









Percepções de acadêmicos de enfermagem sobre o uso de um jogo de tabuleiro na educação em saúde para prevenção do câncer do colo do útero

Perceptions of nursing students on the use of a board game in health education for the prevention of cervical cancer

Percepciones de los estudiantes de enfermería sobre el uso de un juego de mesa en la educación para la salud para la prevención del cáncer de cuello uterino

Micaeli dos Santos Silva¹ , Alcides Rezende Trindade¹ , Maíra Carla Miranda Veloso¹ ,
Cintia Yolette Urbano Pauxis Aben-Athar¹ , Pâmela Karen Oliveira de Souza Pinho¹ ,
Aline Maria Pereira Cruz Ramos¹ 

RESUMO

Objetivo: Compreender a percepção de acadêmicos de enfermagem sobre o uso de um jogo de tabuleiro como estratégia de educação em saúde na prevenção do câncer do colo do útero. **Metodologia:** Estudo exploratório, descritivo, de abordagem qualitativa, realizado com 45 acadêmicos de enfermagem de uma universidade federal. A coleta dos dados ocorreu com a aplicação de questionário sociodemográfico, participação em uma rodada do jogo e aplicação da Técnica de Associação Livre de Palavras. A análise ocorreu por meio de estatística descritiva, análise de similitude e nuvem de palavras no software IRaMuTeQ®, complementadas pela análise de conteúdo temática. **Resultados:** Os acadêmicos associaram o jogo às dimensões pedagógica e lúdica, destacando termos como aprendizado, conhecimento, diversão e câncer. As categorias temáticas evidenciaram ludicidade, educação, prevenção, socialização e emoções. **Conclusão:** O jogo de tabuleiro é ferramenta promissora, que integra ludicidade e ciência favorecendo a aprendizagem e a formação crítica em enfermagem voltada à prevenção da doença.

DESCRITORES:

Brincadeiras e Brinquedos; Educação em Saúde; Estudantes de Enfermagem; Neoplasias do Colo do Útero.

Informações do Artigo:
Recebido em: 18/02/2026
Aceito em: 20/05/2026

Autor correspondente:
Pâmela Karen Oliveira de
Souza Pinho. E-mail:
pamelakosouza@gmail.com

¹ Universidade Federal do Pará. Belém, Pará, Brasil.



ABSTRACT

Objective: To understand the perception of nursing students regarding the use of a board game as a health education strategy in the prevention of cervical cancer.

Methodology: An exploratory, descriptive study with a qualitative approach, conducted with 45 nursing undergraduate students from a federal university. Data collection included the application of a sociodemographic questionnaire, participation in a game session, and the application of the Free Word Association Technique. Data analysis was performed using descriptive statistics, similarity analysis, and word cloud generation with IRaMuTeQ® software, complemented by thematic content analysis.

Results: The students associated the game with pedagogical and playful dimensions, highlighting terms such as learning, knowledge, fun, and cancer. The thematic categories revealed playfulness, education, prevention, socialization, and emotions.

Conclusion: The board game is a promising tool that integrates playfulness and science, promoting learning and critical training in nursing focused on disease prevention.

DESCRIPTORS:

Play and Playthings; Health Education; Students, Nursing; Uterine Cervical Neoplasms.

RESUMEN

Objetivo: Comprender la percepción de los estudiantes de enfermería sobre el uso de un juego de mesa como estrategia de educación para la salud en la prevención del cáncer de cuello uterino. **Método:** Estudio exploratorio, descriptivo, con enfoque cualitativo, realizado con 45 estudiantes de enfermería de una universidad federal. La recolección de datos incluyó la aplicación de un cuestionario sociodemográfico, la participación en una ronda del juego y la aplicación de la Técnica de Asociación Libre de Palabras. El análisis de los datos se realizó mediante estadística descriptiva, análisis de similitud y nube de palabras utilizando el software IRaMuTeQ®, complementados por el análisis de contenido temático. **Resultados:** Los estudiantes asociaron el juego con dimensiones pedagógicas y lúdicas, destacando términos como aprendizaje, conocimiento, diversión y cáncer. Las categorías temáticas evidenciaron ludicidad, educación, prevención, socialización y emociones. **Conclusión:** El juego de mesa es una herramienta prometedora que integra ludicidad y ciencia, favoreciendo el aprendizaje y la formación crítica en enfermería orientada a la prevención de la enfermedad.

DESCRIPTORES:

Juego e Implementos de Juego; Educación en Salud; Estudiantes de Enfermería; Neoplasias del Cuello Uterino.

