Revista de Enfermagem UFPE On Line

ISSN: 1981-8963

ARTIGO RELATO DE EXPERIÊNCIA

A UTILIZAÇÃO DE UM JOGO EDUCATIVO NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM DA TEORIA DE MADELEINE LEININGER: RELATO DE EXPERIÊNCIA

THE USE OF AN EDUCATIONAL GAME IN THE TEACHING-LEARNING PROCESS OF THE MADELEINE LEININGER'S THEORY: EXPERIENCE REPORT

EL USO DEL JUEGO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA TEORÍA DE MADELEINE LEININGER: RELATO DE EXPERIENCIA

Joseilze Santos Andrade[1], Flávia Janólio Costacurta Pinto da Silva[2], Maria Cláudia Tavares de Mattos[3], Caíque Jordan Nunes Ribeiro[4], Flávio dos Santos Nascimento[5], Maria Ilda Alves de Oliveira[6]

RESUMO

Objetivo: descrever a experiência na construção e validação de um jogo educativo no processo ensino-aprendizagem da Teoria da Universalidade e Diversidade do Cuidado Cultural de Madeleine Leininger. ***Metodologia***: foi realizado estudo descritivo, avaliativo, do tipo relato de experiência, com discentes do Curso de Graduação em Enfermagem da Universidade Federal de Sergipe, desenvolvido em três etapas: 1) Construção do jogo educativo; 2) Aplicação deste recurso didático com avaliação do conhecimento adquirido pelos alunos; 3) Validação do mesmo. Este estudo teve seu projeto de pesquisa aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa, sob CAAE nº 0351.0.107.000-11. ***Resultados***: os alunos que tiveram apenas aula expositiva como recurso didático obtiveram um menor rendimento; os que utilizaram exclusivamente a dinâmica do jogo educativo apresentaram melhor desempenho, enquanto que os alunos submetidos às duas metodologias de ensino apresentaram um rendimento intermediário com relação aos demais. ***Conclusão***: a utilização do Sunrise Game, como recurso didático, mostrou-se adequado para a temática em questão. ***Descritores***: Ensino; Aprendizagem; Jogos e Brinquedos; Teoria de Enfermagem.

ABSTRACT

Objective: to describe the experience in the construction and validation of an educational game in the teaching-learning process of the Cultural Care Diversity and Universality Theory of Madeleine Leininger. ***Methods:*** We have conducted a descriptive, evaluative and experience report-centered study, which was held along with students from the Undergraduate Nursing Course at the UFS, developed in three stages: 1) Construction of an educational game, 2) application of this didactic resource through the assessment of the knowledge acquired by the students; 3) Validation of the aforementioned game. The research project of this study was approved by the Ethics Research Committee, under CAAE nº 0351.0.107.000-11. ***Results:*** Students who only experienced the lecture class method, as a teaching resource, had a lower performance; students who exclusively made use of the dynamics of the educational game have reached a better performance, while the students subjected to both teaching methodologies showed an intermediate performance in comparison to the others. ***Conclusion:*** The use of Sunrise Game, as a teaching resource, was considered suitable for the topic at stake. ***Descriptors***: Teaching, Learning; Games and Toys; Nursing Theory.

RESUMEN

Objetivo: describir la experiencia en la construcción y validación de un juego educativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Teoría de la Universalidad y de la Diversidad del Cuidado Cultural de Madeleine Leininger. ***Metodología***: se realizó un estudio descriptivo, evaluativo, en la forma de relato de experiencia con alumnos del curso de graduación en Enfermería de la Universidad Federal de Sergipe. Se desarrolló en tres etapas: la construcción de un juego educativo; aplicación, de este recurso didáctico con evaluación de los conocimientos adquiridos por los estudiantes, seguidos por la validación del mismo. ***Resultados***: los estudiantes que sólo tuvieron clases expositivas como recurso didáctico tuvieron un desempeñõ más bajo, los que utilizaron sólo la dinámica de juego educativo mostraron un mejor desempeño, mientras que los estudiantes sometidos a los dos métodos de enseñanza mostraron un comportamiento intermedio en relación a los demás. ***Conclusión***: el uso del Sunrise game como recurso didáctico demostró ser adecuado para el tema en cuestión. ***Descriptores***: Enseñanza; Aprendizaje; Juegos y Juguetes; La Teoría de Enfermería.

