


**CONSTRUÇÃO E VALIDAÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS EM SAÚDE: UM ESTUDO DE REVISÃO INTEGRATIVA**


**CONSTRUCTION AND VALIDATION OF EDUCATIONAL HEALTHCARE GAMES: AN INTEGRATIVE REVIEW STUDY**

Recebido em: 30/11/2024

Aceito em: 13/02/2025

Publicado em: 26/03/2025

Juliana de Castro Prado<sup>1</sup>   
Universidade Unicesumar

Regiane da Silva Macuch<sup>2</sup>   
Universidade Unicesumar

Rute Grossi Milani<sup>3</sup>   
Universidade Unicesumar

**Resumo:** A proposta de promoção da saúde enfatiza a importância da educação, indo além da mera transmissão de conhecimento, buscando a integralidade da saúde. O uso de jogos emerge como uma ferramenta para transformar a abordagem educativa na promoção da saúde, já que o elemento lúdico gera uma aprendizagem eficaz e a transferência de conhecimento para a realidade. Este estudo de revisão aborda a construção e validação de jogos de tabuleiro e cartas como recursos para a promoção da saúde. As questões orientadoras da pesquisa incluem as etapas de criação e validação de jogos educativos na área da saúde, os tipos de jogos desenvolvidos e para qual público se destinam. A pesquisa destaca a relevância desses estudos, especialmente no cenário atual, ressaltando a importância do uso de jogos de tabuleiro e cartas como ferramentas promotoras da saúde e educacionais. Conclui-se que os jogos representam uma abordagem eficaz e abrangente para a promoção da saúde.

**Palavras-chave:** Promoção da Saúde, Jogos Educativos, Validação.

**Abstract:** The proposal for health promotion emphasizes the importance of education, going beyond mere knowledge transmission and seeking the comprehensiveness of health. The use of games emerges as a tool to transform the educational approach in health promotion, as the playful element generates effective learning and the transfer of knowledge to reality. This review study addresses the construction and validation of board and card games as resources for health promotion. The guiding questions of the research include the stages of creation and validation of educational games in the health field, the types of games developed, and the target audience. This requires a commitment from all health areas to encompass the individual in their entirety, including physical, mental, social, and educational health. It is concluded that games represent an effective and comprehensive approach to health promotion.

**Keyword:** Health Promotion, Educative Game, Validation.

---

<sup>1</sup> Doutoranda pelo Programa de Pós-graduação em Promoção da Saúde (PPGPS) - Universidade Unicesumar. E-mail: [jujcp@hotmail.com](mailto:jujcp@hotmail.com)

<sup>2</sup> Professora Doutora do Programa de Pós-graduação em Promoção da Saúde (PPGPS) - Universidade Unicesumar. E-mail: [regiane.macuch@unicesumar.edu.br](mailto:regiane.macuch@unicesumar.edu.br)

<sup>3</sup> Professora Doutora, orientadora do Programa de Pós-graduação em Promoção da Saúde (PPGPS), Universidade Unicesumar. E-mail: [rute.milani@unicesumar.edu.br](mailto:rute.milani@unicesumar.edu.br)

## INTRODUÇÃO

A Organização Mundial de Saúde (OMS, 2007) define saúde como sendo um estado de completo bem-estar físico, mental e social, não se constituindo apenas enquanto ausência de distúrbios e de enfermidades. É um direito social inerente à condição de cidadania, que deve ser assegurado sem distinção de raça, de religião, ideologia política ou condição socioeconômica. A proposta de promover a saúde destaca a importância da educação para a integralidade da saúde, de maneira que não deve ser enxergada restringindo-se à transmissão de conhecimento, mas contribuindo enquanto facilitadora do processo de aprendizagem através da utilização de jogos como ferramenta eficaz desta prática, (Kishimoto, 2021; Rumor *et al.*, 2022).

Este estudo de revisão aborda a elaboração e validação de jogos de tabuleiro e cartas como instrumentos para promover a saúde. Em jogos de tabuleiro utiliza-se um tabuleiro e algum tipo de complemento, como dados e cartas, seguindo uma série de regras e instruções, as quais os participantes devem alcançar algum objetivo para obter a vitória. Podem ser jogados entre 2 ou mais jogadores.

