

# Family Nursing Game: Desenvolvendo um jogo de tabuleiro sobre Família

*Family Nursing Game: Developing a board game*

*Family Nursing Game: Desarrollando un juego de tablero sobre la familia*

Carla Sílvia Fernandes<sup>1</sup>  
 Maria Manuela Martins<sup>2</sup>  
 Bárbara Pereira Gomes<sup>2</sup>  
 José Augusto Gomes<sup>3</sup>  
 Lucía Hisako Takase Gonçalves<sup>4</sup>

1. Escola Superior de Enfermagem Santa Maria. Portugal.
2. Escola Superior de Enfermagem do Porto. Portugal.
3. Centro Hospitalar de Póvoa de Varzim. Vila do Conde, Portugal.
4. Universidade Federal do Pará. Belém, PA, Brazil.

## RESUMO

Alguns enfermeiros em Portugal ainda não possuem formação em enfermagem de família, e sua prática profissional se baseia tão somente na experiência pessoal enquanto família e membro de uma família. Este artigo tem o objetivo de descrever o desenvolvimento de um material didático, jogo de tabuleiro intitulado "*Family Nursing Game*", construído, testado e validado, para enfermeiros na aprendizagem do conteúdo de enfermagem de família em contexto hospitalar. A metodologia desse desenvolvimento seguiu as dez etapas propostas por Jaffe (2011), desde definição de conteúdo, objetivos, formulação do jogo, avaliação da confiabilidade e validade e testagem de sua aplicação na população alvo. Os resultados, segundo a avaliação dos enfermeiros que se submeteram ao teste deste jogo de tabuleiro, ao lado de outras estratégias, realçaram preferência pelo jogo, pela fonte de interação e reflexão que ele permite entre os participantes e por motivarem-nos ao cuidado da família, fazendo do jogo um agente facilitador da aprendizagem.

**Palavras-chave:** Serviço hospitalar de enfermagem; Enfermeiro; Enfermagem de família; Educação continuada; Tecnologia educacional.

## ABSTRACT

Some nurses in Portugal still have no training on family nursing and their professional practice is only based on their personal experience as a member of a family. The aim of this study is to describe the development of an educational tool, a board game called "*Family Nursing Game*", which was developed, tested and validated for nurses learning the content of family nursing within a hospital context. The development of the methodology followed the ten stages proposed by Jaffe, from the definition of the content, objectives, game formulation with its rules, evaluation of reliability and validity, until its testing with the target population. The results, from the evaluation of nurses who agreed to perform the board game test along with other educational strategies, highlighted their preference for the game, due to the source of interaction and reflection provided among participants, and motivation for family care, making the game a learning facilitator agent.

**Keywords:** Hospital nursing service; Nurse; Family nursing; Continuing education; Educational technology.

## RESUMEN

Parte de los enfermeros en Portugal no tienen formación en enfermería de familia y sus prácticas solamente se adaptan con la propia experiencia, siendo familia también. El objetivo fue describir los pasos metodológicos en el desarrollo de un juego de tablero para enseñar sobre familia llamado "*Family Nursing Game*". El mismo fue construido y validado para enseñar la enfermería de familia a los enfermeros en el contexto de los cuidados en una unidad hospitalaria. La metodología de este desarrollo siguió las diez etapas propuestas por Jaffe, desde la definición del contenido y objetivos, la formulación del juego con evaluación de su confiabilidad y validez hasta probarlo con la población. Como resultado, los enfermeros hospitalarios que sometieron a la prueba del juego, los mismos realizaron preferencia por este juego, entre otras estrategias educacionales, por la fuente de interacción y reflexión que permite a los participantes, motivación para cuidado de la familia y considerando al juego como agente facilitador del aprendizaje.

**Palabras clave:** Servicio de enfermería en hospital; Enfermero; Enfermería de familia; Educación continua; Tecnología educacional.

**Autor correspondente:**  
 Lucía Hisako Takase Gonçalves.  
 E-mail: lhtakase@gmail.com

Recebido em 12/01/2015.  
 Aprovado em 23/11/2015.

