. Mercadeo social.

INTRODUÇÃO

A imagem da profissão de enfermagem é fundamental para quem a exerce e para a sociedade onde se exerce. O seu reconhecimento favorece o potencial máximo do seu desenvolvimento. Pelo referido importa intervir na sociedade, e em particular, junto aos mais jovens, enquanto sementes da transformação social. Na infância dá-se a formação de valores, hábitos e estilos de vida e operam-se aquisições intelectuais e sociais – compreensão dos conceitos, objetos e as ações – face às quais cada criança atribui significados. Este é o momento em que todo o seu plano de desenvolvimento se enquadra numa lógica de produtividade e ação⁽¹⁾. Consideramos importante desenvolver um jogo experimental para crianças que permita aceder a informação sobre a profissão de enfermagem utilizando uma estratégia lúdica.

O pensamento em enfermagem, à semelhança de outras áreas disciplinares evoluiu em função dos paradigmas sociais vigentes. A profissão de enfermagem tem raízes ancestrais na arte de cuidar da família pelas mulheres. Porém, somente no século XIX, com Nigthingale, que se dá início à sua profissionalização com um corpo de saberes teóricos e práticos. Na atualidade, e considerando o paradigma ecológico, aos profissionais de enfermagem, exige-se uma atuação centrada na relação interpessoal com a pessoa e grupos com o objetivo de as

ajudar a serem proativas, na consecução dos seus projetos de saúde⁽²⁾. O papel da profissão é reconhecido pela sociedade por contribuir para a qualidade dos cuidados de saúde prestados. Contudo, sua visibilidade dilui-se no espaço multiprofissional da saúde, passando frequentemente despercebido e incompreendido. O seu valor social surge associado ao processo de construção da imagem profissional, condicionada pelos estereótipos associados à origem e contexto sociocultural. A sua imagem social permeia-se por estereótipos associados à evolução e paradigmas que atravessaram a profissão criando discrepância entre sua imagem e efetivo papel. A manutenção dessa imagem sustenta-se na existência da hierarquia -imagens tradicionais da profissão⁽³⁻⁵⁾.

Alterar esta representação e compreensão do papel da enfermagem levará anos. Atualmente acresce a esses fatores a vivência da Pandemia COVID-19 que coloca a profissão face à incapacidade de inferir significados dos eventos que dela emergem pela limitação do conhecimento e das habilidades e pela sobrecarga física e emocional que levaram à reestruturação e reorganização dos múltiplos contextos onde os enfermeiros trabalham. Esta perspectiva constata que a imagem social dos enfermeiros se encontra em mudança, pois reconhecem que o seu bem-estar emocional em tempos de pandemia, melhora pelo reconhecimento dos seus esforços – órgãos de gestão hospitalar, governo e das comunidades⁽⁶⁾.

No marketing profissional enquadra-se a campanha promovida da Organização Mundial de Saúde e do Conselho Internacional de Enfermeiros *Nursing Now*. Esta objetiva melhorar a saúde globalmente, aumentando o perfil e o status da Enfermagem em todo o mundo através do desenvolvimento de novos modelos, participação em políticas de saúde, reconhecimento das competências, difusão das práticas efetivas e inovadoras e investimento na melhoria das condições de trabalho⁽⁶⁻⁷⁾.

Estamos no tempo certo, para reverter a invisibilidade da profissão de enfermagem e das suas implicações na saúde das pessoas, de modo a se obterem mudanças ao nível da percepção e dos comportamentos dos cidadãos, com especial enfoque nas crianças, pelo potencial de mudança que possuem.

Na infância, as atividades lúdicas constituem um recurso para o crescimento e desenvolvimento equilibrado. Neste contexto, o jogo enquanto atividade lúdica coopera na formação do saber mediando as aprendizagens significativas. Mas sua contribuição dependerá da concepção do jogo, da criança e do contexto. No espaço escolar, o jogo experimental é um instrumento educativo e no espaço cultural o jogo é um instrumento de aprendizagem das regras sociais. Em ambos os contextos, a criança aprende divertindo-se⁽⁸⁻⁹⁾. O jogo é uma

pedra basilar da aprendizagem e conseqüentemente, da educação, pela associação de dois ingredientes primordiais: prazer e o conhecimento. Este posicionamento vai de encontro ao pensamento de Lev Vigotsky que considerava o jogo lúdico como fator que possibilita a criança aprender a agir, a desenvolver a linguagem, o pensamento, a concentração e a criatividade⁽¹⁰⁾. Desconhece-se algum estudo que tenha investigado explícita e exclusivamente o fenômeno da imagem e o papel do enfermeiro retratado através de um *origami*.