INTRODUÇÃO

O Câncer do Colo do Útero (CCU) é o terceiro mais comum entre as mulheres brasileiras (570 mil/ano), desconsiderando-se os tumores de pele não melanoma. No estado do Pará, a doença se apresenta como um grave problema de saúde pública, com estimativa de 830 novos casos ao ano e primeira causa de óbito oncológico entre mulheres⁽¹⁾. Por se tratar de um câncer evitável, a prevenção é prioritária e deve ser realizada principalmente no âmbito da Atenção Primária à Saúde (APS)⁽²⁾.

No entanto, ações extramuros às Unidades Básicas de Saúde (UBS) são pouco estimuladas, especialmente, para acessar adolescentes e adultos jovens em escolas e faculdades. População essa não incluída na política de rastreamento do Ministério da Saúde (MS), mas que já vivencia a atividade sexual e é susceptível à infecção pelo Papilomavírus Humano (HPV)⁽²⁾.

A política de rastreamento do CCU destaca a importância do enfermeiro na prevenção primária (vacinação contra o HPV e educação em saúde) e secundária (preventivo e teste molecular)⁽²⁾. Dessa forma, torna-se essencial que a formação acadêmica em enfermagem possibilite o desenvolvimento de competências relacionadas à prevenção e controle dessa doença. Entretanto, estudos apontam fragilidades no conhecimento de acadêmicos de enfermagem acerca da prevenção do CCU e das estratégias de cuidado voltadas à saúde da mulher^(3,4,5).

Adicionalmente, o ensino superior ainda é permeado por práticas tradicionais em que o acadêmico de enfermagem assume uma postura passiva no seu processo de aprendizagem⁽⁶⁾. As diretrizes curriculares nacionais (DCN) de Enfermagem preveem a formação de profissionais críticos e reflexivos baseados nos preceitos do Sistema Único de Saúde (SUS), com o uso de metodologia ativa. Portanto, é relevante a adoção de metodologias inovadoras que favoreçam o protagonismo do acadêmico de enfermagem e promovam aprendizagens significativas⁽⁷⁾.

Diferentemente das abordagens tradicionais, as tecnologias educacionais do tipo jogos de tabuleiro permitem que o aprendizado ocorra de forma interativa, participativa e contextualizada⁽⁸⁾. Internacionalmente, abordagens baseadas em jogos têm demonstrado potencial para ampliar motivação, engajamento, retenção do conhecimento e desenvolvimento de habilidades entre estudantes da área da saúde. Além disso, os jogos de tabuleiro apresentam baixo custo e independência de recursos tecnológicos avançados, constituindo alternativa viável para diferentes contextos educacionais^(9,10).

Apesar do crescente interesse pelo uso de jogos na formação em saúde, ainda são escassos os estudos que investigam a percepção de acadêmicos de enfermagem acerca da utilização de jogos educativos voltados à prevenção do CCU. Observa-se também limitada produção científica relacionada à experiência discente e às potencialidades dessas estratégias no ensino da saúde da mulher^(9,11).

Nesse contexto, considerando-se que acadêmicos de enfermagem são profissionais em formação e uma população sexualmente ativa, têm-se como questão norteadora da pesquisa: Qual é a percepção de acadêmicos de enfermagem sobre o uso de um jogo de tabuleiro como estratégia de educação em saúde na prevenção do câncer do colo do útero?

OBJETIVO

Compreender a percepção de acadêmicos de enfermagem sobre o uso de um jogo de tabuleiro como estratégia de educação em saúde na prevenção do câncer do colo do útero.

METODOLOGIA

Desenho do estudo

Trata-se de um estudo de natureza exploratória e descritiva, desenvolvido a partir de uma abordagem qualitativa, baseado no checklist COREQ. A pesquisa fundamentou-se na Teoria das

Representações Sociais⁽¹²⁾, considerando que as percepções dos acadêmicos acerca do jogo educativo são construídas socialmente e expressas por meio de conteúdos simbólicos compartilhados.

População

O público-alvo foi composto por acadêmicos de enfermagem de uma universidade pública, que foram recrutados de forma não probabilística e por conveniência. A atividade foi divulgada via canais de comunicação da instituição. Compareceram nos dias previamente agendados 51 pessoas, que foram submetidas aos critérios de inclusão e exclusão, dessa amostra 6 desistiram devido a necessidade de retorno às atividades institucionais. A amostra final foi composta por 45 acadêmicos de enfermagem.

Critérios de inclusão e exclusão

Os critérios de inclusão foram: possuir idade mínima de 18 anos, estar regularmente matriculado a partir do quarto semestre do curso (período em que ocorre a inserção na temática em estudo) e apresentar disponibilidade para participar da pesquisa. Foram excluídos aqueles que não concluíram a participação na rodada do jogo.

Protocolo do estudo

A coleta de dados ocorreu em cinco dias, durante os meses de março a julho de 2025, em uma universidade federal, no *hall* da instituição. A fim de assegurar rigor metodológico à investigação qualitativa, adotaram-se estratégias relacionadas à credibilidade e confirmabilidade dos dados, incluindo treinamento prévio dos pesquisadores e padronização da coleta. Assim, a coleta contemplou três momentos sequenciais.