DOI: 10.5935/1414-8145.20160005

## INTRODUÇÃO

A evolução que houve nas últimas décadas tem produzido impactos em vários níveis: na família, no trabalho, na saúde, na educação, na investigação, na sociedade em geral. Os hospitais também têm sido o alvo de muitas mudanças, nomeadamente na sua estrutura, função e no seu funcionamento. O hospital é pensado progressivamente como empresa, num crescente processo de racionalização das práticas. Embora a abertura dos hospitais portugueses às famílias tenha evoluído nos últimos anos, quando considerada sob a ótica dos enfermeiros em relação à família, aquilo que se observa principalmente é o fato de a família ser um suporte, um recurso para os cuidados do paciente<sup>1</sup>. Os enfermeiros reconhecem a importância da família nos cuidados do indivíduo hospitalizado, contudo falta-lhes visão abrangente da concepção de saúde e doença na família, já que, estando um membro da família enfermo, isto afeta todo o funcionamento da unidade familiar, por isso, ela mereceria a devida atenção dos profissionais<sup>2</sup>. Torna-se, portanto, essencial agilizar a capacitação de enfermeiros hospitalares no devido acolhimento das famílias de seus membros hospitalizados. Entre as diversas estratégias educacionais aplicáveis em educação continuada de profissionais em serviços de saúde, optou-se pela construção de um material didático, jogo de tabuleiro, para ensinar enfermagem de família, com o principal propósito de mostrar aos enfermeiros as possibilidades de se acolherem essas famílias acompanhantes/visitantes de seus membros hospitalizados, recriando formas de intervenção, privilegiando o sistema familiar, incorporando ao costumeiro paradigma individual de nossas ações o do foco no sistema de família como unidade.

O jogo de tabuleiro em questão representa uma estratégia de ensino-aprendizagem que provoca interesse do educando pela temática em foco, permitindo aquisição de conhecimentos e competências, revisão de conteúdos, aumento de atenção<sup>3</sup>, potenciação de interação entre os educandos<sup>4</sup>, envolvimento mais intenso no processo de aprendizagem. Quanto à aplicabilidade dessa estratégia em adultos, a literatura indica que os jogos vão ao encontro das necessidades, porque os adultos preferem assumir a responsabilidade pela sua aprendizagem e ver integrados os seus próprios conhecimentos<sup>4,5</sup>. O uso de jogos desafia as atuais perspectivas de educação de adultos, gestão de recursos humanos e formação nas empresas.

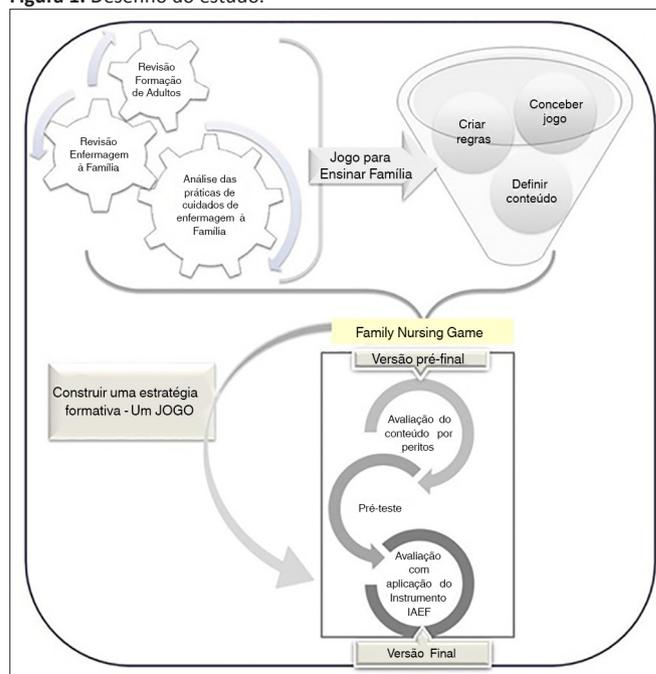
Na sociedade atual, somos levados a aprender a partir de estímulos fortes, interativos, inovadores, pelo que procuramos encontrar uma forma inovadora para a aprendizagem de adultos. A formação em contexto de trabalho, muitas vezes denominada de capacitação em serviço, pretende, no seu conceito, trabalhar o binômio teoria-prática na resolução de problemas reais, contextualizando o conhecimento na complexidade da prática de enfermagem<sup>6</sup>. Mas, para que haja formação, tem de haver modificação na forma de pensar e/ou agir dos indivíduos. A grande complexidade surge no sentido de como criar um momento de formação, facilitador da aprendizagem, que motive os enfermeiros pela procura de um conhecimento específico sobre família.

