RESUMO - III. PESQUISA CIENTÍFICA RELACIONADA ÀS TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS E ASSISTENCIAIS

O PROCESSO DE TRANSPOSIÇÃO PARA O CIBERESPAÇO DE JOGO EDUCATIVO TIPO TABULEIRO: CUIDADOS DOMICILIARES AO RECÉM-NASCIDO

Luana Guimarães Teles Saraceni Basile (luanabasile@usp.br)

Letícia Oliveira Rama (leticiaoliveirama@gmail.com)

Alice Peres Dos Santos Neta (alicenetaperes@gmail.com)

Aline Natalia Domingues (alinenataliadomingues@gmail.com)

Larissa Karoline Dias Da Silva Cassemiro (laryssakaroline@gmail.com)

Luciana Mara Monti (lumonti@eerp.usp.br)

Processo de transposição para o ciberespaço de jogo educativo tipo tabuleiro: cuidados domiciliares ao recém-nascido

Introdução: A transição para a parentalidade é permeada por vulnerabilidades emocionais, inseguranças e demandas de cuidado (Bianchetti; Costa, 2022). Embora o jogo de tabuleiro físico Mamãe e o Bebê tenha se mostrado efetivo na mediação de orientações sobre o recém-nascido a termo, o alcance geográfico de sua aplicação impulsionaram sua migração para o ambiente digital,

alinhando-se à premissa da Saúde Digital e a busca por maior capilaridade das tecnologias educacionais em Enfermagem. Objetivo: Sistematizar o processo de transposição da tecnologia educativa Mamãe e o Bebê do formato analógico para o formato digital. Método: Estudo metodológico de produção tecnológica. O processo foi estruturado em dois eixos: revisão integrativa da literatura para fundamentação baseada em evidências científicas atualizadas; e, desenvolvimento digital para transposição estruturada sob os referenciais teóricos de Game Design de Schell e Novak. A implementação utilizou a ferramenta Flippity®, integrada a planilhas Google. Resultados: A revisão integrativa (amostra final n = 24 artigos), forneceu o substrato teórico organizado em três categorias temáticas: Cuidados Essenciais com o Recém-Nascido no Domicílio; Conhecimentos sobre a visita domiciliar e Sinais de Perigo do Recém-Nascido; Amamentação e Aleitamento Materno e Saúde Bucal do Recém-Nascido. Na transposição, a mecânica original foi expandida com novos elementos visuais adaptados, promovendo uma experiência de usuário mais dinâmica. Criou-se recurso leve, baixo custo e alta acessibilidade, transformando a aprendizagem passiva em uma estratégia lúdica e participativa. Conclusão: A transposição de jogos para o formato digital é viável e inovadora, superando barreiras físicas do material impresso. O uso de plataformas gratuitas e referenciais sólidos de game design valida a possibilidade de produzir tecnologias de baixo custo com alto rigor científico. O recurso digital fornece suporte às famílias e instrumentaliza enfermeiros na promoção do cuidado seguro.

Transposition of a board game–based educational technology into cyberspace: home care for newborns

Introduction: The transition to parenthood is marked by emotional vulnerabilities, uncertainties, and caregiving demands (Bianchetti & Costa, 2022). The board game Mamãe e o Bebê has proven effective in supporting parental education on full-term newborn care; however, geographical and logistical limitations on its reach motivated its adaptation to a digital format, aligning with the principles of Digital Health and the demand for scalable educational technologies in Nursing.

Objective: To systematize the process of adapting the educational technology Mamãe e o Bebê from a physical board game into a digital resource. Methods: This methodological study on technological production was conducted in two phases: an integrative literature review to ground the content in current scientific evidence, and digital development structured on the Game Design frameworks of Jesse Schell and Jeannie Novak. The digital version was implemented using Flippity®, integrated with Google Sheets. Results: The integrative review (final sample: n = 24 studies) provided the theoretical foundation, organized into three thematic categories: Essential Home Care for Newborns; Knowledge about Home Visits and Newborn Warning Signs; and Breastfeeding, Human Milk Feeding, and Newborn Oral Health. In the adaptation, the original game mechanics were preserved and expanded with new visual and interactive elements, enhancing user engagement. The resulting resource is lightweight, low-cost, and accessible, transforming passive learning into an interactive experience. Conclusions: Adapting educational games to digital formats is feasible and innovative, overcoming the physical constraints of printed materials. Free digital platforms combined with established game design frameworks demonstrate the potential to produce low-cost technologies with high scientific rigor. The digital version of Mamãe e o Bebê offers families an accessible tool for newborn care and equips nurses with an evidence-based resource for health education and the promotion of safe care.

Proceso de transposición al ciberespacio de un juego educativo de tablero: cuidados domiciliarios del recién nacido

Introducción: La transición a la parentalidad está marcada por vulnerabilidades emocionales, inseguridades y demandas de cuidado (Bianchetti y Costa, 2022). El juego de tablero Mamãe e o Bebê ha demostrado eficacia en el cuidado del recién nacido a término; sin embargo, su alcance geográfico limitado motivó su migración al entorno digital, en consonancia con la Salud Digital y mayor capilaridad de las tecnologías educativas en Enfermería. Objetivo: Sistematizar el proceso de transposición de la tecnología educativa Mamãe e o Bebê del formato analógico al formato digital. Método: Estudio metodológico de

producción tecnológica, con dos ejes: revisión integrativa de la literatura para fundamentar el contenido en evidencia científica actualizada, y desarrollo digital según los referentes teóricos de Game Design de Schell y Novak. La implementación se realizó mediante la herramienta Flippity®, integrada con Google Sheets. Resultados: La revisión integrativa (muestra final: n = 24 artículos) proporcionó el sustento teórico, organizado en tres categorías: Cuidados esenciales del recién nacido en el domicilio; Conocimientos sobre la visita domiciliaria y signos de peligro del recién nacido; y Lactancia materna y salud bucal del recién nacido. En la transposición, la mecánica original se amplió con nuevos elementos visuales, favoreciendo una experiencia de usuario más dinámica. Se creó un recurso ligero, de bajo costo y accesible, que transforma el aprendizaje pasivo en una experiencia lúdica y participativa. Conclusión: La transposición de juegos al formato digital es viable e innovadora, superando las barreras del material impreso. El uso de plataformas gratuitas junto con referentes sólidos de game design valida la producción de tecnologías de bajo costo con alto rigor científico. El recurso digital brinda apoyo a las familias e instrumentaliza a los enfermeros en la promoción de un cuidado seguro.

Palavras-chave: enfermagem neonatal; jogo digitais; tecnologia educacional.