No primeiro momento, foi realizada a apresentação da pesquisa, incluindo seus objetivos, procedimentos e coleta da assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) pelos participantes elegíveis. O questionário sociodemográfico e acadêmico foi aplicado para caracterizar a amostra quanto às variáveis pessoais e de formação (sexo, idade, semestre, gênero e participação de atividades educativas com jogos) disponibilizado por meio de um *QR Code* que direcionava os participantes ao seu preenchimento eletrônico na plataforma *Google Forms*.

No segundo momento, o jogo de tabuleiro foi aplicado como recurso didático para abordar diferentes aspectos relacionados ao CCU. Cada rodada do jogo durou em média 30 minutos e contava com três a 6 duplas ou trios a fim de favorecer a discussão entre pares e coletiva entre os estudantes. A dinâmica era mediada por dois pesquisadores (acadêmica de enfermagem e mestranda em enfermagem), um em cada rodada, que orientavam sobre as regras, esclareciam as dúvidas e estimulavam a participação equitativa de todos os jogadores. No período do estudo a acadêmica era integrante do Programa de Bolsas de Iniciação Científica e a mestranda integrava o grupo de pesquisa

que focava no estudo de infecções sexualmente transmissíveis na Amazônia, ambas receberam treinamento para utilizar o jogo e aplicar os métodos de coleta, a fim de evitar viés de pesquisa.

Em relação ao jogo de tabuleiro, destaca-se que o mesmo foi estruturado em três fases sequenciais referentes às competências dos enfermeiros na atenção primária, secundária e terciária quanto à prevenção do CCU. A maior pontuação obtida no dado determinava o jogador que iniciava a partida, seguindo-se sentido horário, posteriormente.

O jogo continha 97 cartas, distribuídas entre as perguntas diretas sobre a temática do CCU e cartas de ação, que propunham situações-problema e possibilitaram o avanço ou retrocesso nas casas.

No último momento da coleta, foi aplicada a Técnica de Associação Livre de Palavras (TALP), que consiste em solicitar que os participantes evoquem, de forma espontânea e rápida, palavras que lhes vêm à mente diante de um estímulo indutor, permitindo identificar elementos centrais e periféricos das representações sociais sobre o tema investigado⁽¹³⁾. Nessa etapa, o estímulo indutor foi a seguinte pergunta: “Quais palavras vêm à sua mente sobre o uso do jogo de tabuleiro para aprender sobre o câncer do colo do útero?”.

Em seguida, solicitou-se a cada participante o registro, de forma anônima, em um cartão, das cinco primeiras palavras que lhe viessem à mente diante da questão proposta. Para essa atividade, era concedido o tempo aproximado de dois minutos, garantindo a espontaneidade das evocações.

Análise dos resultados e estatística

Os dados obtidos por meio do questionário, foram organizados e tabulados em planilha do software Microsoft Excel®. Em seguida, foram submetidos à análise estatística descritiva, com cálculo de frequências absolutas e relativas para as variáveis categóricas, bem como de medidas de tendência central e dispersão para as variáveis quantitativas.

As palavras evocadas na aplicação da TALP foram inicialmente transcritas de forma fidedigna e organizadas em uma planilha eletrônica no Microsoft Excel®, o que possibilitou a tabulação e a contagem das evocações para verificar a frequência absoluta e relativa de cada termo. Posteriormente, as evocações foram submetidas à análise de conteúdo temática, seguindo as etapas de pré-análise, exploração do material e tratamento dos resultados obtidos, com posterior interpretação inferencial⁽¹⁴⁾. Esse processo possibilitou a organização dos conteúdos em eixos temáticos e semânticos relacionados às percepções dos acadêmicos sobre a utilização do jogo educativo. A análise foi conduzida por dois pesquisadores de forma independente, sendo as divergências discutidas até consenso, visando ampliar a confiabilidade interpretativa dos achados.

De forma complementar, o conjunto de evocações foi estruturado em um corpus textual e exportado em formato compatível para o software IRaMuTeQ® (*Interface de R pour les Analyses*

Multidimensionnelles de Textes et de Questionnaires), que possibilita a realização de diferentes modalidades de exploração de estatísticas textuais⁽¹⁵⁾, onde foi conduzida a análise de similitude, voltada a identificar a estrutura e os vínculos entre os termos evocados de forma lematizada⁽¹⁶⁾.

Aspectos éticos

O estudo ocorreu conforme os preceitos éticos vigentes e foi aprovado no Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal do Pará sob N° do parecer 8.083.074 e N° de CAAE 93248625.8.0000.0018.