[1]Enfermeira, Doutoranda, Programa Interunidades em Enfermagem, Universidade de São Paulo/USP, Docente do Curso de Enfermagem, Universidade Federal de Sergipe/UFS. Aracaju (SE), Brasil. E-mail: joseilzesa@gmail.com; [2]Enfermeira, Doutoranda, Programa Interunidades em Enfermagem, Universidade de São Paulo/USP. Docente do Curso de Enfermagem, Universidade Federal de Sergipe/UFS. Aracaju (SE), Brasil. E-mail: fjanolio@gmail.com; [3]Enfermeira, Doutora em Ciências Médicas, Docente do Curso de Enfermagem, Universidade Federal de Sergipe/UFS. Aracaju (SE), Brasil. E-mail: mctm@ufs.br; [4]Graduando em Enfermagem, Universidade Federal de Sergipe/UFS. Aracaju (SE), Brasil. E-mail: caiquejordan_enf@yahoo.com.br; [5]Graduando em Enfermagem, Universidade Federal de Sergipe/UFS. Aracaju (SE), Brasil. E-mail: flavioenfermagemufs@hotmail.com; [6]Graduanda em Enfermagem, Universidade Federal de Sergipe/UFS. Aracaju (SE), Brasil. E-mail: ildinhaao16@hotmail.com

INTRODUÇÃO

O presente relato de experiência partiu de reflexões entre docentes e discentes da disciplina "Fundamentos de Enfermagem" da Universidade Federal de Sergipe (UFS), com o intuito de construir novas formas de partilhar os conhecimentos no contexto de disciplinas teóricas e profissionalizantes de enfermagem. Os ensinamentos partilhados fundamentam-se em subsídios teóricos/pedagógicos que permitem estruturar o processo de trabalho orientado em função da integração entre as dimensões técnica e científica, teórica e prática do fazer saúde e educação.

A atividade lúdica é como um berço obrigatório das atividades intelectuais e sociais superiores e, por isso, indispensável para a prática educativa. O ensino associado aos aspectos lúdicos do jogo/brincar nos processos de ensinar e de cuidar na enfermagem conduz a um distanciamento das concepções tradicionais que priorizam o repasse de conteúdos, a disciplina e o ordenamento sistêmico nesses processos.[1] Percebe-se, assim, que tanto o conceito de jogo como o de formação é estabelecido culturalmente. Desse modo, entende-se o jogo como uma atividade lúdica em que os participantes vivenciam uma situação de engajamento social em tempo e espaço determinados, com características delimitadas pelas regras de participação na situação imaginária.[2]

A escolha pela utilização do método lúdico para o ensino da Teoria da Universalidade e Diversidade do Cuidado Cultural de Madeleine Leininger fundamenta-se na ideia de que o ensino da enfermagem transcultural contribui para o desenvolvimento de profissionais confiantes e competentes para a prática social.[3,4] Para tanto, sugere-se a utilização de uma variedade de estratégias metodológicas de ensino[3], nesse caso, o método lúdico. Nesse contexto, acredita-se que estudos sobre teorias de enfermagem sejam essenciais na utilização de uma ou mais destas como referenciais em pesquisa, ensino, administração ou consultoria; na promoção do potencial de mudanças construtivas e maior desenvolvimento da teoria; na identificação das escolas de pensamento de uma disciplina; na promoção de mudanças na prática clínica, bem como na definição de prioridades e identificação de conteúdo para o ensino e guias para a administração de enfermagem, como também na identificação de estratégias para o desenvolvimento de teorias.[5]

A teoria de Leininger é essencialmente parcimoniosa, incorporando os conceitos necessários de tal modo que o seu modelo possa ser aplicado em diferentes cenários. A teoria em questão não é fácil de ser compreendida em *prima facie*, entretanto, as apresentações da teoria e do seu modelo sustentam a necessidade de uma nova forma de aprender e apreender os conceitos, bem como demonstrar como estes se interrelacionam.[4] A utilização de atividades lúdicas, nesse caso, suscita trazer à discussão todo o processo e concita ao repensar constante sobre seus princípios e procedimentos, perseguindo as melhores alternativas que se ofereçam à formação do homem para o trabalho e para a cidadania.

