

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE CIÊNCIAS DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE ENFERMAGEM

JOÃO PEDRO OLIVEIRA SILVA

**UTILIZAÇÃO DE JOGOS COMO ESTRATÉGIA PARA EDUCAÇÃO EM SAÚDE
E O CUIDADO DE SI RELACIONADO A PESSOA IDOSA**

VITÓRIA- ES

2022

JOÃO PEDRO OLIVEIRA SILVA

**UTILIZAÇÃO DE JOGOS COMO ESTRATÉGIA PARA EDUCAÇÃO EM SAÚDE
E O CUIDADO DE SI RELACIONADO A PESSOA IDOSA**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Graduação Enfermagem e Obstetrícia
da Universidade Federal do Espírito Santo na
disciplina como exigência para aprovação em TCC II

Orientadora: Profa. Dra. Fabiana Gonring
Xavier.

VITÓRIA-ES
2022

SUMÁRIO

RESUMO.....	4
ABSTRACT	5
INTRODUÇÃO	6
OBJETIVOS	7
MÉTODOS	7
RESULTADOS	9
CONCLUSÃO.....	15
REFERÊNCIAS	16

RESUMO

A utilização de jogos que estimulem a compreensão sobre qualidade de vida, a interação e às indagações acerca do processo de envelhecimento, podem contribuir para a educação em saúde. O estudo proposto teve como objetivo identificar estudos sobre utilização de jogos como estratégia de educação em saúde e o cuidado de si relacionados à pessoa idosa. Utilizou-se a Revisão Integrativa da Literatura, com busca nas bases PubMed, LILACS, BDNF, Embase, SciELO, Scopus, Web of Science, sendo posteriormente exportada para plataforma Rayyan QCRI, no recorte temporal dos últimos 10 anos. Resultados e Discussão: Três artigos foram selecionados para leitura completa. O nível de evidência conforme *Oxford Centre Evidence-Based Medicine* foi nível 4 (1 artigo) e nível 2C (2 artigos). Os desafios apontados que necessitam ser superados foram: dificuldades em relação a coordenação motora, grau de conhecimento de cada idoso, assimilação e aplicação das regras, dificuldades para armazenar informações e resgatá-las, bem como dificuldades em utilizar algumas ferramentas tecnológicas. Verifica-se que, apesar dos desafios, a utilização de jogos melhorou a interação, comunicação, colaboração, forma de assimilação de conteúdo para o autocuidado, sendo uma proposta pertinente para educação em saúde e o cuidado de si.

Palavras-chave: Idosos. Educação em saúde. Cuidado de si. Jogos

ABSTRACT

The use of games that stimulate understanding about the quality of life, the interaction about the aging process, can contribute to health education. The proposed study aimed to identify studies on the use of games as a health education strategy and self-care related to the elderly. The Integrative Literature Review was used, with a search in PubMed, LILACS, BDENF, Embase, SciELO, Scopus, Web of Science, being later exported to the Rayyan QCRI platform, in the time frame of the last 10 years. Results and Discussion: Three articles were selected for full reading. The Oxford Center Evidence-Based Medicine assessment level was level 4 (1 article) and level 2C (2 articles). The challenges of tools that can be used for application tools are: difficulties in relation to functions, degree of knowledge of the tools, assimilation of technological tools for information and rescue them, as facilities in relation to machines and integration tools. Check if communication, despite the challenges, is the best use of games or interaction, education, collaboration, the form of content assimilation for self-care, being a relevant proposal for health and self-care.

Key-words: Aged. Health Education. Play.

INTRODUÇÃO

O número de pessoas acima dos 60 anos vem aumentando com o passar dos anos no Brasil. Segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2018), aproximadamente 13,4% da população em 2018 era composta por idosos. Além disso, a projeção para essa faixa etária é o alcance dos 30,4% no ano de 2055.