Os jogos podem atender a essas características, porque eles são experimentais e podem fornecer um *feedback* frequente, são uma forma de motivar, reforçar as habilidades e promover a colaboração<sup>7</sup>. A literatura indica que as primeiras enfermeiras a se interessarem por jogos como estratégia de ensino remonta ao início de 80<sup>8</sup>. Essa problematização nos conduz à escolha e ao desenvolvimento do jogo de tabuleiro como estratégia inovadora, agente facilitador de mudança, num programa de educação em serviço de enfermagem de família, para enfermeiros hospitalares de um Hospital Central do Norte de Portugal. O objetivo foi delimitado a descrever os passos metodológicos de desenvolvimento desse jogo de tabuleiro, intitulado "*Family Nursing Game*", construído, testado e validado para ensinar cuidado de família a enfermeiros em contexto hospitalar<sup>9,10</sup>.

## METODOLOGIA

A idealização do jogo de tabuleiro intitulado "*Family Nursing Game*" foi motivada pelo reconhecimento de que a inovação e a criatividade dos jogos podem constituir estratégias que atendam às necessidades do público alvo. Aqui se fixou nossa preocupação: planejar um instrumento diferente para capacitar adultos acerca dos conhecimentos sobre família e sobre enfermagem de família. A figura 1 apresenta o desenho do estudo, descrevendo as etapas da construção, seguindo as etapas propostas por Jaffe<sup>6</sup>, o teste e a validação do jogo.

Figura 1. Desenho do estudo.



Na etapa anterior à concepção do jogo, foi realizada uma revisão de recursos educacionais de ensino-aprendizagem na procura por estratégias aplicáveis à capacitação de adultos, assim como revisão de conteúdos sobre enfermagem de família, nomeadamente definições do conceito de família, processo

familiar e funções, como também instrumentos de avaliação e intervenção de enfermagem de família. Tal revisão constituiu-se subsídio fundamental na formulação do jogo *Family Nursing Game*, como versão pré-final<sup>9,10</sup>.

### Teste e avaliação

Para a avaliação do conteúdo do jogo, foi solicitada a colaboração de 62 enfermeiros presentes em nosso meio, considerados peritos em enfermagem de família. Foi remetido, via correio, um questionário eletrônico com uma amostra de 40 das 360 questões do jogo (cada cartão do jogo tem 6 questões, sendo 20 cartões cada nível (princípioante, princípioante avançado e perito), ao qual responderam 37 (59%) peritos. A distribuição dos peritos, segundo a área de atividade profissional, era, em sua maioria, de prestação de cuidados em contexto hospitalar (67,5%, 25 enfermeiros), seguindo-se a área do ensino (24,3%, 9 enfermeiros) e a de gestão (8,1%, 3 enfermeiros).

O teste e avaliação do Jogo foram realizados num Hospital Central do norte do país, com lotação de 1.105 leitos. Para tal, limitou-se a participação de enfermeiros que se encontravam em exercício da prática direta nas unidades de clínica médica. Foi selecionada, por conveniência, uma amostra de 85 participantes de uma população de 100 enfermeiros atuantes efetivos, que se voluntariaram ao estudo, dentro de um período previsto para realizá-lo. Após o teste de utilização do jogo "*Family Nursing Game*", foi aplicado o Instrumento de Avaliação de Estratégias de Formação - IAEF<sup>10</sup>, um questionário de autopreenchimento testado para capacitação de adultos. É composto de 20 afirmações no formato de escala Likert, com opção de cinco respostas, de 1 a 5 para cada item, cuja avaliação poderá resultar entre pontuação mínima de 20 e máxima de 100. O instrumento compõe-se de três dimensões: avaliação da satisfação, avaliação dos resultados e avaliação do procedimento. Possui elevada consistência interna, com alfa de Cronback de 0,952.