Na tentativa de desvelar, em uma perspectiva de grupo, as metodologias e as tecnologias da educação, o presente estudo tem como objetivo descrever a experiência na construção e validação de um jogo educativo no processo ensino-aprendizagem da Teoria da Universalidade e Diversidade do Cuidado Cultural de Madeleine Leininger. Por meio do uso do jogo educativo construído à luz dessa teoria, espera-se proporcionar aos alunos e professores de enfermagem, enfermeiros e pesquisadores, uma visão do ser humano a ser cuidado, nos aspectos sistêmico e ético, ressaltando que o indivíduo está inserido em um contexto cultural que requer uma melhor investigação por parte da enfermagem, no intuito de alcançar o cuidado culturalmente congruente.

METODOLOGIA

Trata-se de um estudo descritivo, avaliativo, do tipo relato de experiência, realizado com discentes do primeiro período letivo do Curso de Graduação em Enfermagem da UFS, desenvolvido em três etapas: a primeira tratou da idealização e construção do jogo educativo; a segunda fase correspondeu à aplicação do jogo e avaliação conhecimento adquirido pelos alunos, enquanto que na terceira etapa procedeu-se o processo de validação do recurso educativo construído quanto à: linguagem, aparência, estrutura e compreensão.

Na primeira etapa, os discentes foram motivados a construir um jogo educativo que incorporasse o conteúdo programático a respeito da Teoria da Universalidade e Diversidade do Cuidado Cultural de Madeleine Leininger.

Para a operacionalização da segunda fase, 27 discentes matriculados na referida disciplina no semestre letivo subsequente foram divididos aleatoriamente em três grupos de nove (09) alunos, denominados grupos A, B e C. O grupo A recebeu o conteúdo

programático referente ao assunto por meio de aula expositiva; o grupo B foi envolvido com a dinâmica do jogo educativo elaborado, e o grupo C foi submetido a ambas as metodologias, ou seja, aula expositiva e o jogo educativo.

Para a avaliação do conhecimento adquirido pelos discentes conforme o método pedagógico aplicado, os participantes dos três grupos foram convidados a responder um questionário contendo 30 questões objetivas, com apenas duas alternativas de escolha (verdadeiro ou falso), que abordavam aspectos relativos à teoria em questão.

Em relação à validação da linguagem, aparência, estrutura e compreensão do jogo construído, apenas os grupos B e C a fizeram, por somente estes grupos terem sido expostos a tal metodologia.

Vale ressaltar que as exigências da Resolução 196/96 do Conselho Nacional de Saúde foram atendidas em todas as fases do estudo e que os processos de avaliação do conhecimento e validação do jogo ocorreram após aprovação do projeto de pesquisa pelo Comitê de Ética em Pesquisa do Hospital Universitário da UFS (CAAE nº 0351.0.107.000-11).

DESENVOLVIMENTO

• Escolha da abordagem pedagógica

Em virtude de dificuldades de compreensão sobre as teorias de enfermagem vivenciadas por alunos do curso de enfermagem, buscaram-se atribuir maiores valores nos aspectos lúdicos de fixação e aprendizagem da Teoria de Madeleine Leininger. Com o propósito de trabalhar a temática "teorias de enfermagem", sugerimos aos alunos que utilizassem a criatividade, além do conhecimento teórico sobre o assunto, para a criação de ferramentas inovadoras a serem aplicadas em sala de aula, com o intuito de facilitar a apreensão do conteúdo em pauta de modo eficiente, didático e lúdico.

Embora a conduta lúdica, a espontaneidade e a expressividade sejam encaradas pelas escolas, em geral, como algo alheio ao processo educacional, ressalta-se o lúdico como uma forma privilegiada de educação, tendo em vista sua relevância para a prática do aprendizado.[6]

Nessa perspectiva, a escolha por trabalhar com o lúdico perpassa pela premissa de que os procedimentos lúdicos "aprimoram sensações e percepções e permitem uma imersão total no presente, aflorando novos atributos biofísicos e sociais".[7:208]

• Elaboração do jogo educativo

De posse do tema a ser desenvolvido, a Teoria da Diversidade e Universalidade Cultural do Cuidado, surgiram inicialmente diversas ideias de jogos que possibilitariam exercitar os conhecimentos específicos da teoria, de forma lúdica, o que culminou no *Sunrise Game*. A escolha pelo termo "*Sunrise*" deveu-se ao fato deste referir-se ao modelo teórico-conceitual proposto por Madeleine Leininger.