Partindo do pressuposto que aprender representa na Vida Humana o desenvolvimento do saber e que se processa de diferentes formas nas diversas fases da vida, e que deve ter características que envolvam o interesse, o desejo de saber e de aprender, a curiosidade em questionar, o prazer e a alegria na descoberta⁽¹⁰⁾, colocamos a pergunta de pesquisa: Quais conteúdos devem integrar um jogo experimental, promotor da profissão de enfermagem e dirigido às crianças?

Sendo assim, o objetivo deste artigo é validar conteúdo para um jogo experimental, designado por Quantos Queres, utilizando um *origami*, sobre a profissão de Enfermagem, para crianças dos 7 aos 12 anos.

MÉTODOS

Estudo metodológico, cujo método de coleta de dados foi um painel de peritos. Os métodos formais de consenso, através do grupo de peritos constitui uma ferramenta cada vez mais utilizada na resolução de problemas em saúde, para a definição de níveis de acordo sobre assuntos controversos, por permitir a flexibilidade no tratamento de dados, a eficiência na tomada de decisões, a legitimação de conteúdos e o aumento da confiabilidade⁽¹¹⁻¹³⁾.

Este estudo foi desenvolvido com o intuito criar o conteúdo de um jogo para crianças dos 7 aos 12 anos, que contemple uma componente lúdica e uma componente didática com a qual se pretende dar a conhecer a profissão de Enfermagem.

Previamente foi definida a estrutura do jogo para a qual existiam alguns requisitos: que fosse apelativo, potencializasse capacidades cognitivas e motoras, viável e econômico. O recurso à técnica de *origami*: (ori) dobrar (kami) papel ou técnica de dobradura, concretizado como o próprio termo diz na dobragem folhas de papel com arestas, vértices, faces, entre outras, criando figuras de duas ou três dimensões foi a solução que melhor respondeu aos requisitos referidos. O *origami* foi implementado, praticado, e desenvolvido na educação infantil do Japão durante os últimos 140 anos. Este possui material didático barato e disponível: é um simples quadrado colorido e remanescente usado em vários campos

(matemática, engenharia, tecnologia espacial, estudos culturais, educação, design criativo, psicologia e cuidados de saúde⁽¹⁴⁾).

O *origami*, Quanto Queres, deve ser previamente construído pela criança, para ser jogado envolve pelo menos dois participantes: quem tem o *origami* pede ao outro participante para escolher um número e move o Quanto Queres tantas vezes quantas foram pedidas (junta e afasta os dedos para os lados e para a frente para o mover). No número em que terminar a contagem ficam quatro cores à vista. O adversário escolhe uma cor e na cor escolhida quem tem o “quanto queres” abre o triângulo e na parte superior deste surge a questão a que o segundo participante deve responder, na parte inferior está a resposta correspondente.

A seleção dos itens a incluir no jogo que melhor deem a conhecer a profissão devem ser por isso criteriosamente selecionados. Com o propósito de identificar as áreas temáticas da profissão de enfermagem a constar do jogo experimental e a conceção do seu enunciado foram constituídos dois grupos de peritos, designados por A e B cuja amostragem foi não probabilística recrutada em bola de neve.

O grupo A foi constituído por sete peritos-investigadores, para a sua seleção os critérios de inclusão foram: formação pós-graduada em enfermagem, com PhD e experiência em validação de instrumentos. O critério de exclusão foi não exercer a sua atividade profissional em território nacional de Portugal. O convite e apresentação do projeto foi feito por correio eletrónico.

A recolha de dados decorreu em dois momentos, fevereiro e junho de 2020 numa sala de reuniões da instituição promotora do estudo, para além dos peritos estiveram presentes dois elementos do grupo de pesquisa, um no papel de moderador e outro de observador com a tarefa de colher as informações.