A Direção de Enfermagem do Hospital autorizou o desenvolvimento do estudo e também foi obtido o consentimento livre e esclarecido de todos os participantes do estudo: os peritos que avaliaram o conteúdo do jogo e os enfermeiros participantes que se submeteram ao jogo para fins de testagem de sua aplicação.

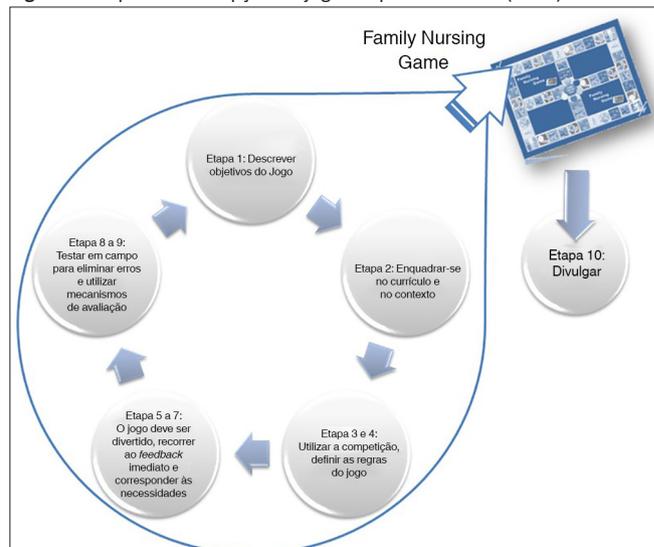
## RESULTADOS

O estudo realizado levou-nos a criar e utilizar um jogo de tabuleiro que denominamos "*Family Nursing Game*" como já referido. A construção desse instrumento pedagógico seguiu as etapas de Jaffe<sup>7</sup>, já publicado, adaptado e com a incorporação dos resultados (Figura 2).

### Etapa 1 - Descrição dos objetivos específicos do Jogo

Os jogos se integram necessariamente na estratégia educativa em geral. Segundo Jaffe<sup>7</sup>, ao desenvolver um jogo, o educador deve determinar o conteúdo, problematizar o contexto do ensino e estabelecer objetivos. Ou seja: "os jogos não podem surgir do nada, apenas para serem diferentes, pois assim não

Figura 2. Etapas da concepção do jogo adaptado de Jaffe (2011).



terão nenhum efeito sobre os resultados"<sup>7</sup>. Nesse caso, os objetivos do jogo consistiram em relembrar o conhecimento sobre o processo de desenvolvimento da família ao longo do ciclo vital, os modos de observar famílias pelo seu carácter único e na perspectiva sistêmica, as estratégias para desenvolver a capacidade de avaliar famílias e intervir no cuidado a elas, o desenvolvimento de crítica reflexiva para compreender as interferências da família no processo saúde/doença e a criação de práticas de cuidado compartilhadas com as famílias.

### Etapa 2 - Adoção do Jogo no contexto da educação continuada

Salienta-se aqui a importância de questionar se o jogo ajuda na aprendizagem de definições de família e de desenvolvimento de competências relevantes para a prática da enfermagem junto às famílias em determinados contextos<sup>3</sup>. A aplicação do jogo destinou-se a enfermeiros de um contexto de prestação de cuidados das unidades de clínica médica de um hospital geral. Isso porque, tal como referem Wright & Leahey, especialistas em enfermagem de família, em qualquer ambiente da prática clínica, é útil e necessário que as enfermeiras adotem uma definida e clara estrutura conceitual, com mapa de condutas de avaliação e intervenção, segundo o contexto e as necessidades das famílias<sup>11</sup>.