Reconhecendo a importância dos jogos como ferramentas promotoras da saúde em diferentes faixas etárias, torna-se necessário realizar esta revisão, dada a atual dinâmica de mudanças no cenário educacional e a crescente relevância dos jogos como aliados na promoção em educação em saúde.

Os jogos educativos que abordam o tema saúde, visam promover a aquisição de conhecimentos e estímulo às ações de prevenção, controle dos agravos à saúde e ações transformadoras para a modificação de hábitos por meio de um ambiente descontraído (Rezende; Sá, 2016).

Embora a aquisição de conhecimentos mediada pelos jogos, por si só, não seja suficiente na educação em saúde, se constitui um passo interessante para gerar novas atitudes de prevenção por meio da utilização do lúdico como promotor da saúde. O caráter educativo dos jogos - somado às diversas formas de ludicidade que podem ser exploradas por eles – ao buscar promover aprendizagem de determinado assunto a uma faixa etária específica, torna-se grande aliado aos profissionais da saúde devido à sua melhor aceitabilidade (Ranyere; Matias, 2023)

Para a criança, o jogo educativo representa diversão, entretenimento e brincadeira, enquanto, para o profissional da saúde (psicólogos, enfermeiros, por exemplo), uma ferramenta que pode auxiliá-lo na tarefa de ensinar. Através da utilização do lúdico, pode ser

possível conhecer e compreender os aspectos da vida dos jovens, suas dificuldades e potencialidades (Ranyere; Matias, 2023).

Este estudo de revisão integrativa da literatura visa analisar as produções científicas voltadas para a construção e validação de jogos educativos na área da saúde, buscando respostas para as seguintes perguntas: 1) qual o processo de construção e validação de um jogo educativo em formato tabuleiro e cartas, na área da saúde? 2) qual a metodologia de validação mais utilizada pelos pesquisadores destes tipos de jogos nos últimos 10 anos? 3) qual a área da saúde que tem se debruçado mais na construção e validação de tais jogos como promotores de saúde? 4) qual população os jogos criados se destinam? 5) quais os periódicos mais escolhidos para a publicação das pesquisas?

A educação em saúde sugere mais do que a transmissão de conhecimentos e indução de determinados comportamentos (Costa *et al.*, 2020). Os jogos direcionados à saúde podem ser considerados uma valiosa ferramenta para promover uma discussão mais abrangente sobre bem-estar. Esses jogos são categorizados como jogos educativos e aplicados, e têm como objetivo aprimorar a saúde, e contribuir na reabilitação, prevenção, terapia, promoção do bem-estar físico e mental, bem como na educação em saúde (Ribeiro *et al.*, 2022).

São criados com o propósito de desenvolver habilidades cognitivas relacionadas a temas específicos (Cleophas *et al.*, 2018) e considerado instrumentos educacionais de potencial capaz de contribuir para o desenvolvimento da educação e construção do conhecimento em saúde (Silva *et al.*, 2021). Os jogos para saúde são amplamente utilizados em diversas áreas, como nas áreas de Enfermagem, Nutrição e Psicologia, incluindo aqueles desenvolvidos para tratamento clínico, tendo papel importante como estratégia terapêutica. Apesar do jogo ser mais comumente associado ao puro entretenimento, tem sido valorizado seu poder como ferramenta de ensino e como mediador dialógico) promotor da saúde (Ponce; Ribeiro, 2017)

Áreas da saúde, como a Enfermagem, Nutrição e Psicologia ganham notoriedade na utilização de recursos lúdicos para promoção da aprendizagem de assuntos voltados às áreas da saúde. A Enfermagem, por exemplo, tem grande destaque na utilização dos jogos educativos como promotores da saúde trazendo a criação e validação de jogos educativos sobre diferentes temas, tais como: HIV, câncer, dependência química e sexualidade (Oliveira *et al.*, 2016).