Este grupo teve como objetivo central a seleção de conteúdos, considerando a adequação conceitual, a relevância e a clareza.

Desta discussão resultou um formulário composto por 19 questões referentes: à caracterização dos peritos do grupo B (gênero, idade, área de atuação profissional); oito questões para obtenção da concordância do enunciado considerando a relevância e a clareza, utilizando uma escala de dois itens – concordo e discordo – e oito questões abertas para identificar sugestões de outras áreas temáticas relevantes ou nova redação para os enunciados das perguntas/respostas considerando a clareza dos mesmos.

Na seleção do grupo B foram aplicados os critérios de inclusão: ser profissional de educação ou saúde com perícia em trabalhar com crianças entre os 7 e os 12 anos, foram

critérios de exclusão, trabalhar há menos de cinco anos com este grupo etário e não exercer a sua atividade profissional em território nacional de Portugal.

O convite aos peritos foi enviado por e-mail ou redes sociais até um total de 40 participantes, sendo calculada a amostra com referência ao princípio de cinco respostas para cada questão. A coleta de dados foi feita exclusivamente por correio eletrônico ou pelas redes sociais o que facilitou a participação e permitiu eliminar as interações pessoais, reduzindo a influência de natureza psicológica, como por exemplo, os efeitos da capacidade de persuasão e o predomínio de opiniões majoritários⁽¹²⁾.

O formulário foi de autopreenchimento eletrônico, através do Google Forms®, intitulado “A Enfermagem pelo olhar das crianças” e o período de coleta ocorreu entre fevereiro e abril de 2020. A decisão de aceitação foi estabelecida pelo consenso de 75% de concordância para cada item.

A segunda reunião do grupo de peritos ocorreu em junho com o objetivo de analisar e estabelecer os conteúdos a serem integrados no jogo face às propostas dos peritos grupo B (Quadro 1).

Para o tratamento estatístico dos dados utilizou-se o SPSS 24 for Windows (Statistical Package for the Social Sciences®). Da análise fez parte a estatística descritiva e inferencial. Dadas as características dos dados foram utilizados testes não paramétricos para compreensão das diferenças entre os peritos. Adotou-se um intervalo de confiança de 95% comum valor de p inferior a 0,05 e com recurso ao Teste U de Mann-Whitney e Teste de Kruskal-Wallis. Para a avaliação do conteúdo foi utilizado o eletrônico de concordância.

Nos aspetos éticos foram garantidas a confidencialidade e o anonimato pela codificação dos dados obtidos e pela aceitação voluntária, por todos os participantes, do consentimento informado, que constava do início do formulário. Obteve aprovação pela Comissão de Ética da Escola Superior de Enfermagem do Porto, com o parecer ADHOC_1055/2020.

Quadro 1- Etapas realizadas ao longo do estudo. Portugal, 2020

Etapas	Descrição
1º Seleção de estratégia para dar a conhecer a profissão de enfermagem para crianças	Um jogo que contemplasse uma componente lúdica e uma componente didática
2º Seleção do jogo	O jogo Quantos Queres que se constrói de recorrendo à técnica de <i>origami</i> foi a opção porque responde a requisitos: apelativo, potencializa capacidades cognitivas e motoras, de materialização fácil e econômica.
3ª Definição dos critérios de seleção dos peritos grupo A	Investigadores com formação pós-graduada em enfermagem, com PhD e experiência em validação de instrumentos
4º Identificação e contacto com os peritos do grupo A	Dirigido convite e apresentação do projeto, em fevereiro, por correio eletrónico
5º Primeira reunião de Peritos-grupo A	Seleção e discussão de conteúdos. Resultaram oito enunciados de pergunta e resposta a incluir no jogo Decorreu em fevereiro
6ª Definição dos critérios de seleção dos peritos grupo B	Profissional de educação ou saúde; Trabalhar com crianças entre os 7 e os 12 anos
7º Identificação e contacto com os peritos do grupo B	Foram recrutados 40 peritos em bola de neve O convite foi enviado a enviado por correio eletrónico ou redes sociais
8º Envio de formulário ao grupo de peritos do grupo B	Enviado, link do questionário, no aplicativo Google forms® entre fevereiro e março, solicitando-se as respostas até ao final do mês de abril
9º Análise dos resultados do grupo de peritos do grupo B	As respostas foram analisadas por critérios de concordância (entre peritos $\geq 75\%$)
10º Segunda reunião de peritos grupo A	Análise e discussão dos resultados e revisão de conteúdos face às propostas dos peritos grupo B

Fonte: Dados da pesquisa, 2020.