### Etapa 3 - O Jogo como espaço de competição - estímulo à aprendizagem

O jogo deve representar desafio que desperte, nos educandos, o interesse e a motivação para participar<sup>3</sup>. Normalmente, os jogos de fim lúdico têm vencedores. Nos jogos para fins educativos, mesmo tendo perdedores, eles devem ser levados a sentir que a experiência é estimulante e desafiadora. É possível a um aprendiz competir consigo mesmo<sup>3</sup>.

O "*Family Nursing Game*" é um jogo de tabuleiro em que o progresso é determinado pela capacidade de resposta do jogador/equipe às questões sobre conteúdos referentes ao

cuidado da família<sup>9,10</sup>. Cada equipe recebe um tapete com a foto de um tipo de família, associada à cor de sua equipe, a qual deverá adquirir as peças correspondentes para completá-lo. A equipe vencedora será a primeira a adquirir as seis peças do quebra-cabeça (*puzzle*).

#### **Etapa 4 - Definição das regras do jogo**

Algumas questões devem ser equacionadas nessa fase de definição de regras como o formato do jogo, como o desafio se impõe, o número de jogadores e o tempo de duração do jogo, entre outras<sup>7</sup>. Assim o nosso Jogo "*Family Nursing Game*" dispõe de cartões organizados em seis temas e regras definidas. Na aplicação do jogo, podem ser envolvidos grupos de até 30 jogadores, distribuídos por seis equipes, com coletes de cores específicas como laranja, amarelo, verde, azul, rosa e castanho. Os cartões poderão adquirir níveis de complexidade distintos, consoante a população alvo a que se destinam (nível I para principiantes, nível II para principiantes avançados, nível III para peritos).

#### **Etapa 5 - A regra do Jogo é proporcionar diversão**

Proporcionar diversão e prazer é a regra do jogo<sup>3</sup>. Incentivar os jogadores a "rir com" em contraposição a "rir de" é a recomendação de Jaffe<sup>7</sup>. O desenvolvimento do Jogo "*Family Nursing Game*" teve o cuidado de privilegiar tais características, isto se evidenciou na avaliação dos enfermeiros que se submeteram à testagem do Jogo, demonstrando a preferência por ele, ao compará-lo com outros métodos de ensino<sup>9,10</sup>.

#### **Etapa 6 - O Jogo permite o *feedback* imediato dos participantes**

A metodologia adotada em nosso Jogo permitiu um *feedback* imediato por ocasião de sua testagem com os enfermeiros, muitos dos quais salientaram ter sido motivados, provocada a interação na equipe de competição e no grupo de participantes como um todo, desafiados à reflexão da temática abordada e facilitada sua aprendizagem sobre família<sup>9</sup>.

#### **Etapa 7 - O Jogo deve corresponder às necessidades dos participantes**

O imperativo do planejamento de uma estratégia educativa é ir ao encontro da população-alvo, atentando para suas necessidades e seus interesses, considerando aspectos como idade, gênero, cultura, etnia, atividade, condição socioeconômica, contexto social, nível acadêmico, entre outros<sup>4</sup>. Esses requisitos foram contemplados na formulação do Jogo, destinado a uma população de adultos, enfermeiros com experiências diversas de prática hospitalar e com maior propensão para atividades cinestésicas<sup>12,13</sup>.

#### **Etapa 8 - Testagem em campo é essencial**

É imprescindível que o Jogo seja testado no campo prático, criticado e eventualmente revisto para eliminar erros de aplicação<sup>7</sup>. Nesse aspecto, o desenvolvimento do "*Family Nursing Game*" recorreu a duas estratégias para dar resposta a essa

etapa: a validação das questões por peritos e o teste do jogo na prática. Na criação de um jogo, deve ser analisado o seu valor quanto a sua validade, fiabilidade e utilidade, conforme recomendado por Henderson<sup>3</sup>. A validade de conteúdo indica que o jogo tem os elementos para os quais os indicadores usados traduzem os conceitos adotados<sup>14</sup>. Para avaliar, baseamo-nos na concordância existente entre os 37 peritos de cuidado de família que examinaram o conteúdo do Instrumento. Na utilização do jogo, existem desvantagens, como acontece com qualquer estratégia de ensino: a redação de boas perguntas do Jogo pode depender do contexto e de circunstâncias de aplicação<sup>13</sup>. Todavia, sua confiabilidade é um requisito que deve produzir resultados previsíveis. Os resultados podem não ser os mesmos para os diferentes grupos, mas eles devem ser consistentes e previsíveis<sup>3</sup>. Geralmente, esta verificação faz-se antes da coleta definitiva dos dados, num pré-teste<sup>14</sup>. O "*Family Nursing Game*" foi testado inicialmente com 85 participantes dentre os 100 enfermeiros hospitalares atuantes em unidades de clínica médica de um hospital central, dos quais 35 (41%) referiram nunca haverem tido formação na área da enfermagem de família.