RESULTADOS

Participaram do estudo 45 acadêmicos de enfermagem, com predominância do sexo feminino (57,8%) com idade média concentrada entre 21 e 23 anos (55,6%), cisgênero (100%), matriculados entre o 4° e 5° semestre (68,9%). Observou-se que 64,4% nunca havia participado de iniciativas dessa natureza, enquanto 35,6% relataram já ter vivenciado experiências semelhantes. A seguir os dados são apresentados na Tabela 1.

Tabela 1. Caracterização sociodemográfica e acadêmica dos participantes do estudo. Belém, PA, Brasil, 2025. (n=45)

Variáveis	Categorias	n (%)
Sexo	Feminino	26 (57,8)
	Masculino	19 (42,2)
Gênero	Cisgênero	45 (100)
Idade	18-20	10 (22,2)
	21-23	25 (55,6)
	24-26	8 (17,8)
	≥ 27	2 (4,4)
Semestre letivo	4° ao 5°	31 (68,9)
	6° ao 7°	12 (26,7)
	8° ao 10°	2 (4,4)
Participação prévia em atividades de educação em saúde com jogos	Sim	16 (35,6)
	Não	29 (64,4)

A aplicação da TALP resultou em 225 evocações, com um total de 83 palavras diferentes. No intuito de evidenciar os termos que emergiram com maior recorrência e prontidão, procedeu-se à análise de frequência absoluta e relativa que evidenciou a frequência dos termos evocados: aprendizado (22), conhecimento (16), diversão (16), câncer (15), educação (12), jogo (10), saúde (9), competição (8), prevenção (6) e interação (6) apresentados na Tabela 2. Os demais termos (105) apresentaram frequências dispersivas, porém contribuíram para a composição do corpus analisado nas etapas subsequentes.

Tabela 2. Principais palavras evocadas pelos participantes conforme a TALP. Belém, PA, Brasil, 2025.

Palavras evocadas	n (%)
Aprendizado	22 (9,8)
Diversão	16 (7,1)
Conhecimento	16 (7,1)
Câncer	15 (6,7)
Educação	12 (4,4)
Jogo	10 (5,3)
Saúde	9 (4,4)
Competição	8 (4,0)
Prevenção	6 (2,7)
Interação	6 (2,7)

Para aprofundar essa compreensão, as evocações foram categorizadas segundo a técnica de Análise de Conteúdo Temática⁽¹⁵⁾, agrupadas por semelhança semântica em cinco categorias temáticas que estruturam as percepções dos acadêmicos de enfermagem acerca do uso do jogo de tabuleiro, sendo elas: Ludicidade, Educação, Saúde, Socialização e Emoções.

A categoria Ludicidade expressou a valorização de aspectos relacionados ao prazer, dinamismo e engajamento durante a atividade. Já a categoria Educação evidenciou que os participantes reconheceram o jogo como instrumento facilitador da construção do conhecimento, associando-o ao aprendizado e à compreensão do conteúdo.

A categoria Saúde demonstrou que os estudantes conseguiram relacionar a experiência lúdica aos conteúdos científicos abordados, especialmente aqueles vinculados à prevenção do câncer do colo do útero, vacinação contra HPV e rastreamento. Por sua vez, a categoria Socialização revelou que o jogo favoreceu interação, cooperação e aprendizagem compartilhada entre os participantes. Finalmente, a categoria Emoções evidenciou que a experiência despertou sentimentos relacionados ao desafio, curiosidade e entusiasmo, indicando envolvimento afetivo com o processo educativo.

Para reforçar a estrutura dessas percepções, procedeu-se a análise de similitude, representada na Figura 1, que evidenciou a organização estrutural das evocações, destacando as conexões entre os termos mais recorrentes. A partir desses núcleos, foi possível identificar dois grandes agrupamentos lexicais, que concentram conexões centrais e revelam a coexistência de dimensões cognitivas e lúdicas na percepção dos participantes sobre o jogo de tabuleiro.

Além disso, a coexistência de elementos relacionados ao conteúdo científico e à ludicidade evidencia que o jogo não foi percebido apenas como atividade recreativa, mas como ferramenta educativa capaz de integrar emoção, socialização e construção do conhecimento. Dessa forma, a rede de similitude reforça que a experiência proporcionada pelo jogo mobilizou dimensões cognitivas, afetivas e relacionais no processo de ensino-aprendizagem dos acadêmicos de enfermagem.

DISCUSSÃO

A avaliação sociodemográfica permitiu inferir maior participação de público feminino na amostra, resultado que acompanha a tendência apontada pela literatura, de maior predominância de mulheres no curso de nível superior de enfermagem e demonstra a inserção de pessoas jovens na graduação. Adicionalmente, revela maior participação de acadêmicos de semestres iniciais, provavelmente devido aos alunos que compõem os semestres avançados estarem mais presentes nos cenários de prática⁽¹⁷⁻¹⁹⁾.