Pensar sobre qualidade de vida da população idosa é entender a complexidade do envelhecer. O envelhecer de forma saudável é o acerto das escolhas e oportunidades ao longo dessa trajetória (BRASIL, 2006). Para obter escolhas assertivas é importante ter conhecimento sobre os seus efeitos. Assim, a educação em saúde torna-se uma alternativa eficaz para a resolução dessa problemática. Entende-se como promoção de saúde as estratégias de produzir saúde, com o objetivo de atender as próprias demandas e garantir maior qualidade de vida para a população (MALTA et al, 2016). O principal dispositivo da promoção de saúde é a educação, uma vez que ela utiliza dos saberes técnicos e populares para construir em coletivo ou individualmente novos conhecimentos acerca da saúde, transformando comportamentos (LOPES et al, 2010).

Para obter-se êxito e efetividade na educação em saúde é necessário a utilização de uma ferramenta que possibilite flexibilidade e acessibilidade no uso para com o público alvo. Assim, as tecnologias mostram-se adequadas para o propósito da educação em saúde. O termo “tecnologia” é entendido como o modo de realizar algo e não necessariamente a tecnologia física. As tecnologias em saúde são divididas em três perspectivas: leve, utilizadas nas relações humanas como a relação paciente e profissional; leve-dura, definida como os saberes científicos e dura, relacionadas aos equipamentos e maquinários tecnológicos. (CESTARI et al, 2015).

Diante do exposto, a questão norteadora proposta inicialmente foi respondida ao longo do processo de investigação e verificou-se que a utilização de jogos colabora para o processo de educação em saúde e o cuidado de si à pessoa idosa.

OBJETIVOS

Objetivo geral:

Identificar estudos acerca da utilização de jogos como estratégia de educação em saúde e o cuidado de si relacionados à pessoa idosa.

Objetivo específico:

Identificar os efeitos gerados ou potencializados através da aplicação dos jogos como estratégia de educação em saúde e o cuidado de si relacionados à pessoa idosa.

MÉTODOS

Estudo de carácter qualitativo, descritivo do tipo Revisão Integrativa da Literatura, seguindo as seguintes etapas: formulação do tema trabalhado, bem como da questão norteadora, hipótese e objetivo; definição dos critérios de inclusão e exclusão/busca na literatura; categorização dos estudos; avaliação dos estudos incluídos; interpretação dos resultados e síntese da revisão (MENDES et al, 2008).

As bases de dados utilizadas na pesquisa foram PubMed, LILACS, Web Of Science, Scielo, Science Direct, PubMed, Scopus, Embase e BDNF. Cada plataforma possui descritores que correspondem ao portal. Portanto, as estratégias de busca foram adaptadas e usadas conforme cada portal, conforme demonstrado no quadro 1.

Quadro 1. Estratégias de busca utilizadas em cada plataforma e resultados encontrados.

Banco de Dados	Estratégia de busca	Resultados
Web Of Science	'Health Education' AND 'Older Adults' AND 'Game'	269
	Health Education (Todos os campos) and Older Adults (Todos os campos) and gerotechnology (Todos os campos)	23

Scielo	(Health Education) AND (Older Adults) AND (Game)	1
	(Health Education) AND (Older Adults) AND (Gerontechnology)	0
	(Health Education) AND (Older Adults) AND (Educational Technology)	2
	(Educação em saúde) AND (Idoso) AND (Jogos)	1
	(Educação em saúde) AND (Idoso) AND (Tecnologia Educativa)	6
	(Gerontotecnologia) AND (Idoso)	11
PubMed	(Gerontechnology) AND (Health Education)	22
	((Games) AND (health education)) AND (geriatrics)	50
	((Aged) AND (gerontechnology)) AND (health education)	20
	((Geriatrics) AND (Educational Technology)) AND (Games) AND (Health Education)	3
LILACS	(Educação em saúde) AND (Gerontotecnologia)	4
	(Educação em saúde) AND (Idoso) AND (Jogo)	18
	(Educação em saúde) AND (Idosos) AND (Tecnologia Educacional)	30
	(Educação em saúde) AND (Idosos) AND (Oficina)	18
Scopus	(TITLE-ABS-KEY (health AND education) AND TITLE-ABS-KEY (older AND adults) AND TITLE-ABS-KEY (game))	166
	(TITLE-ABS-KEY (health AND education) AND TITLE-ABS-KEY (older AND adults) AND TITLE-ABS-KEY (bingo AND game))	4
Embase	'educational technology'/de AND 'older adults'/de AND 'gerontechnology'/de	0
	('gerontechnology'/exp OR gerontechnology) AND ('health education'/exp OR 'health education')	6
	('health education'/exp OR 'health education') AND ('older adults'/exp OR 'older adults') AND ('game'/exp OR game)	11
	('older adults'/exp OR 'older adults') AND ('health education'/exp OR 'health education') AND ('educational technology'/exp OR 'educational technology')	3
BDENF	(Educação em saúde) AND (Idosos) AND (Gerontotecnologia)	3
	(Educação em saúde) AND (Idosos) AND (jogos)	4
Total		675