RESULTADOS

O grupo A composto por sete peritos-investigadores maioritariamente do sexo feminino (85.7%); 71.4% com doutoramento na área das Ciências de Enfermagem, 28.6% na área das Ciências da Educação e todos tinham experiência em validação de instrumentos considerando a adequação conceitual, pertinência e clareza. Identificaram as áreas temáticas a constar no conteúdo dos enunciados: história, exercício profissional, formação e ética e deontologia em enfermagem.

O grupo B, para validar o conteúdo de um jogo foi constituído por 40 peritos, maioritariamente feminino (87.5%) da área de atuação profissional de enfermagem (67.5%) e com média de idades de 47.83 anos (Tabela 1).

Tabela 1 - Caracterização do Grupo B de peritos. Portugal, 2020

Variáveis	N	%
Género (N=40)		
Masculino	5	12.5
Feminino	35	87.5
Idade- anos (N=40)		
Média 47,83		
31-40	8	20.0
41-50	19	47.5
51-60	10	25.0
61-70	3	7.5
Área de atuação profissional (N=40)		
Enfermagem:		
Docente de Enfermagem	11	27.5
Enfermeira especialista em saúde infantil e pediatria	11	27.5
Enfermeira de saúde familiar	3	7.5
Outras	2	5.0
Professor do ensino básico	11	27.5
Psicologia	2	5.0

Fonte: Dados da pesquisa, 2020

Na Tabela 2 são apresentadas as perguntas (P) versus respostas (R) e o respetivo grau de concordância atendendo à pertinência do item e do seu enunciado. Observou-se para todos os itens um percentual de concordância quanto à relevância de 100%, e à clareza superior a 75%, variando entre 100% e 75% de concordância, conforme critério de inclusão previamente estabelecido.

Tabela 2 - Porcentagem de concordância sobre a relevância e clareza do enunciado das perguntas e respostas do grupo B. Portugal, 2020

Pergunta (P)/ Resposta(R)	Relevância				Clareza			
	Concordam		Discordam		Concordam		Discordam	
	N	%	N	%	N	%	N	%
<i>P1 - R1</i>	40	100.0	0	0.0	34	85.0	6	15.0
<i>P2 - R2</i>	40	100.0	0	0.0	40	100.0	0	0.0
<i>P3 - R3</i>	40	100.0	0	0.0	30	75.0	10	25.0
<i>P4 - R4</i>	40	100.0	0	0.0	36	90.0	4	10.0
<i>P5 - R5</i>	40	100.0	0	0.0	38	95.0	2	5.0
<i>P6 - R6</i>	40	100.0	0	0.0	35	87.5	5	12.5
<i>P7 - R7</i>	40	100.0	0	0.0	38	95.0	2	5.0
<i>P8 - R8</i>	40	100.0	0	0.0	38	95.0	2	5.0

Fonte: Dados da pesquisa, 2020.

Considerando o total de itens, com recurso a testes não paramétricos verificou-se que a distribuição de concordância é a mesma entre as categorias de sexo ($p=0,337$). Verificamos que a distribuição é a mesma entre as categorias de classes de idades ($p=0,252$). Por último verificou-se a mesma distribuição para as categorias de área de atuação profissional ($p=0,082$).

Da análise dos resultados foi possível validar a relevância dos itens a incluir no jogo Quanto Queres. Os itens em que não se observou um eletrónico de 100% de percentual de concordância quanto à clareza das P/R foram associadas propostas de reformulação. Todas as propostas de reformulação foram consideradas na análise e discussão na segunda fase de discussão do grupo de peritos A, atendendo aos pressupostos iniciais e às limitações impostas pela estrutura do jogo tendo resultado a revisão do conteúdo de alguns itens (Quadro 2).