Além disso, observou-se que 64,4% nunca havia participado de iniciativas dessa natureza, enquanto 35,6% relataram já ter vivenciado experiências semelhantes. Esse achado evidencia que, apesar do potencial das metodologias ativas, o uso de jogos de tabuleiro como estratégia pedagógica ainda não é prática consolidada no cotidiano do ensino de enfermagem na instituição na qual o estudo foi realizado⁽²⁰⁾.

À luz da Teoria das Representações Sociais⁽¹²⁾, observa-se que os acadêmicos construíram representações positivas acerca do jogo educativo, associando-o simultaneamente à aprendizagem, ludicidade e interação social. A recorrência de termos como “aprendizado”, “conhecimento”, “diversão” e “interação” sugere que o recurso foi socialmente significado como estratégia capaz de tornar o conteúdo mais acessível, participativo e dinâmico.

Nesse contexto, considera-se que a utilização de jogos como recurso pedagógico contribui de forma significativa para a apropriação do conteúdo, uma vez que transforma o processo de aprendizagem em uma experiência mais dinâmica, participativa e aplicada à prática. Ressalta-se, ainda, a importância de que docentes e instituições de ensino invistam no desenvolvimento de estratégias lúdicas, capazes de estimular o protagonismo estudantil e fortalecer metodologias ativas, favorecendo a fixação do conhecimento e a formação crítica dos futuros profissionais^(7,21).

Esse conjunto de evocações evidenciou que os acadêmicos associaram o jogo de tabuleiro tanto à dimensão pedagógica, reconhecendo-o como recurso capaz de favorecer o aprendizado e a construção do conhecimento, quanto à dimensão lúdica, expressa nas evocações de diversão, jogo e competição, que remetem ao caráter interativo e motivador da experiência. Ao mesmo tempo, termos como câncer, saúde e prevenção reforçam a vinculação do jogo ao seu conteúdo temático, revelando

que a atividade possibilitou a articulação entre saber científico e prática educativa em saúde^(22,23).

Tais achados corroboram a literatura que aponta os jogos educativos como metodologias ativas promotoras de engajamento, aprendizagem significativa e retenção do conteúdo, confirmando o seu potencial estratégico ao ensino em enfermagem e à formação de profissionais críticos e reflexivos⁽²⁴⁻²⁶⁾. No entanto, diferentemente de estudos que abordam jogos apenas como ferramentas de revisão de conteúdo, os resultados desta investigação sugerem que o jogo foi percebido também como espaço de interação social e envolvimento emocional, indicando potencial ampliado para além da transmissão de informações.

Por sua vez, a avaliação individualizada dos termos e da frequência de evocação possibilitou a compreensão dos estudantes quanto a abrangência lúdico-educativa da tecnologia. Na categoria Saúde, foram identificadas 49 evocações, como assistência, citopatológico, HPV, vacina e tratamento, revelando a associação direta do jogo ao seu tema central, voltado à prevenção do CCU. Esse achado demonstra que a tecnologia educacional conseguiu mobilizar conteúdos essenciais da prática em saúde, em consonância com evidências de que estratégias educativas favorecem a ampliação do conhecimento discente sobre a temática⁽²⁷⁾.

A categoria Ludicidade concentrou 56 evocações, incluindo termos como brincadeira, cartas, competição, dados, diversão e jogar, evidenciando a valorização do caráter dinâmico e motivador do jogo. Tal achado é similar ao encontrado por estudo em literatura, o qual aponta que jogos educativos despertam maior interesse e engajamento dos estudantes, reforçando a ideia de que a dimensão lúdica é um facilitador da aprendizagem⁽²⁴⁾.

A categoria Educação reuniu 74 evocações, com destaque para conhecimento, aprendizado, estudar e ensino, confirmando a percepção do recurso como estratégia de ensino-aprendizagem, reforçando que as metodologias ativas favorecem a construção crítica do saber e contribuem para a melhor retenção do conteúdo em saúde, ampliando a efetividade do processo de ensino-aprendizagem⁽²⁸⁾.

A Socialização somou 24 evocações, incluindo interação, equipe, cooperação e amizade, evidenciando o potencial do jogo para estimular o trabalho em equipe e a aprendizagem colaborativa. Esse achado se aproxima do observado por estudo na literatura, que destacou a relevância dos jogos para o desenvolvimento de habilidades interpessoais no ensino em saúde⁽²⁶⁾.

