

# 16. BÖLÜM

## OYUNLA DESTEKLENEN HEMŞİRELİK BAKIMI



Dilek ÇİLİNGİR<sup>1</sup>  
Esra ÖZKAN<sup>2</sup>

### GİRİŞ

Yirmi birinci yüzyılda geliştirilen uygulamalar çeşitlilik kazanmaya başlamış olup, bilginin; mekân ve zamandan bağımsız olarak her an erişilebilir olduğu görülmektedir. Günümüzde çağın yenilikçi yapısına uygun olarak, bu uygulamaların yeniden düzenlenmesi bir gereklilik olarak görülmektedir <sup>(1, 2)</sup>.

Dijital yerliler (digital natives) veya net vatandaşları (netizens) gibi farklı isimlerle adlandırılan nesil, teknolojik uygulamaları günlük yaşamın rutin işleri içerisine dahil etmiş teknolojik nesil olarak karşımıza çıkmaktadır. Bilişim teknolojileri ile birlikte dijital oyunlarla büyüyen ve G-nesli (Generation G) olarak tanımlanan bir nesil tanımlanmakta olup; G-nesli ile birlikte günlük yaşantımızın vazgeçilmez ögesi olan teknolojinin diğer alanlarda yükseldiği gözlemlenmiştir. Bununla birlikte teknolojinin sağlık, eğitim ve sağlık eğitimi alanında da artış gösteren bir yapılanmaya sahip olduğu belirtilmektedir <sup>(2, 3)</sup>.

Sağlık eğitimi ve sağlık disiplinlerine yönelik bakımda sorun çözme, eleştirel düşünme, iletişim becerileri geliştirebilme önemli kavramlardır. Yapılan çalışmalarda eğitim ve bakımda kullanılan eski uygulamaların karışık, tekdüze ve yeni entellektüel eğitim sisteminde yetersiz olduğu bildirilmektedir. Bu nedenle, eğitim içeriklerinin yalnızca basılı kitaplarla sınırlı kalmayıp hareketli görüntüler,

<sup>1</sup> Prof. Dr., Karadeniz Teknik Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi, Hemşirelik Bölümü, dilekc@ktu.edu.tr

<sup>2</sup> Öğr. Gör., Giresun Üniversitesi Sağlık Hizmetleri Meslek Yüksekokulu, Tıbbi Hizmetler ve Teknikler Bölümü, esra.ozkan@giresun.edu.tr.

nında davranış değişikliğini motive etmek için çeşitli avantajlar sağladığı; hasta ya da öğrenen bireyin davranışlarında değişiklik oluşturduğu ve sosyalleşme adına katkı sağladığı görülmektedir.

## KAYNAKLAR

1. Tılıç G. Eğitimde Dijitalleşme Kapsamında Oyunlaştırma Kavramı. *Sanat ve Tasarım Dergisi*. 2020;26:671-95.
2. Şendir M, Coşkun-Yılmaz E. Hemşirelik Eğitiminde Teknolojik Bir Adım: IMventro-sim. *G.O.P Taksim E.A.H. JAREN*. 2016;2(2):103-108.
3. Güler E. Mobil Sağlık Hizmetlerinde Oyunlaştırma. *Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi*. 2015;1(2):82-101
4. Bozkurt, A. & Genç- Kumtepe E. (2014) Oyunlaştırma, Oyun Felsefesi ve Eğitim: Gamification. *Akademik Bilişim'14 - XVI. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri 5 - 7 Şubat 2014 Mersin Üniversitesi, Mersin*, (s. 147-156).
5. Türk Dil Kurumu Sözlükleri (1932).(Erişim Adresi ve Tarihi: sozluk.gov.tr-14.04.2021)
6. Becker, K. (2008). *The Invention of Good Games: Understanding Learning Design in Commercial Video Games*. A Thesis Degree of Doctor of Philosophy, Alberta.
7. Meyerson, R. B. (1991). *Game Theory Analysis of Conflict*. London. Harward University Press.
8. Deterding, S. Dixon, D. Khaled, R. & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamification: Defining "Gamification", *MindTrek'11*, September 28-30, 2011, Tampere, Finland.
9. Judkins, B. N. (2018). *The Effect of Gamification on Anxiety and Motivation in Algebra*. A Thesis Degree of Doctor of Philosophy, Northcentral University, San Diego, California.
10. Argiles M, Jurado LA, Judyent LQ. Gamification, Serious Games and Action Video Games in Optometry Practice. *Journal of Optometry*. 2020;13:210-11.
11. Machajewski, S. T. (2017). *Application of Gamification in a College Stem Introductory Course: A Case Study*. A Thesis Degree of Doctor of Philosophy, Northcentral University, San Diego, California.
12. Sırakaya-Alsancak D. Meslek Yüksekokulu Öğrencilerinin Oyunlaştırma Deneyimleri. *Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi Dergisi*. 2020;2(1):70-83.
13. Roach, D. R. (2015). *Pedagogy at Play: Gamification and Gameful Design in the 21st-Century Writing Classroom*. A Thesis Degree of Doctor of Philosophy, Old Dominion University, England.
14. Cowan, B. D. B. (2012). *Total Knee Replacement Serious Game for Surgical Education and Training*. Master Thesis, Faculty of Science University of Ontario Institute of Technology Oshawa, Ontario, Canada.
15. Çağatay, M. (2012). *A Methodological Approach for Serious Game Software Development: An Application for Language Disorders*. Master Thesis, The Graduate School of Natural and Applied Sciences of Atılım University, Ankara.
16. Güney, S. (2015). *Understanding the Effect of Serious Games on Surgical Education with Respect to Simulation Environments*. Master Thesis, The Graduate School of Natural and Applied Sciences of Atılım University, Ankara.
17. Martin, M. W. (2012). *Serious Game Design Principles: The Impact of Game Design on Learning Outcomes*. A Thesis Degree of Doctor of Philosophy, The Faculty of Old Dominion University, United States.
18. Baykara-Göçmen Z. Hemşirelik Bakımı Kavramı. *Türkiye Biyoetik Dergisi*. 2014;1(2):92-99.
19. İnce S, Bingöl S. Acil Serviste Çalışan Hemşirelerin Hemşirelik Bakım Algıları. *Hacettepe Üniversitesi Hemşirelik Fakültesi Dergisi*, 2020;7(1);23-30.