Quadro 2 - Enunciados iniciais, sugestões de reformulação do grupo de peritos B e enunciado final do grupo de peritos A. Portugal, 2020

Perguntas/Respostas	Conteúdo do enunciado	
	Sugestões	Opção
P1- Quem é a “mãe” da enfermagem? R1- Florence Nightingale	P1- Sabes quem é a mulher guerreira, que adorava o seu trabalho de enfermeira, e que, há mais de cem anos, ficou conhecida como a mãe da enfermagem?.	P1-A inicial
P2- “Qual o símbolo da enfermagem?” R2- Candeia	R2- Lamparina.	R2 - Aceitação da sugestão
P3- Quem te pode ajudar a teres mais saúde? R3- Enfermeiro	P3- Quais os profissionais de saúde que te podem ajudar a cuidares melhor de ti? R3- a) O enfermeiro ou o médico Ou b) Enfermeiro, médico, nutricionista Ou c) Profissionais de saúde	P3- Aceitação da sugestão R3- Aceitação da sugestão a) com inclusão de “etc”
P4- Quem faz parte da equipa de saúde? R4- Enfermeiro, médico, nutricionista, etc	P4- Numa equipa de saúde há muitos profissionais. Sabes dizer quem são? R4- Acrescentar auxiliares e técnicos, educadora e psicólogo	P4- Aceitação da sugestão R4- A inicial
P5- Onde trabalha o enfermeiro? R5- Centro de saúde, hospital, Escola, etc	R5- Acrescentar postos de enfermagem e empresas	R5- R4- A inicial
P6- Porque podes confiar nos enfermeiros? R6- Porque têm o dever de sigilo, formação e competência profissional	R6- Muito elaborada R6- Porque tem formação competência profissional e dever de sigilo, porque têm o dever de segredo profissional, formação e competência	R6- Reformulada para: Porque têm conhecimentos e têm que guardar segredo
P7- De quem cuida o enfermeiro? R7- Criança, jovens, adultos, idosos	P7- O enfermeiro cuida de quem?	P7- Aceitação da sugestão
P8- O que é preciso para ser enfermeiro? R8- O curso de licenciatura em Enfermagem	R8- Curso Superior de Enfermagem.	R8- Aceitação da sugestão

Fonte: Dados da pesquisa, 2020.

Decorrente do percurso de pesquisa e dos resultados obtidos nas diferentes etapas resultou o *origami* Quantos Queres apresentado na figura 1.

Figura 1 - Ilustração do *Origami* - Quantos Queres. Portugal, 2020



Fonte: Os autores, 2020.

DISCUSSÃO

A importância da visibilidade de uma profissão é incontornável para os seus profissionais e para quem necessita dos cuidados de enfermagem, pelo que junto dos seus clientes urge difundir-la⁽⁵⁾. Essa divulgação deve ser contínua junto de todos os cidadãos e com recursos a ferramentas diversificadas e ajustadas, ideia apoiada por organismos mundiais, dos quais se destaca a Organização Mundial de Saúde e o Conselho Internacional de Enfermeiros, que têm promovido, nos últimos anos, a campanha *Nursing Now*⁽⁷⁾. Acreditamos, que o tempo de pandemia que atualmente vivemos, tem evidenciado a profissão de enfermagem, pelo que é uma oportunidade para a realização de marketing.

O marketing profissional recorre a estratégias de divulgação que podem transferir ao público alvo uma imagem mais ou menos positiva da profissão em função dos conteúdos utilizados, pelo que a sua seleção deve ser criteriosa e cuidada quando se objetiva a mudança de comportamentos e de atitudes da população envolvida⁽⁵⁾.

Recorde-se que o objetivo deste percurso é intervir neste grupo alvo de modo a promover uma imagem positiva da enfermagem. Com efeito, as contribuições positivas sobre a enfermagem precisam ser veiculadas, idealmente de autoria das próprias enfermeiras, para auxiliar na formação e ideias válidas e precisas sobre enfermagem e correção de quaisquer percepções errôneas⁽¹⁵⁾. Em geral, a imagem que nos é transmitida através da enfermagem é de alguém com um papel secundário associado a outra profissão, sem responsabilidade, autonomia ou capacidade de decisão. Projeta-se uma imagem pobre, com baixo nível acadêmico, com oportunidades limitadas na carreira, pouco remunerado e com pouco valor social⁽¹⁶⁾. As crianças são sensibilizáveis, e, portanto, cada representação dos enfermeiros deve dar-lhes um significado que as ajudará a compreender quem são e o que fazem⁽¹⁵⁾.