Por fim, a categoria Emoções reuniu 22 evocações, como alegria, desafio, dificuldade e dúvida, ressaltando a dimensão afetiva mobilizada pela experiência. De acordo com a literatura consultada, a integração entre cognição e emoção é uma das principais vantagens das estratégias lúdicas, pois favorece aprendizagens mais significativas e duradouras⁽²⁹⁾. Nesse contexto, sentimentos como dúvida

e desafio não devem ser compreendidos como aspectos negativos do processo educativo, mas como componentes capazes de impulsionar o raciocínio crítico e a construção do conhecimento. A necessidade de responder perguntas, discutir possibilidades com os colegas e lidar com situações-problema favoreceu processos de reflexão e busca ativa por respostas, contribuindo para maior envolvimento cognitivo durante a atividade⁽³⁰⁾.

De modo geral, a predominância das categorias Ludicidade e Educação confirma que o jogo foi percebido não apenas como um recurso recreativo, mas como ferramenta pedagógica, enquanto Prevenção reforça sua contribuição para o conteúdo teórico do jogo. Já Socialização e Emoções ampliam o alcance da experiência, mostrando que os jogos também promovem vínculos, cooperação e envolvimento emocional, em consonância com a literatura sobre metodologias ativas⁽²⁵⁾.

De forma complementar, a análise de similitude permitiu a organização dos nós centrais, termos cuja recorrência de citações denotou maior importância lexical. A avaliação individual dos clusters evidenciou os agrupamentos em torno dos termos, tal como a palavra “câncer”, a qual reuniu termos como mulher, HPV, vacina, dado, jogar e brincar, sinalizando que os estudantes associaram diretamente o recurso pedagógico ao conteúdo temático do jogo, especialmente em relação ao rastreamento, imunização e vínculo com a saúde feminina. Essa organização lexical confirma que o jogo cumpriu sua função de mediar a aprendizagem sobre aspectos clínicos e preventivos, o que converge com achados de outros estudos que demonstram o potencial dos jogos em aproximar conteúdos complexos à prática educativa em saúde^(25, 27).

Adicionalmente, a presença de termos como câncer, prevenção, HPV e vacina confirma que o jogo cumpriu seu papel de ancorar o aprendizado em torno do CCU, o que se aproxima de estudos que observaram que estratégias educativas em enfermagem auxiliam na aproximação de conceitos complexos. Por outro lado, a recorrência de palavras como diversão, jogo e interação sugere a valorização da experiência coletiva e colaborativa, em consonância com estudo, o qual apontou que os jogos são úteis como instrumentos para desenvolver não apenas conhecimentos técnicos, mas também competências relacionais essenciais ao cuidado em saúde^(26, 28).

Limitações do Estudo

Em relação às limitações do estudo destacam-se a quantidade da amostra e o contexto, que não permitem avaliar a percepção geral dos acadêmicos de enfermagem, mas apenas dos participantes. Desse modo, ressalta-se a necessidade de diversificação do ambiente e ampliação da amostra a fim de elucidar os benefícios apontados.

Contribuições para a Área da Enfermagem, Saúde ou Política Pública

O estudo contribuiu evidenciando que os jogos de tabuleiro são tecnologias educativas promissoras na formação da enfermagem, favorecendo o aprendizado participativo e lúdico. Além disso, revelou que os jogos são uma estratégia para debater temas complexos como o câncer de colo uterino de forma leve e dinâmica.

CONCLUSÃO

O presente estudo possibilitou conhecer a percepção de acadêmicos de enfermagem acerca do uso de um jogo de tabuleiro na educação em saúde sobre o câncer do colo do útero, revelando que os participantes o associaram simultaneamente às dimensões pedagógica e lúdica. Dessa forma, o jogo mostrou-se uma ferramenta pedagógica promissora, capaz de enriquecer o processo formativo em enfermagem, superar limitações do ensino tradicional e estimular a participação ativa dos estudantes fortalecendo sua visão crítica e reflexiva.

REFERÊNCIAS

1. Brasil. Instituto Nacional de Câncer José Alencar Gomes da Silva (INCA). Controle do câncer do colo do útero no Brasil: dados e números: 2025. Rio de Janeiro: INCA [Internet]. 2025 [citado 02 set 2025]. Disponível em: https://ninho.inca.gov.br/jspui/bitstream/123456789/17304/1/Controle%20do%20c%C3%A2ncer%20do%20colo%20do%20c%C3%A2tero_completo.pdf
2. Brasil. Instituto Nacional de Câncer José Alencar Gomes da Silva (INCA). Aprovada diretrizes brasileiras para o rastreamento do câncer de colo do útero. Rio de Janeiro: INCA [Internet]. 2025 [citado 03 out 2025]. Disponível em: <https://www.gov.br/inca/pt-br/assuntos/noticias/2025/aprovada-diretrizes-brasileiras-para-o-rastreamento-do-cancer-de-colo-do-uterio>
3. Li Z, Chen S, Ishrat Mahjabeen, Shafique R. Nurses and doctors 's awareness and knowledge towards treatment and care of cervical cancer patients: a cross-sectional study. BMC Nurs [Internet]. 2023 [citado 03 out 2025];22(1):1-10. Disponível em: <https://doi.org/10.1186/s12912-023-01522-3>
4. Panobianco MS, Bezerril AV, Nunes LC, Mairink APAR, Gozzo TO, Canete ACS, et al. Conhecimento de acadêmicos de enfermagem sobre a vacina contra o papilomavírus humano. Acta Paul Enferm [Internet]. 2022 [citado 04 out 2025];35:1-8. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.37689/acta-ape/2022A002291>
5. Witwanukool P, Sumdaengrit B, Dandamrongrak C, Kue J. Knowledge and health literacy related to