#### **Etapa 9 - O imperativo do mecanismo de avaliação**

Os jogos devem ser cuidadosamente planejados, devendo-se incluir tempo para recolher opiniões<sup>15</sup>. A avaliação é uma fase importante de qualquer processo formativo. Como mecanismo de avaliação, foi aplicado o Instrumento de Avaliação das Estratégias de Formação (IAEF), numa pontuação de 20 a 100, destaca-se que, em média, o jogo obteve uma classificação de 81.4, com desvio padrão de 9.2<sup>10</sup>.

#### **Etapa 10 - Divulgação do Jogo**

Quando se utilizam estratégias ativas, como os jogos, são necessárias mais pesquisas em relação aos resultados de aprendizagem<sup>13</sup> para se estabelecer a consistência de sua confiabilidade e validade em sucessivas aplicações. Além de ser benéfico para a comunidade científica, é necessário que esse conhecimento seja divulgado e socializado<sup>7</sup>.

### **DISCUSSÃO**

As diferentes etapas no desenvolvimento do jogo de tabuleiro, "*Family Nursing Game*", mormente sua validação e avaliação, indicam a possibilidade de incluí-lo entre as estratégias pedagógicas de ensino e capacitação de enfermeiros e estudantes de enfermagem e de enfermagem de família.

Do resultado da etapa 8, foram realizadas revisões das questões do jogo, identificando o tamanho adequado do grupo, de modo a não colidir com os objetivos da estratégia. Conforme referem alguns autores, as restrições a pequenos grupos podem ser vistas como desvantagens à utilização de jogos<sup>4,13,16</sup>. Também foi possível identificar o jogo como instrumento útil para diagnóstico, capacitação e revisão. Os jogos de estilo podem ser benéficos para a avaliação formativa e verificar se os educandos atingem os objetivos da aprendizagem ou necessitam de mais ensino numa determinada área<sup>15</sup>.

No que se refere à sua validade para ensinar enfermagem de família, o Jogo contempla os critérios para uma aprendizagem efetiva, pois chama a atenção para um determinado assunto e seu significado, e permite que os conhecimentos sejam discutidos e transportados para a prática<sup>17</sup>, demonstrando ser válido para ensinar conteúdos de enfermagem de família, segundo a manifestação dos enfermeiros testados.

A avaliação do "Family Nursing Game" pelos enfermeiros foi extremamente positiva nas várias dimensões da escala, no que se refere a satisfação, resultados e procedimento.

Apesar de não ser muito frequente o desenvolvimento e utilização de jogos pedagógicos na literatura de enfermagem portuguesa, sua utilização não é recente, e há ampla divulgação em contexto internacional. Entre as barreiras de sua utilização<sup>16</sup>, aponta a "tradição" ser pouco sério usá-lo em ensino, que ao longo de muitos anos foi pautado por professores tradicionais, seguidores de normas e regras mais rígidas<sup>18</sup>. Aqueles que apoiam o uso de jogos como estratégia de ensino em enfermagem pretendem (incluindo os autores desse artigo) que os jogos despertem entusiasmo e produzam satisfação, aumentando a motivação e retenção dos conhecimentos e consequente melhoria da aprendizagem<sup>12</sup>.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento das redes de informação, onde tudo se encontra disponível à distância de um clique, coloca grandes desafios aos educadores. O recurso à inovação e à criatividade pode constituir uma estratégia educacional para ir ao encontro das necessidades do público alvo, incluindo-se os jogos. O presente estudo foi realizado num contexto de prática hospitalar, integrando formação de adultos em contexto profissional, podendo ser replicado e testado no ensino de enfermagem ou em outros contextos similares. A utilização de jogos na educação pode aumentar o interesse e motivar para a aprendizagem. Os resultados evidenciam que o jogo é uma estratégia que necessita ser incorporada à formação de adultos. Nesse contexto, um jogo como o "Family Nursing Game" pode ser considerado ferramenta ideal de aprendizagem.