Fonte: Produção do próprio autor.

A busca ocorreu nos meses de janeiro e fevereiro de 2022, e posteriormente foi exportada a plataforma Rayyan QCR1 para o descarte de duplicatas e seleção dos estudos que condizem com os critérios de inclusão. Os critérios de inclusão utilizados foram: 1) texto publicado na íntegra; 2) texto em inglês, português e espanhol; 3) publicados no período de 2011 a 2021; 4) estarem voltados ao uso de jogos como estratégia de educação em saúde e o cuidado de si à pessoa idosa. Os critérios de exclusão: 1) revisão de literatura, estudos secundários, carta-resposta e editoriais; 2) texto incompleto; 3) estudos que não atendessem o objetivo da revisão; 4) dissertação ou tese de pós- graduação.

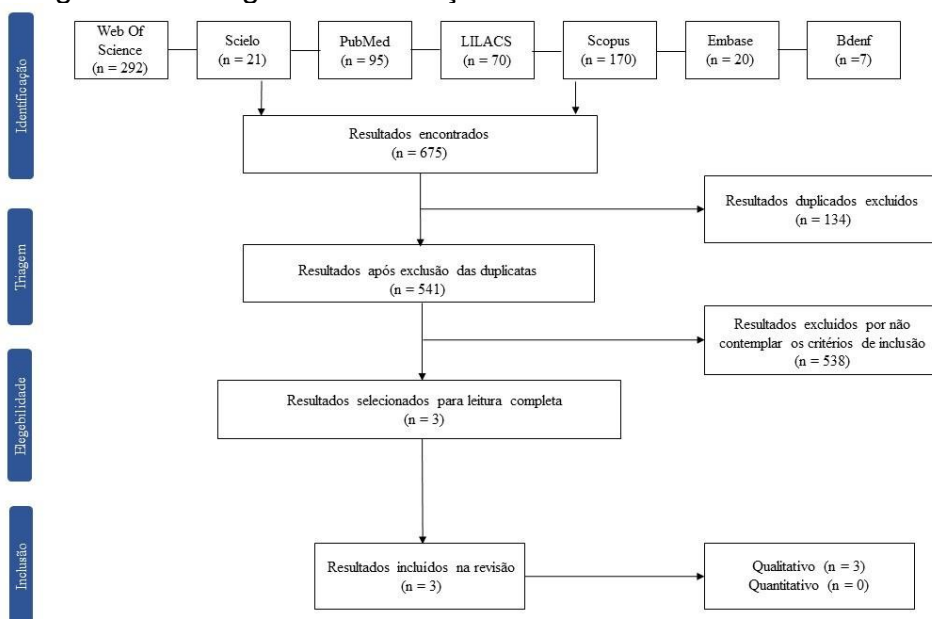
Os artigos selecionados após aplicação dos critérios de inclusão, foram lidos na íntegra para a formulação da síntese. Ressalta-se que para seleção dos artigos, utilizou-se *Cochrane Handbook for Systematic Reviews of Interventions* e do

Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA). Para A verificação do nível de evidencia foi utilizado o *Oxford Centre Evidence-Based Medicine.*