O *Sunrise Game* foi organizado em uma "caixa educativa" na qual estão contidos os elementos necessários para o jogo, a saber: manual de regras; apostila com a elucidação teórica do tema; um tabuleiro; quatro pinos; um dado; um conjunto de 30 cartas e um CD-ROM. A apostila, além de abordar aspectos fundamentais da teoria, indica referências bibliográficas para pesquisas complementares.

Foram previstas duas modalidades do jogo: convencional e em meio eletrônico. Na primeira, é utilizado o tabuleiro, além de cartas contendo perguntas, um conjunto com os pinos e o dado. O tabuleiro está formatado contendo 47 casas de avanços sequenciais, as quais direcionam o caminho a ser percorrido pelo jogador, indicando quando avançar, aguardar, jogar outra vez ou responder às perguntas. Os jogadores, no mínimo de dois e no máximo de quatro, decidem entre si qual será o primeiro a iniciar a jogada. O número exposto no dado, quando arremessado, equivale à quantidade de casas que se poderá avançar. Ao cair em uma das 14 casas de avanço coloridas, distribuídas aleatoriamente no tabuleiro, o jogador é desafiado a responder a uma pergunta. Caso acerte, permanece na casa onde estiver e recebe um ponto na escala de pontuação; caso contrário, tem que reiniciar o jogo. Na opção em meio eletrônico, utiliza-se um CD-ROM, por meio do qual o jogador pode conferir todo o material de forma interativa e responder às perguntas referentes ao conteúdo em uma apresentação de slides semelhante ao tabuleiro.

• Aplicação das metodologias de ensino-aprendizagem

A aula expositiva ministrada aos grupos A e C foi desenvolvida em sala de aula com duração de 50 minutos, utilizando o multimídia como único recurso didático. Os alunos foram estimulados a discutir sobre o tema por meio de perguntas e/ou observações individuais, no entanto, dos 18 alunos que compuseram estes dois grupos, houve a manifestação de somente três (16,6%) discentes, com perguntas sobre a aplicabilidade da teoria na prática.

Para os alunos dos grupos B e C, foi utilizado o *Sunrise Game* como dinâmica

educativa. Inicialmente, os mesmos se organizaram em círculo e realizaram a leitura dinâmica do conteúdo da apostila do jogo durante vinte minutos. Observou-se, nesta etapa, que houve maior participação dos alunos no sentido de exporem seus pensamentos, dúvidas e opiniões quanto ao tema, assim como solicitaram esclarecimentos aos mediadores do jogo educativo.

Durante os trinta minutos subsequentes à leitura e à discussão da apostila, foi dirigido o jogo propriamente dito aos dois grupos.

Conforme descrito, os alunos do grupo C foram submetidos a ambas as metodologias. Neste caso, o tempo de exposição ao assunto foi de cerca de uma hora e quarenta minutos, o que corresponde ao dobro do tempo gasto com os grupos A e B.

• **Processo de avaliação do conhecimento**

A avaliação do conhecimento adquirido pelos 27 alunos participantes da pesquisa, realizada conforme a categorização dos grupos previamente estabelecidos (A, B e C) apresentou desempenhos que variaram de 21,2 a 25,1 acertos. O grupo A (aula expositiva) obteve a frequência de 71,1%, com média de 21,3 acertos, enquanto que o grupo B (jogo educativo) respondeu corretamente a 83,7% dos quesitos com média de 25,1. O grupo C (aula expositiva e o jogo educativo) apresentou um percentual de 70,7%, com média de 21,2 questões respondidas corretamente.

Vale ressaltar que o grupo A apresentou um desvio padrão equivalente a 6,1; seguido do grupo C, cujo desvio foi de 3,4. O grupo B, por apresentar um desvio padrão de 2,6, indica uma maior homogeneidade em seus resultados em detrimento dos demais.

Dessa forma, percebe-se que os alunos submetidos apenas à aula expositiva, como recurso didático, demonstraram um menor rendimento. Estudos evidenciaram que as práticas pedagógicas predominantes na formação do profissional enfermeiro abordam conhecimentos complexos por meio de conteúdos fragmentados e métodos tradicionais de ensino, rígidos e mecânicos, comprometendo, dessa forma, o desenvolvimento do senso crítico e analítico dos alunos neste processo.[8]

Os alunos do grupo C, apesar de terem sido submetidos às duas metodologias de ensino, obtiveram um rendimento intermediário com relação aos demais. Acredita-se que o maior tempo de exposição ao assunto destinado a estes alunos possa ter influenciado tal resultado, uma vez que este aspecto pode levar ao cansaço físico e mental e consequente desmotivação do aluno para a aprendizagem.