O jogo poderá ser uma das estratégias mais robustas para divulgar a profissão de Enfermagem junto dos mais novos pelas inúmeras vantagens que lhe são reconhecidas. Na infância, as atividades lúdicas constituem um recurso para o desenvolvimento cognitivo. Na perspetiva piagetiana, a criança apreende novas informações e acomoda-as nas suas estruturas mentais. Entre as atividades lúdicas o jogo experimental funciona como conector entre as componentes motoras, cognitivas, afetivas e sociais, com os quais a criança irá modelar o mundo à sua volta, apropriando-se de experiências, informações, atividades, atitudes e valores. Deste modo, coopera com a formação do saber mediando as aprendizagens significativas. Mas para que este produza os resultados desejados deve-se ponderar na concepção do jogo, o grupo etário e o contexto sociocultural. Pelo jogo a criança aprende divertindo-se prazerosamente⁽⁸⁻⁹⁾.

O jogo será uma ferramenta de marketing eficaz para dar a conhecer a profissão de enfermagem como um recurso em saúde junto dos mais novos. Dentre os jogos experimentais destacamos os que utilizam a técnica de *origami*, na qual dobras de papel formam diferentes figuras. Esta potencializa o desenvolvimento de competências motoras, de raciocínio lógico-matemático, da perseverança e paciência; estimula a concentração e ativa a memória promovendo a integração de conhecimentos⁽¹⁷⁾.

Considerando as potencialidades da técnica de *origami* o nosso foco centrou-se no “tipo” e no “como”, considerando as questões desenvolvimentais do grupo em questão e a ausência de ferramentas que objetivem e divulguem a profissão de enfermagem. Conforme referimos previamente não encontramos na literatura a utilização deste recurso para potenciar a visibilidade da profissão nesta faixa etária. No entanto, são encontrados estudos com a sua utilização usado em vários campos (matemática, engenharia, tecnologia, educação, psicologia e cuidados de saúde⁽¹⁷⁻¹⁸⁾). Num estudo realizado por estes autores, junto de crianças em

oncologia, salientam as vantagens da sua utilização, entre elas é seguro, barato e interativo, autocriação levando ao senso de realização, inovador, fácil de fazer, tornam-se os personagens das histórias, pode ser feito e usado em qualquer contexto⁽¹⁸⁾.

A seleção dos conteúdos teve em consideração os pilares da profissão: perfil do exercício profissional, habilitações de acesso à profissão, princípios éticos que a sustentam⁽¹⁹⁾ e ainda, os elementos históricos e simbólicos que a retratam. A concordância na seleção dos itens por parte dos grupos de peritos reforça a importância destes.

Temos presente a importância da escolha desta ferramenta, porque, de acordo com Franco Cofre⁽²⁰⁾ a imagem social da profissão de enfermagem é ainda uma imagem deteriorada, associada a estigmas do passado. E, são os enfermeiros os principais responsáveis pela construção de uma identidade e imagem profissional sólida e que esta perpassa para a sociedade.

A escolha dos termos em que a mensagem foi redigida revelou-se a tarefa mais desafiadora, foram critérios na sua elaboração a brevidade da mensagem a par da sua relevância e clareza.

O esforço para mudar a imagem que transmitimos está nas mãos da própria Enfermagem. Devemos projetar publicamente o melhor da nossa identidade e assim, construir na mente da população, para quem trabalhamos, uma imagem positiva que gere confiança e, conseqüentemente, garanta o aproveitamento máximo dos recursos que podemos oferecer. Dessa forma alcançaremos melhorias no nosso posicionamento atual, visibilidade do cuidado de enfermagem e nossa projeção para o futuro, neste percurso incidindo desde cedo nas crianças⁽¹⁵⁾.

O jogo deve ser encarado como uma atividade sociocultural, permitindo a identificação dos aspectos centrais a integrar para que a mensagem seja apreendida, realçando-se a importância da forma como é apresentada. Sem pretensiosismos acreditamos que o jogo Quanto Queres com a técnica de *origami* poderá ser um artefato a usar em campanhas de marketing da profissão de enfermagem junto dos mais novos.