RESULTADOS

Foram encontrados 675 resultados após o uso da estratégia de busca nos bancos de dados. Dentre eles, 134 resultados eram duplicatas e 538 não contemplavam os critérios de inclusão. Dessa forma, 3 resultados foram selecionados para leitura completa e ambos foram incluídos na revisão. Para o fluxograma de seleção dos artigos, utilizou-se *Cochrane Handbook for Systematic Reviews of Interventions* e do *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA)* como metodologia norteadora. Além disso, para a metodologia desse estudo, é importante reunir e sintetizar informações-chaves de maneira concisa, bem como ter conhecimento sobre o nível de evidência dos artigos para que possamos extrair conhecimento e determinar o grau de confiança dos resultados gerados (BEYEA et al, 1998; POLIT et al, 2006). Portanto, aqui estão elencados quadros informativos que trarão base para o nosso estudo.

Figura 1. Fluxograma da seleção dos resultados encontrados



Fonte: Produção do próprio autor.

A Figura 1 infere que existe uma baixa produção científica na temática, considerando os bancos de dados citados. Essa escassez na literatura nos faz refletir sobre o porquê da baixa produção e as possíveis repercussões que surjam com ela. Podemos citar como reflexo desse cenário o prejuízo no conhecimento e na formação dos profissionais em saúde acerca do assunto, além do não respaldo científico, necessário para futuros investimentos de empresas e do Estado na problemática. Quanto ao motivo da escassez científica, infere-se que o não interesse com a população alvo e o baixo incentivo à produção científica no país, sejam as possíveis causas para tal situação.

Quadro 2 - Quadro informativo sobre objetivo, método e nível de evidência dos artigos

Artigos	Objetivo	Método	Nível de Evidência
Art. 1	Relatar a experiência de integrantes do Programa de Educação Tutorial do curso de Enfermagem no projeto de extensão "Acampavida [...]" (MUNHOZ et al, 2016, pag. 3).	Relato de Experiências	4
Art. 2	"Criar e implementar um jogo de tabuleiro como geronto-tecnologia voltada à promoção do envelhecimento ativo e saudável." (OLYMPIO, 2017, pag. 872)	Pesquisa Convergente Assistencial	2C
Art. 3	"Desenvolver e aplicar gerontotecnologia educacional por meio da articulação do lúdico, visando à promoção da saúde dos idosos em tratamento hemodialítico."(LUCCA, 2020, pag. 2).	Pesquisa Convergente Assistencial	2C

Fonte: Oxford Centre Evidence-Based Medicine¹⁴, adaptado por autor.

No Quadro 2, apresenta-se objetivo, método e nível de evidência de cada artigo que foi incluído na revisão. Compreende-se que os resultados encontrados são de baixa evidência científica conforme Oxford Center Evidence-Based Medicine (OXFORD, 2009). Dessa forma, reconhecendo a pequena amostra de pesquisa (espaço amostral), bem como nível de evidência e o lugar que essa pesquisa ocupa, entende-se que as discussões acerca dos resultados encontrados não

serão de cunho afirmativo e sim, de suposições, sugestões e ideias dos autores.

Embora o objetivo e a metodologia do artigo 1 divergir dos demais, por ser tratar de um relato de experiência, todos os três artigos possuem algo em comum: a produção de novos jogos educativos. Nenhuma das pesquisas encontradas relataram utilizar ferramentas prontas. Essa autenticidade de cada autor nos parece ser bastante positivo para a temática, uma vez que enriquece as possibilidades do fazer educação em saúde e afirma a capacidade que as equipes de saúde possuem para serem criativas e eficazes em seus cuidados. Em contrapartida, é importante ressaltar também a importância da validação dos jogos educativos antes da sua implementação, afim de ter maior confiabilidade no instrumento testado (SANTOS, 2021).

Além disso, o Quadro 2 nos mostra um predomínio da Pesquisa Convergente Assistencial (PCA) como metodologia da educação em saúde e o cuidado de si para a pessoa idosa. Isso se deve, talvez, pela PCA propor “[...] a convergência entre a pesquisa e a assistência” (LUCCA, 2020, pag. 2), visto que o objetivo da PCA é “manter uma estreita relação com a prática assistencial durante todo processo da pesquisa, propor mudanças no contexto social pesquisado e incorporar inovações na prática assistência” (OLYMPIO, 2017, pag. 873).