## REFERÊNCIAS

- Oliveira PMC, Fernandes HIV, Vilar AISP, Figueiredo MHJS, Ferreira MMSRS, Martinho MJCM et al. Atitudes dos enfermeiros face à família. Rev Esc Enferm USP [on line]. 2011 Dez.;[citado 2014 nov 12]; 45(6): 1331-7. Disponível: <http://www.scielo.br/pdf/reeusp/v4n6/v45n6a08.pdf>
- Segaric CA, Hall WA. The family theory-practice gap: a matter of clarity? Nurs Inq. 2005 Sep; 12(3):210-8.
- Henderson D. Games: making learning fun. In: Oermann MH & Heinrich K. Editors. Annual review of nursing education. New York (EUA): Springer Publishing Company; 2005 p. 165-83.
- Deyoung S. Teaching strategies for nurse educators. New Jersey (EUA): Prentice Hall; 2009.
- Royse MA, Newton SE. How gaming is used as an innovative strategy for nursing education. Nurs Educ Perspect. 2007 Sep./Oct.;28(5): 263-7.
- Menoita E. Formação em Serviço: um contributo para o desenvolvimento de competências. Coimbra (POR): Formasau; 2011.
- Jaffe L. Games are multidimensional in educational situations. In: Bradshaw MJ, Lowenstein AJ. Innovative teaching strategies in nursing and related health professions. 5th ed. Boston (EUA): Jones and Bartlett Publishers; 2011. p 175-87.
- Bradshaw MJ. Effective learning: what teachers need to know. In: Bradshaw MJ, Lowenstein AJ. Innovative teaching strategies in nursing and related health professions. 5th ed. Boston (EUA): Jones and Bartlett Publishers; 2011. p 3-21.
- Fernandes CSNN, Martins MMFPS, Gonçalves LHT. Another way to teach family: family nursing game. Acta Sci. Health Sci. 2014 July/Dec.;36(2):195-200.
- Fernandes CSNN, Martins MMFPS, Gomes BP. Construir um instrumento de avaliação de estratégias de formação (IAEF). Boletim Científico da Escola Superior de Enfermagem de Santa Maria. 2004, Jan./Mar.; 6:11-3.
- Wright LM, Leahey M. Enfermeiras e famílias: um guia para avaliação e intervenção na família. 3 ed. São Paulo: Roca; 2009.
- Hodges TL. Examination of gaming in nursing education and the effects of learning and retention. [Dissertation]. Auburn, Alabama (EUA): Faculty of Auburn University; 2008.
- Boctor L. Active-learning strategies: the use of a game to reinforce learning in nursing education: a case study. Nurse Educ Pract 2013 Mar.; 13(2):96-100.
- Durand C, Blais A. A medida. In: Gauthier B. Investigação social da problemática à colheita de dados. Loures (POR): Lusociência; 2003. p. 175-201.
- Baid H, Lambert N. Enjoyable learning: the role of humour, games and fun activities in nursing and midwifery education. Nurse Educ Today. 2010 Aug; 30(6):548-52.
- Herrman JW. Creative teaching strategies for the nurse educator. Philadelphia (EUA): F.A. Davis; 2008.
- Coscrato G, Pina JC, Mello DF. Use of recreational activities in health education integrative review of literature. Acta Paul. Enferm. 2010 Mar./Apr.; 23(2):257-63.
- Lowenstein AJ. Strategies for innovation. In: Bradshaw MJ, Lowenstein AJ. Innovative teaching strategies in nursing and related health professions. 5th ed. Boston (EUA): Jones and Bartlett Publishers; 2011. p. 37-49.