CONCLUSÃO

Considerando os objetivos norteadores deste estudo metodológico foram identificados e validados os conteúdos a integrar um jogo experimental, Quanto Queres, utilizando a técnica do *origami*, sobre a profissão de Enfermagem, dirigido às crianças entre os 7 e os 12 anos de idade.

Este estudo irá prosseguir para a fase de construção do protótipo e sua validação junto da população-alvo. A sua limitação centra-se na pouca representatividade dos peritos da área de educação.

Este jogo contribuirá para a visibilidade da profissão de enfermagem, que assume maior impacto em tempos de pandemia COVID 19. A sua utilização em contexto escolar e/ou familiar torna-o um instrumento facilitador do reconhecimento deste grupo profissional, enquanto recurso de saúde, junto da sociedade.

REFERÊNCIAS

1. Correia M, Correia S, Santos MF, Lourenço A. A enfermeira no desenho da criança. Rev Enf Ref. 2010 [citado 2020 nov 3];2(12):83-92. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/3882/388239959002.pdf>
2. Donoso MTV, Wiggers E. Discorrendo sobre os períodos pré e pós Florence Nightingale: a enfermagem e sua historicidade [reflexão]. Enferm Foco. 2020 [citado 2020 nov 3];11(1.esp):58-61. Disponível em: <http://revista.cofen.gov.br/index.php/enfermagem/article/view/3567/803>
3. Martins MF, Dias MO. Representação socioprofissional dos enfermeiros – percepção dos utentes. Rev Mill. 2010 [citado 2020 nov 3];38(15):253-69. Disponível em: <https://revistas.rcaap.pt/millennium/article/view/8261>
4. Ordem dos Enfermeiros [Internet]. Coimbra: OE; 2019 [citado 2020 nov 3]. Nursing Now; [cerca de 2 telas]. Disponível em: <https://www.ordemenfermeiros.pt/centro/noticias/conteudos/nursing-now/>
5. Andrade JB, Cavalcante BM., Apostólico MR. Marketing pessoal e enfermagem: projeção para visibilidade social do enfermeiro. Enferm Foco. 2017,8(1):82-6. doi: <https://doi.org/10.21675/2357-707X.2017.v8.n1.946>
6. Mo Y, Deng L, Zhang L, Lang Q, Liao C, Wang N, et al. Work stress among Chinese nurses to support Wuhan for fighting against the COVID-19 epidemic. J Nurs Manag. 2020;28(5):1002-9. doi: <https://doi.org/10.1111/jonm.13014>
7. Ordem dos Enfermeiros Enfermeiros [Internet]. Coimbra: OE; 2019 [citado 2020 nov 3]. Nursing Now Portugal – faça parte deste movimento!; [cerca de 1 tela]. Disponível em: <https://www.ordemenfermeiros.pt/noticias/conteudos/nursing-now-portugal-fa%C3%A7a-parte-deste-movimento/>
8. Luiz JMM, Santos ACB, Rocha FF, Andrade SC, Reis YG. As concepções de jogos para Piaget, Wallon e Vygotski [Internet]. Cafelândia: Colégio John Kennedy; 2015 [citado 2020 nov 3]. Disponível em: <http://www.colegiojohnkennedy.com.br/downloads/2015/AnaLucia-03-10/JOGO.pdf>
9. Dantas GP. O brincar no desenvolvimento infantil. São Paulo: Senac; 2017.