Quadro 3 - Quadro informativo sobre amostra do estudo e os principais resultados.

Artigos	Amostra do Estudo	Principais Resultados
Art. 1	Estratégia: Oficina Bingo da Saúde. Participantes: 24 idosos por grupo, totalizando 144 idosos participantes. Dias: 6 dias, 1 dia para cada grupo. Duração: 1h e 30min (coletivo).	“Outros participantes citaram que os grupos de idosos são como uma segunda família, em que podem conversar e se divertir”. (MUNHOZ et al, 2016, pag. 5) Destacaram que isso se estende como uma consequência da participação nos grupos de convivência, que é um espaço privilegiado para eles, por permitir troca de experiências e desenvolvimento de atividades de promoção à saúde. (MUNHOZ et al, 2016, pag. 5)
Art. 2	Estratégia: Jogo de Tabuleiro.	Durante sua implementação, os idosos

	<p>Participantes: 31 idosos divididos em 3 grupos.</p> <p>Dias: 4 dias por grupo.</p> <p>Duração: 2h e 30min (coletivo).</p>	<p>apresentaram entusiasmo e motivação. As expressões verbais e não verbais dos participantes foram representadas por risos, espontaneidade, solidariedade em ajudar o colega com maior dificuldade, espírito competitivo e mesmo frustração, quando as respostas não eram as esperadas para o ganho de bônus. (OLYMPIO, 2017, pag. 876)</p> <p>Mas também houve limites na implementação da proposta, a exemplo da dificuldade de assimilação e aplicação das regras do jogo por parte de alguns participantes, superados por eles mesmos, por meio do espírito coletivo e solidário assumido pelo grupo. (OLYMPIO, 2017, pag. 876)</p> <p>“[...] os idosos referiram que o jogo possibilitou a fixação do que foi compartilhado durante as discussões, ajudando-os a refletirem sobre seus hábitos de vida” (OLYMPIO, 2017, pag. 876)</p>
Art. 3	<p>Estratégia: Jogo de Atitudes.</p> <p>Participantes: 10 idosos.</p> <p>Dias: 1 dia.</p> <p>Duração: 40min (individual).</p>	<p>“A superação emergiu entre os idosos desde o princípio do jogo. A demonstração por conseguir alcançar, realizar, concretizar algo foi notável durante a atividade realizada”. (LUCCA, 2020, pag. 6).</p> <p>“Os idosos participantes da pesquisa relataram que a inserção do jogo trouxe ocupação e distração durante a sessão de hemodiálise”. (LUCCA, 2020, pag. 6).</p> <p>“[...] sentimentos negativos foram amenizados durante a prática do Jogo das Atitudes, bem como transpareceu a sensação de bem-estar durante a prática educativa”. (LUCCA, 2020, pag. 6).</p> <p>O jogo possibilitou conhecimento por partes dos idosos. Houve relato de comparações com ações que antes eram tomadas e que agora geram reflexões diante de novas possibilidades e atitudes. (LUCCA, 2020, pag. 7).</p>

Fonte: Produção do próprio autor.

O Quadro 3 informa a amostra do estudo (estratégia adotada, quantidade de participantes, bem como de dias para execução da dinâmica e o seu tempo duração) e principais resultados encontrados para cada artigo. Aqui, apenas um

em três não utilizou a estratégia da dinâmica em grupo. O mesmo adotou o uso do jogo no formato individual. Assim, esse não pôde observar alguns relatos como no artigo 2 “As expressões verbais e não verbais dos participantes foram representadas por risos, espontaneidade, solidariedade em ajudar o colega com maior dificuldade (OLYMPIO, 2017, pag. 876)” ou como no artigo 1 “[...] um espaço privilegiado para eles, por permitir troca de experiências” (MUNHOZ et al, 2016, pag. 5). Esses relatos nos fazem pensar que o coletivo impulsiona o aprendizado. Além disso, “[...]o espaço grupal é um potencializador da função terapêutica das pessoas” (ALVES e SOUZA; FRAGA, pag. 49, 2011)”, permitindo o companheirismo, a solidariedade, a troca de ideias e fortalecendo os laços fraternos.