- human papillomavirus infection, cervical cancer, and cervical cancer screening among nursing students in rural and urban areas of Thailand. *Nurse Educ Today* [Internet]. 2025 [citado 04 out 2025]; 148:106624. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2025.106624>
6. Barreto PL, Santos SAM, Carmo WFS, Santana FM, Sousa CS, Andrade JS. Tecnologias educacionais no ensino de sinais vitais: revisão integrativa. *Rev Enferm Atual In Derme* [Internet]. 2024 [citado 03 out 2025];98(2):e024295. Disponível em: <https://doi.org/10.31011/reaid-2024-v.98-n.2-art.2151>
7. Brasil. Conselho Nacional de Educação. Projeto de Resolução PCES nº 443/24, de 03 de julho de 2024. Institui as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Curso de Graduação em Enfermagem. Brasília: CNE [Internet]. 2024 [citado 03 out 2025]. Disponível em: <https://portal.mec.gov.br/docman/julho-2024/264151-pces443-24/file>
8. Freitas BHBM. Gincana para o ensino de imunização aos acadêmicos de enfermagem: relato de experiência. *Rev Enferm Cent-Oeste Min* [Internet]. 2020 [citado 04 out 2025];10:e2959. Disponível em: <http://doi.org/10.19175/recom.v10i0.2959>
9. Gauthier A, Kato PM, Bul KCM, Dunwell I, Walker-Clarke A, Lamas P. Board games for health: a systematic literature review and meta-analysis. *Games for Health Journal* [Internet]. 2019 [citado 04 out 2025];8(2):85-100. Disponível em: <https://doi.org/10.1089/g4h.2018.0017>
10. Xu Y, Lau Y, Cheng LJ, Lau ST. Learning experiences of game-based educational intervention in nursing students: a systematic mixed-studies review. *Nurse Educ Today*[Internet]. 2021[citado 04 out 2025]; 107:105139. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2021.105139>
11. Sousa AA, Cruz RSBL, Silva LMS, Maia ER, Alves MJH. Desenvolvimento de jogo educativo sobre o câncer do colo uterino e suas formas de prevenção. *Res Soc Dev* [Internet]. 2022 [citado 05 out 2025];11(7):e27811730098. Disponível em: <https://doi.org/10.33448/rsd-v11i7.30098>
12. Abric JC. Pratiques sociales, représentations sociales. In: Abric JC, editor. *Pratiques sociales et représentations*. Paris: Presses Universitaires de France; 1994. p. 217-238.
13. Merten TO. Teste de associação de palavras na psicologia e psiquiatria: história, método e resultados. *Anál Psicol*. 1992; 4(10):531-541.
14. Bardin L. *Análise de conteúdo*. São Paulo: Edições 70; 2016.
15. Camargo BV, Justo AM. IRAMUTEQ: um software gratuito para análise de dados textuais. *Temas Psicol*. 2013; 21(2):513–518.