10. Azevedo Neta SL, Castro DL. Teorias da aprendizagem: fundamento do uso dos jogos no ensino de ciências. *Rev Ciênc Ideias*. 2017;8(2):195-204. doi: <http://doi.org/10.22407/2176-1477/2017v8i2.641>
11. Fink A, Kosecoff J, Chassin M, Brook RH. Consensus methods: characteristics and guidelines for use. *AJPH*. 1984;74(9):979-83. doi: <https://doi.org/10.2105/AJPH.74.9.979>
12. Souza DJ, Contim D, Ferreira MBG, Costa NS, D’Innocenzo M. The delphi method in research in the field of nursing: a bibliometric study. *J Nurs UFPE on line*. 2015 [cited 2020 Nov 3].;9(9):9216-23. Available from: <https://periodicos.ufpe.br/revistas/revistaenfermagem/article/view/10720/11808>
13. Dalla Nora CR, Zoboli E, Vieira MM. Validation by experts: importance in translation and adaptation of instruments. *Rev Gaúcha Enferm*. 2017;38(3):e64851. doi: <http://doi.org/10.1590/1983-1447.2017.03.64851>
14. Nishida Y. Something old, something new, something borrowed, and something Froebel? the development of origami in early childhood education in Japan. *Paedagog Hist*. 2019;55(4):529-47. doi: <https://doi.org/10.1080/00309230.2018.1546330>
15. Carroll SM, Rosa KC. Role and image of nursing in children's literature: a qualitative media analysis. *J Pediatr Nurs*. 2016;31(2):141-51. doi: <http://doi.org/10.1016/j.pedn.2015.09.009>
16. Sánchez-Gras S. Imagen de la enfermería a través de la prensa escrita ¿necesitamos visibilizar los cuidados enfermeros? *Cult Cuid*. 2017;21(49):74-80. doi: <http://doi.org/10.14198/cuid.2017.49.08>
17. Menezes JPC. Origami como recurso didático para o ensino de ciências. *REnCiMa*. 2018;9(3):238-48. doi: <https://doi.org/10.26843/rencima.v9i3.1304>
18. Patni N, Patni S, Bapna A, Sharma L, Sharma U. Origami in Oncology: coping with children. *Indian J Med Paediatr Oncol*. 2019;40(3):430-1. doi: http://doi.org/10.4103/ijmpo.ijmpo_124_19
19. Ministério da Saúde (PT). Decreto-Lei n.º 161/96, de 4 de setembro de 1996. Regulamento do exercício profissional do enfermeiro. *Diário da República*. 1996 set 4 [citado 2020 nov 3];(205 1 Série A):2959-62. Disponível em: <https://dre.pt/application/conteudo/241640>
20. Franco Coffré JA. Percepción social de la profesión de enfermería. *REVENF*. 2020;(38):272-81. doi: <http://doi.org/10.15517/revenf.v0i38.36930>

Contribuição de autoria:

Conceituação: Luísa Maria da Costa Andrade, Maria Manuela Ferreira Pereira da Silva Martins, Carla Sílvia Fernandes, Henriqueta Ilda Verganista Martins Fernandes.

Curadoria de dados: Luísa Maria da Costa Andrade, Maria Manuela Ferreira Pereira da Silva Martins, Carla Sílvia Fernandes, Henriqueta Ilda Verganista Martins Fernandes.

Análise formal: Luísa Maria da Costa Andrade, Maria Manuela Ferreira Pereira da Silva Martins, Carla Sílvia Fernandes, Henriqueta Ilda Verganista Martins Fernandes.

Investigação: Luísa Maria da Costa Andrade, Maria Manuela Ferreira Pereira da Silva Martins, Carla Sílvia Fernandes, Henriqueta Ilda Verganista Martins Fernandes

Metodologia: Luísa Maria da Costa Andrade, Maria Manuela Ferreira Pereira da Silva Martins, Carla Sílvia Fernandes, Henriqueta Ilda Verganista Martins Fernandes.

Administração de projeto L Andrade

Validação: Luísa Maria da Costa Andrade, Maria Manuela Ferreira Pereira da Silva Martins, Carla Sílvia Fernandes, Henriqueta Ilda Verganista Martins Fernandes.

Escrita - rascunho original: Luísa Maria da Costa Andrade, Maria Manuela Ferreira Pereira da Silva Martins, Carla Sílvia Fernandes, Henriqueta Ilda Verganista Martins Fernandes

Escrita - revisão e edição- Luísa Maria da Costa Andrade, Henriqueta Ilda Verganista Martins Fernandes.

Os autores declaram que não existe nenhum conflito de interesses.

Autor correspondente:

Luísa Maria da Costa Andrade

E-mail: luisaandrade@esenf.pt

Recebido: 04.11.2020

Aprovado: 31.05.2021

Editor associado:

Helga Geremias Gouveia

Editor-chefe:

Maria da Graça Oliveira Crossetti