Outro ponto a se observar no Quadro 3, é a quantidade de dias para execução das atividades. Os três artigos utilizaram um único dia para aplicação de jogo por grupo, mas o artigo 2 utilizou três dias para outras atividades educativas, fortalecendo sua dinâmica principal. Por se tratar de uma pesquisa com espaço amostral reduzido, não foi possível concluir a quantidade de dias ideal para o uso de jogos como estratégia de educação em saúde para idosos.

Entre os resultados da amostra do estudo, podemos citar alguns tópicos encontrados: autossuperação, companheirismo, solidariedade, lazer, bons sentimentos e autocrítica. Essas foram as principais repercussões do uso dos jogos com os idosos observadas nos estudos acima.

Autossuperação: “acto ou feito em que alguém supera os seus limites ou feitos anteriores” (DICIONÁRIO, PRIBIERAM 2022). Esse é o conceito entendido da autossuperação. Tal termo foi citado diversas vezes quando os autores notavam que os participantes tinham dificuldades em algum comando do jogo e os mesmos criavam estratégias para superá-las. Ainda, entre eles, compartilhavam ideias e caminhos para que todos alcançassem os objetivos da dinâmica. Formando, assim, o conceito de companheirismo e solidariedade que os autores trazem em seus textos. Outro aspecto importante dos jogos educativos é a capacidade de unir o aprendizado com o lúdico. O brincar e o aprender, proporcionando reflexões acerca da temática e os bons sentimentos. Acima de tudo, os participantes também tiveram autocrítica durante as atividades educativas, permitindo que novos hábitos fossem adquiridos e velhos hábitos fossem ressignificados para um

envelhecimento mais saudável.

Por fim, é interessante a se pensar que nenhum estudo relatou expressões negativas dos participantes com a aplicação dos jogos. Ao contrário, todos os três artigos selecionados enfatizaram efeitos positivos e importantes com o uso de jogos na educação em saúde e o cuidado de si da pessoa idosa.

Quadro 4 - Quadro informativo sobre as principais conclusões dos artigos

Artigos	Principais Conclusões
Art. 1	<p>Salienta-se a importância de o desenvolvimento da oficina está embasado na metodologia participativa, na qual os participantes puderam compartilhar suas experiências e ter um espaço para discussão de dúvidas, realçando a atividade de educação em saúde. (MUNHOZ et al, 2016, pag. 5)</p> <p>“As discussões depreendidas em cada rodada da oficina do bingo da saúde reiteraram que o envelhecer saudável é processual”. (MUNHOZ et al, 2016, pag. 5)</p> <p>“[...] as oficinas lúdico-pedagógicas mostram-se como importantes ferramentas para qualificar o cuidado ao crescente contingente de idosos”. (MUNHOZ et al, 2016, pag. 6)</p>
Art. 2	<p>“Essa gerontotecnologia implementada na clínica do cuidado de enfermagem agiu como elemento lúdico no exercício da autodeterminação e independência do idoso, como potencializador de memória, autoestima, processos de socialização, trocas de experiências e aprendizagem compartilhada.” (OLYMPIO, 2017, pag. 877)</p> <p>“A estratégia (educativa) e o recurso (jogo) utilizados contribuíram para a tomada de consciência dos idosos acerca de suas limitações e possibilidades em relação ao processo de envelhecer”. (OLYMPIO, 2017, pag. 877)</p>
Art. 3	<p>A aplicação da gerontotecnologia “Jogo das Atitudes” viabilizou a promoção da saúde dos idosos em tratamento hemodialítico mediante reflexão sobre suas percepções e práticas, ocupação/diversão durante as sessões de hemodiálise e construção de saberes empoderadores para o autocuidado. (LUCCA, 2020, pag. 8).</p> <p>A inserção da gerontotecnologia ainda é desafiadora, por ser tema recente e inovador, contudo traz novo modo de olhar para o processo de cuidado, independentemente do seu campo de atuação; pode ser instrumento que complementa o cuidado nas áreas da geriatria e gerontologia, proporcionando transformações nas práticas cotidianas (LUCCA, 2020, pag. 7).</p> <p>[...] o jogo educacional estimula o desenvolvimento psicológico, social e cognitivo, é atividade natural e motivadora, proporciona fortalecimento intrínseco e desejo de aprender conteúdo por si próprio. A inserção dessa tecnologia valoriza o idoso renal</p>