Em contrapartida, os alunos que utilizaram exclusivamente a dinâmica do jogo educativo apresentaram maior proveito em seu processo de aprendizagem, fato este que traduz a utilização do *Sunrise Game* como recurso didático adequado para a temática em questão.

Em um estudo de reflexão[9] sobre os desafios do processo de formação do enfermeiro, alguns aspectos baseados nos pilares da educação contemporânea, autoras sugerem a utilização de diversas metodologias de ensino de enfermagem. No que se refere à "articulação entre teoria e prática no ensino de enfermagem" [9:182], as autoras indicam a necessidade de ações pedagógicas que ultrapassem os muros da academia, que insiram os sujeitos do processo de formação nos espaços de produção de novas subjetividades. Ao referirem o pilar "Interação educador-educando",[9:182] é atribuída ao professor a responsabilidade de articular metodologias de ensino, dotadas de atividades estimuladoras da criatividade a fim de incentivar os alunos na produção de novos conhecimentos. Por fim, as autoras recomendam a "utilização das estratégias pedagógicas" [9:182] que possibilitem aos futuros profissionais conduzir o desenvolvimento de formas de pensar e agir e, com isso, possam descobrir novas formas de encarar os problemas no contexto da saúde.

Nesse sentido, em estudo[10] realizado sobre fatores que intervêm nas dinâmicas profissionais, foi identificado que a ausência de conhecimentos teórico-práticos sobre modelos de enfermagem interfere na prática profissional baseada em um modelo de assistência. Realça-se, assim, a necessidade de enfatizar, no âmbito acadêmico, o ensino e a utilização de modelos de assistência baseados em teorias de enfermagem.

• **Processo de validação do *Sunrise Game***

Para que o jogo possa ser utilizado com maior precisão, procedeu-se o processo de validação de conteúdo e aparência, o qual é definido como o "grau em que um instrumento mede aquilo que ele supõe estar medindo".[11:207] Apenas os grupos B e C a fizeram, por estes terem sido expostos a tal metodologia.

Os critérios avaliados foram: linguagem, aparência, estrutura e compreensão, referentes ao tabuleiro, ao questionário e às regras do jogo. Cada critério foi avaliado como: *Aprovado*, *Necessita de Reformulação* ou *Inadequado*.

Dos 18 alunos que realizaram tal avaliação, pode-se apurar que 75% dos avaliadores aprovaram o formulário na sua totalidade. Os 25% restantes avaliaram os itens como *Necessita de Reformulação*, sendo 50% destes relacionados à aparência e estrutura do tabuleiro, 25% com relação à compreensão do questionário e 25% quanto à estrutura das regras do jogo. Vale ressaltar que os avaliadores não descreveram como tais adequações poderiam ser feitas.

Considerando que 75% dos alunos concordaram com a composição e organização dos itens do jogo, este foi conceituado pelos autores como apto para divulgação e utilização como instrumento lúdico no processo ensino-aprendizagem da teoria de Madeleine Leininger.

CONCLUSÃO

É evidente que um modelo de utilização de estratégias pedagógicas, como o apresentado, implica em rompimento com conceitos preestabelecidos acerca do modo de construção do conhecimento de uma teoria no processo de ensino-aprendizagem, e é nesse sentido que se procura dividir e divulgar essa experiência desenvolvida dentro do Curso de Enfermagem da UFS, considerando a sua transcendência, no que tange à realização e à satisfação discente/docente.

Os resultados obtidos com essa atividade, na disciplina “Fundamentos de Enfermagem”, demonstraram que atividades bem planejadas e sistematizadas podem proporcionar um efetivo aprendizado quando associado a um contexto real.

Vale destacar que, durante o trabalho desenvolvido na disciplina referenciada, percebeu-se a motivação e a elevação da autoestima dos discentes envolvidos, fato este que, na visão dos docentes, pode gerar maior interesse pela temática e, consequentemente, contribuir para uma aprendizagem eficaz. Nesse sentido, espera-se que este relato possa contribuir para o trabalho daqueles que se preocupam com uma educação de qualidade.