16. Pélissier D. Initiation à la lexicométrie: approche pédagogique à partir de l'étude d'un corpus avec le logiciel Iramuteq. Toulouse: IDETCOM – Université Toulouse; 2017.
17. Vasconcelos S, Penna LHG, Formiga NS, Damasceno RO, Ribeiro LV, Leira BCA. Psychometric evidence of the Ambivalent Sexism Inventory in undergraduate nursing students at a public institution. Rev Latino-Am Enfermagem [Internet]. 2025 [citado 04 out de 2025];33:e4413. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1518-8345.7179.4413>
18. Ulenaers D, Grosemans J, Schrooten W, Bergs J. Clinical placement experience of nursing students during the COVID-19 pandemic: A cross-sectional study. Nurse Educ Today [Internet]. 2021[citado 04 out 2025]; 99:104746. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2021.104746>
19. Jofre A, Giustina KP, Lessa G, Luchtemberg MN, Gobato BC, Oliveira JL, et al. Perfil empreendedor entre estudantes de graduação em enfermagem. Acta Paul Enferm [Internet]. 2021 [citado 04 out 2025];34:eAPE001645. Disponível em: http://dx.doi.org/10.37689/acta_ape/2021AO001645
20. Lourenson I, Marius GG, Almeida JM. Análise do estresse do estudante de enfermagem em sua rotina acadêmica. Rev Fac Cienc Med Sorocaba [Internet]. 2024 [citado 04 out 2025];26:e64485. Disponível em: <https://doi.org/10.23925/1984-1840.2024v26a33>
21. Palheta AMS, Cecagno D, Marques VA, Biana CB, Braga LR, Cecagno S, et al. Formação do enfermeiro por meio de metodologias ativas de ensino e aprendizado: influências no exercício profissional. Interface (Botucatu) [Internet]. 2020 [citado 04 out 2025];24:e190368. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/Interface.190368>
22. Santos MCF, Mourão LPS, Oliveira HVC. Metodologias ativas de ensino-aprendizagem em genética humana: percepção de discentes dos cursos de saúde. Rev Bras Educ Med [Internet]. 2024 [citado 06 out 2025];48(3):e085. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1981-5271v48.3-2023-0250>
23. Thangavelu PD, Tan AJQ, Cant R, Chua WL, Liaw SY. Jogos sérios digitais no desenvolvimento da competência clínica de enfermagem: uma revisão sistemática e meta-análise. Nurse Educ Today [Internet]. 2022 [citado 04 out 2025]; 113:105357. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2022.105357>
24. D'Avila CG, Puggina AC, Fernandes RAQ. Construção e validação de jogo educativo para gestantes. Esc Anna Nery [Internet]. 2018 [citado 04 out 2025]; 22(3):e20170300. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/2177-9465-EAN-2017-0300>
25. Rodrigues SB, Marinho EM, Oliveira GR, Silva LAS, Machado RM, Santos RC. Inverted classroom: construction of playful games for teaching undergraduate Nursing. RSD [Internet] 2020[citado 04 out

2025]; 9(12):e4891210679. Disponível em: <https://doi.org/10.33448/rsd-v9i12.10679>

26. Carvalho ICN, Oliveira LSS, Ramos EL, Gomes EB, Rocha FEV, Lima LLO. Tecnologia educacional: a enfermagem e os jogos educativos na educação em saúde. Res Soc Dev [Internet]. 2021 [citado 04 out 2025]; 10(7):e18710716471. Disponível em: <https://doi.org/10.33448/rsd-v10i7.16471>

27. Epstein DS, Zankowski T, Siyothumchat K, Sridhar RR, Gentry SV, Meinert E. Tabletop board game elements and gamification interventions for health behavior change: realist review and proposal of a game design framework. JMIR Serious Games [Internet]. 2021 [citado 04 out 2025]; 9(1):e23302. Disponível em: <https://doi.org/10.2196/23302>

28. Dias EG, Rocha ACSR, Pereira GRS, Silva GS, Silva RM, Souza S. Atuação do enfermeiro na prevenção do câncer do colo de útero em unidades de saúde. J Health Biol Sci [Internet]. 2021 [citado 04 out 2025]; 9(1):1-6. Disponível em: <https://doi.org/10.12662/2317-3076jhbs.v14i1.5937.pe5937.2026>

29. Alcântara RJF. Jogos sérios no contexto do ensino superior em enfermagem [dissertação]. Porto: Universidade Fernando Pessoa [Internet]. 2018 [citado 04 out 2025]. Disponível em: https://bdigital.ufp.pt/bitstream/10284/7339/1/DM_Ricardo%20Jos%C3%A9%20Freitas%20Alc%C3%A2ntara.pdf

30. Boyle EA, Connolly TM, Hainey T, Boyle JM. Engagement in digital entertainment games: a systematic review. Comput Human Behav [Internet]. 2012 [citado 04 out 2026]; 28(3):771-780. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.11.020>

Agradecimentos: Não há.

Financiamento: O presente estudo conotou com o apoio do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC) – Edital nº 24/2024.

Disponibilidade de dados: Todos os dados estão apresentados no próprio manuscrito.

Contribuição dos autores: Concepção e desenho da pesquisa: Aline Maria Pereira Cruz Ramos e Pâmela Karen Oliveria de Souza Pinho. Obtenção de dados: Micaeli dos Santos Silva, Alcides Rezende Trindade e Máira Carla Miranda Veloso. Análise e interpretação dos dados: Pâmela Karen Oliveria de Souza Pinho e Micaeli dos Santos Silva. Redação do manuscrito: Micaeli dos Santos Silva, Alcides Rezende Trindade, Máira Carla Miranda Veloso e Pâmela Karen Oliveria de Souza Pinho. Revisão crítica do manuscrito quanto ao conteúdo intelectual: Aline Maria Pereira Cruz Ramos e Cintia Yolette Urbano Pauxis Aben-Athar.

Editor-chefe: André Luiz Silva Alvim 