	crônico mediante cooperação com a equipe de enfermagem, valorização da sua própria vida, destacando-se o fato de assumir suas responsabilidades, aderindo ao tratamento e cumprindo com suas obrigações (LUCCA, 2020, pag. 7).
--	--

Fonte: Produção do próprio autor.

O Quadro 4 destaca as principais conclusões que cada artigo teve em seus estudos. Nota-se que os três artigos se complementam em suas conclusões, compactuando do mesmo pensamento sobre o uso de jogos como estratégia de educação em saúde para o idoso. Esse dado é interessante de se considerar, uma vez que as pesquisas aconteceram utilizando elementos diferentes: as pessoas, a cidade, o tempo de atividade, o formato do jogo educativo e os pesquisadores.

CONCLUSÃO

Diante do incremento de pessoas idosas na população brasileira e o aumento de demandas de cuidado para atendimento deste público, torna-se necessário a utilização de estratégias que possam promover e prevenir os agravos do envelhecimento. Observou-se com esta revisão que os jogos educativos são potencializadores da educação em saúde, possibilitam a difusão do conhecimento, além do lazer.

Considerando, porém, a lacuna na literatura, enfatiza-se que esse trabalho não pretendeu esgotar o tema, que é amplo e necessita de estudos mais robustos para demonstrar os reais impactos que a implementação do jogo educativo causa no comportamento de idosos para promoção da saúde e prevenção das doenças. Sugere-se a continuidade do estudo em novos bancos de dados, em outros idiomas com metodologia de revisão sistemática, com estudo duplo cego, para verificação de dados que possam fortalecer a estratégia da utilização de jogos educativos para pessoas idosas com vista a educação em saúde.

REFERÊNCIAS

BROOME, Mariopn. Integrative Literature Reviews for the Development of Concepts. In: Rodgers, B.L. and Knaf, K.A., Eds., *Concept Development in Nursing: Foundations, Techniques and Applications*. Philadelphia: Editora W. B. Saunders Company, 2000, p. 231-250.

CESTARI, Virna Ribeiro Feitoasa et al. Tecnologias do Cuidado utilizadas pela Enfermagem na Assistência ao Paciente Politraumatizado: Uma Revisão Integrativa. *Cogitare Enfermagem*, Fortaleza, v. 20, n. 4, p. 701-710, nov. 2015.

COOPER, Harris. The integrative research review: a systematic approach. *Educational Researcher*, Beverly Hills, v. 15, n. 8, p. 17-18, out.1984.

FOSENCA, Arina et al. Games to promote health education for children: integrative review, *Revista de Enfermagem Ufpe On Line*, Recife, v. 9, n. 5, p. 8444-8452, jun. 2015.

GANONG, Lawrence. Integrative reviews of nursing research. *Research in Nursing & Health*, New York, v. 10, n. 1, p. 1-11, mar. 1987

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). *Tabelas 2018 – Projeções da População do Brasil e Unidades da Federação por sexo e idade: 2010-2060*. Disponível em: <<https://www.ibge.gov.br/estatisticasnovportal/sociais/populacao/9109-projecao-dapopulacao.html?=&-t=resultados>>. Acesso em: 29 mai. 2021.

JULIAN HIGGINS et al. *Manual cochrane para revisões sistemáticas de intervenções versão 6.2*. Disponível em: <www.training.cochrane.org/handbook> Acessado em: 25 maio. 2022.

LOPES, Maria do Socorro Vieira Lopes et al. Análise do conceito de promoção da saúde. *Texto Contexto Enfermagem*, Florianópolis, v. 19, n. 3, p. 461-468, jul. 2010.