De modo geral, participar de uma experiência como esta demonstra como a pesquisa pode ser uma importante ferramenta para a construção coletiva de conhecimentos, apontando caminhos que contribuem para a solução de problemas educacionais e a construção de políticas públicas mais eficientes e inclusivas.

REFERÊNCIAS

1 Caccavo PV, Carvalho V. Aspectos lúdicos na arte de ensinar e cuidar. Escola Anna Nery Revista de Enfermagem [Internet]. 2003 Aug [cited 2012 Sept 02]; 7(2):257-64. Available from: http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/1277/127717991013.pdf

2 Dias MIPS. O lúdico. Revista Comunicação e Educação [Internet]. 2005 Jan [cited 2012 Sept 02]; 8:121-33. Available from: http://iconline.ipleiria.pt/bitstream/10400.8/301/1/n8_art8.pdf

3 McGee P. Educational issues in transcultural nursing. Br J Nurs [Internet]. 1994 [cited 2012 Sept 02]; 3(21):1113-16. Available from: http://web.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?sid=6f37f958-2924-4f45-b1f4-aea41219e515%40sessionmgr10&vid=2&hid=21

4 Rajan MFJ. Transcultural nursing: a perspective derived from Jean-Paul Sartre. J Adv Nurs [Internet]. 1995 [cited 2012 Aug 26]; 22:450-55. Available from: http://web.ebscohost.com/ehost/detail?sid=9a2b7922-ab7d-4275-886e-c1de6254359f%40sessionmgr10&vid=1&hid=7&bdata=Jmxhbmc9cHQtYnImc2l0ZT1laG9zdC1saXZl#db=c8h&AN=

5 Leininger M. Founder's focus: transcultural nursing care makes a big outcome difference. J Transcult Nurs [Internet]. 2003 Apr [cited 2012 Sept 02]; 14(2):157. Available from: http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/12772625

6 Nascimento RM, Arêas Neto NT, Saint'Clair EM, Calomeni MR. Lúdico como ferramenta pedagógica no processo ensino aprendizagem. Persp online: biol & saúde [Internet]. 2012 [cited 2012 Sept 02]; 5(2):23-30. Available from: http://www.seer.perspectivasonline.com.br/index.php/CBS/article/viewFile/147/74

7 Moreira JCC, Schwartz GM. Conteúdos lúdicos, expressivos e artísticos na educação formal. Educ rev [Internet]. 2009 [cited 2012 Sept 02]; 33:205-20. Available from: http://www.scielo.br/pdf/er/n33/14.pdf

8 Moya JLM, Esteban MPS. La complejidad del cuidado y el cuidado de la complejidad: un tránsito pedagógico de los reduccionismos fragmentantes a las lógicas no líneales de la complejidad. Texto Contexto Enferm [Internet]. 2006 Apr-June [cited 2012 Sept 02]; 15(2):312-9. Available from: http://www.scielo.br/pdf/tce/v15n2/a15v15n2.pdf

9 Silva MG, Fernandes JD, Teixeira GAS, Silva RMO. Processo de formação do(a) enfermeiro(a) na contemporaneidade: desafios e perspectivas. Texto Contexto

Enferm [Internet]. 2010 Jan-Mar [cited 2012 Sept 02]; 19(1):176-84. Available from: http://www.scielo.br/pdf/tce/v19n1/v19n1a21.pdf

10 Mendes JMG, Chora MAFC. Business practices in connection with nursing and biomedical models. Rev enferm UFPE [Internet]. 2011 Mar-Apr [cited 2012 Sept 02];5(spe):371-8. Available from: http://dspace.uevora.pt/rdpc/bitstream/10174/3153/1/1757-12441-1-PB%20modelos%20enfermagem.pdf.

11 Polit, DF; Hungler, BP. Fundamentos de Pesquisa em Enfermagem. 5ª ed. Porto Alegre: Artmed; 2004.

Submissão: 20/08/2012
Aceito: 08/04/2013
Publicado: 01/05/2013

Correspondência

Joseilze Santos de Andrade
Universidade Federal de Sergipe
Departamento de Enfermagem
Rua Cláudio Batista, s/n
Bairro Sanatório
CEP: 49000-000 – Aracaju (SE), Brasil