20. Kol E, Geçki E, Arıkan C et al. Türkiye'de Hemşirelik Bakım Algısının İncelenmesi. *ACU Sağlık Bilimleri Dergisi*, 2017(3):163-172.
21. Dinç L. Bakım Kavramı ve Ahlaki Boyutu. *Sağlık Bilimleri Fakültesi Hemşirelik Dergisi*, (2010) 74-82.
22. Al-Awamreh, Suliman M. Patients' Satisfaction with the Quality of Nursing Care in Thalassemia Units. *Applied Nursing Research*. 2019;47:46-51.
23. Johansson P, Oleni M, Fridlund B. Patient Satisfaction with Nursing Care in the Context of Health Care: A Literature Study. *Scand Journal Caring Sci*; 2002; 16; 337-344.
24. Fan QQ, Feng QX, Jin JF. Nursing Rounds: A Quality Improvement Project to Improve Outpatient Satisfaction. *Journal Nursing Management*. 2021;29:177-185.
25. Nes AAAG, Steindal SA, Larsen MH. Technological Literacy in Nursing Education: A Scoping Review. *Journal of Professional Nursing*. 2021;37:320-34.
26. Howenga, E., Lowe C. (2020). Nursing and Organizational Models of Care. In E. Hovenga, C. Lowe (Eds). *Measuring Capacity to Care Using Nursing Data*. (1<sup>st</sup> ed., pp. 153-180). United States of America.
27. Dahlke S, Avcı KF, Amoudou O. Innovation İn Education with Acute Care Nurses. *Journal Contin Education Nursing*. 2020;51(9):420-424.
28. Gutierrez-Puertas L, Marquez-Hernandez V, Roman-Lopez P et al. Escape Rooms as a Clinical Evaluation Method for Nursing Students. *Clinical Simulation in Nursing*. 2020;49:73-80.
29. Márquez-Hernández VV, Garrido-Molina JM, Gutiérrez-Puertas L et al. How to Measure Gamification Experiences in Nursing? Adaptation and validation of the Gameful Experience Scale [GAMEX]. *Nurse Education Today*. 2019;81;34-38.
30. Dacanay AP, Sibrian J, Wyllie C et al. Can You Escape Sepsis? Using a Healthcare Escape Room as an Innovative Approach to Nursing Education. *Clinical Nurse Specialist* 2021;65-72.
31. Azevedo J, Padrao P, Gregorio MJ et al. A Web-Based Gamification Program to Improve Nutrition Literacy in Families of 3- to 5-Year-Old Children: The Nutriscience Project. *Journal of Nutrition Education and Behavior*. 2019;51(3):326-332.
32. Rewolinski AJ, Kelemen A, Liang Y. Type I Diabetes Self-Management with Game-Based Interventions for Pediatric and Adolescent Patients. *Computer Informatics Nursing*. 2021;39(2):78-88.
33. Wynn L. An Escape Room Simulation Focused on Renal-İmpairment for Prelicensure Nursing Students. *Teaching and Learning in Nursing*. 2021;16:95-99.
34. Cuevas-Lara C, Izquierdo M, Sáez de Asteasu ML et al. Impact of Game-Based Interventions on Health-Related Outcomes in Hospitalized Older Patients: A Systematic Review. *The Journal of Post-Acute and Long Term Care Medicine*. 2021;22:364-71.
35. Habes EV, Jepma P, Parlevliet JL et al. Video-based tools to enhance nurses' geriatric knowledge: A development and pilot study. *Nurse Education Today*. 2020;90(104425):1-7.
36. Ingadottir B, Blondal K, Thue D. Development, Usability, and Efficacy of a Serious Game to Help Patients Learn About Pain Management After Surgery: An Evaluation Study. *JMIR Serious Games*. 2017;5(2):e10. DERĞI adı hangisi Derginin adı JMIR Serious Games
37. Şahin G, Başak T. Hemşirelik Eğitiminde Oyun Temelli Öğrenme. *Gümüşhane Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi*. 2019; 8(3): 308-314
38. Rantala A, Jansson MM, Helve O et al. Parental Experiences of the Pediatric Day Surgery Pathway and the Needs for A Digital Gaming Solution: A Qualitative Study. *JMIR Medical Information*. 2020;8(11).
39. García-Mayor S, Quemada-Gonzalez C, Leon-Campos A. Nursing Students' Perceptions on the Use of Clinical Simulation in Psychiatric and Mental Health Nursing by Means of Objective Structured Clinical Examination (OSCE). *Nurse Education Today*. 2021;100(104866)
40. Ingadottir B, Blondal K, Jaarsma T. Perceptions About Traditional and Novel Methods to Learn About postoperative Pain Management: A Qualitative Study. *Journal of Advanced Nursing*. 2016;72(11):2672-83.