LUCCA, Danielely Cristini; HAMMERSCHMIDT, Karina Silveira de Almeida; GIRONDI, Juliana Balbinot Reis; et al. Game of Attitudes: educational gerontotechnology for the elderly undergoing haemodialysis. *Revista Brasileira de Enfermagem*, v. 73, n. suppl 3, p. e20180694, 2020. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-71672020001500165&tlng=en>. Acesso em: 22 mai. 2022

MALTA, Deborah Carvalho et al. Política Nacional de Promoção da Saúde (PNPS): capítulos de uma caminhada ainda em construção. *Ciência & Saúde Coletiva*, Itajubá, v. 21, n. 6, p.1683-1694, jun. 2016.

MENDES, Karina Dal Sasso et al. Revisão integrativa: método de pesquisa para a incorporação de evidências na saúde e na enfermagem. *Texto Contexto Enfermagem*. v. 17, n.4, p. 758-764, out. 2008.

MINISTÉRIO DE ESTADO DA SAÚDE. *Política Nacional de Saúde da Pessoa Idosa - Portaria Nº 2.528 de 19 de Outubro de 2006*. Disponível em: <http://bvsms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/gm/2006/prt2528_19_10_2006.html>. Acesso em: 27 mai. 2022.

MUNHOZ, Oclaris Lopes; RAMOS, Tierle Kosloski; MORO, Bernardo; et al. HEALTH BINGO WORKSHOP: AN EDUCATIONAL EXPERIENCE IN HEALTH WITH ELDERLY GROUPS. *REME: Revista Mineira de Enfermagem*, v. 20, p. 20:e968, 2016. Disponível em: <<http://www.gnresearch.org/doi/10.5935/1415-2762.20160038>>. Acesso em: 22 mai. 2022.

OLYMPIO, Paula Cristina de Andrade Pires; ALVIM, Neide Aparecida Titonelli. Board games: gerotechnology in nursing care practice. *Revista Brasileira de Enfermagem*, v. 71, n. suppl 2, p. 818–826, 2018. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S00341672018000800818&lng=en&tlng=en>. Acesso em: 22 mai. 2022.

OXFORD CENTRE FOR EVIDENCE-BASED MEDICINE. *Levels of evidence*
Disponível:<<http://www.cebm.net/oxfordcentre-evidence-based-medicine-levels-evidencemarch-2009/>>. Acesso em: 15 jul. 2022.

POLIT, Denise et al. Using research in evidence-based nursing practice. In: POLIT, Denise et al. *Essentials of nursing research. Methods, appraisal and utilization*. Philadelphia: Lippincott Williams & Wilkins; 2006, p.457-494.

SANTOS, Ranieri Sales de Souza et al. Construção e validação de um jogo didático como proposta metodológica de ensino-aprendizagem na disciplina de farmacognosia/ Construction and validation of a didactic game as a methodological proposal for teaching-learning in the subject of pharmacognosia. *Brazilian Journal of Development*, v. 7, n. 11,p. 102269–89, nov. 2021.

SECRETARIA DE ATENÇÃO À SAÚDE. *Estratégias para o cuidado da pessoa com doença crônica (Cadernos de Atenção Básica, n. 36)*. Disponível em: <https://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/estrategias_cuidado_pessoa_diabetes_mellitus_cab36.pdf>. Acessado em: 02 junho. 2022.

SOUZA, Ângela Maria Alves. *Coordenação de Grupos: teoria, prática e pesquisa*. 2. ed. Fortaleza: Expressão Gráfica Editora, 2011.

SUZANNE, Beyea et al. Writing an integrative review. *Association of periOperative Registered Nurses Journal*, Denver, v. 67, n. 4, p. 877-880, abr. 1998.

TORRES, Gilson de Vasconcelos et al. Aplicação do processo de enfermagem baseado na teoria de OREM: estudo de caso com uma adolescente grávida. *Revista Latino Americana Enfermagem*, Ribeirão Preto, v. 7, n. 2, p. 47-53, abr. 1999.

WHITTEMORE, Robin et al. *The integrative review: updated methodology*. *Journal of Advanced Nursing*, United States American, v. 52, n. 5, p. 546-553, dez. 2005.