A Psicologia, por sua vez, traz como recurso o uso de mediadores dialógicos no setting analítico (Ponce; Ribeiro, 2017). Os mediadores dialógicos encontram-se como facilitadores

(Rosa *et al.*, 2004) do processo de promoção da saúde mental, ao garantirem, junto ao profissional da área da saúde, a oportunidade do indivíduo se descobrir e retomar o percurso rumo ao amadurecimento emocional a partir da comunicação de angústias e demais sentimentos (Ponce; Ribeiro, 2017).

O jogo aparece como ferramenta para modificar o paradigma de ação educativa no cuidado e promoção à saúde, pois o lúdico contempla critérios de uma aprendizagem efetiva e o conhecimento gerado a partir da atividade lúdica pode ser transportado para o campo da realidade (Silva *et al.*, 2023). As tecnologias educacionais desempenham um papel crucial na promoção da saúde e na prevenção de doenças, pois atuam como estratégias de educação em saúde, contribuindo para esclarecer dúvidas, preencher lacunas de conhecimento, induzir mudanças comportamentais e encorajar a tomada de decisões (Maciel Ferreira *et al.*, 2022).

Os jogos têm se consolidado como um importante recurso na orientação em saúde. São eficazes em aprimorar o processo de ensino e aprendizado de pacientes de forma mais envolvente. Essa abordagem se mostra viável devido à capacidade lúdica de tornar a aquisição de conceitos atraente e prazerosa. Além disso, os jogos promovem uma relação horizontal entre o educador e o educando, uma vez que incentivam a interação entre os participantes, ao mesmo tempo em que estimulam e apoiam o processo de aprendizagem (Valentim *et al.*, 2019).

Para a construção de um jogo educativo deve-se ter em mente o público para o qual o jogo será elaborado e qual será o seu propósito. Deve-se considerar qual o seu objetivo e de que forma, através do jogo, este objetivo será alcançado. Inicialmente, será realizada uma revisão bibliográfica a respeito do tema a ser trabalhado no jogo almejando analisar efetividade da aprendizagem dos participantes envolvidos, conhecendo mais sobre a temática (Faustino; Santos; Aguiar, 2022). O aporte bibliográfico é fundamental para o processo criativo, influenciando tanto a metodologia do ciclo de produção de jogos educativos, como a definição do ambiente e o estilo cooperativo do jogo (Antunes *et al.*, 2018).

Após esta etapa, podemos definir as regras do jogo e o seu design. Os objetivos do jogo são determinados com base no contexto do ambiente. É importante considerar que a meta do jogo é o resultado específico para o qual os jogadores trabalharão para alcançar. Ela concentra a atenção e orienta continuamente a participação ao longo do jogo (Santos, 2020).

Já o design de jogos envolve o processo decisório pelo qual o contexto do jogo adquire significado através das ações executadas e da interpretação do participante. A função do design de jogos reside no processo criativo de organizar a arte, símbolos e signos,

estabelecendo relações entre as regras e o papel do participante, considerando o público específico a quem o jogo se destina.

O jogo como técnica de educação deve ser simples e motivador, com linguagem compreensível e específica aos usuários (Rosa *et al.*, 2004), assim como deve passar por uma avaliação criteriosa da qualidade do material (Santos, 2020).

Os atributos mais importantes destas técnicas são: validade, confiabilidade, praticabilidade, sensibilidade e responsividade (Dempsey; Dempsey, 1996). As características de validade e confiabilidade são extremamente importantes ao se escolher, desenvolver ou adaptar instrumentos que serão utilizados tanto em pesquisas como em prática clínica.

Após o desenvolvimento de um jogo, para que possa ser considerado válido em sua aplicabilidade e conteúdo, deve passar por um processo de avaliação e validação dos conteúdos apresentados ao longo do processo de criação do recurso lúdico em questão, para que venha a ser aceito e validado em sua eficácia e proposta de utilização para a educação em saúde.

Este estudo tem como objetivo obter uma compreensão abrangente das etapas utilizadas para a construção e validação de jogos educativos (em formato de tabuleiros e cartas) nas áreas da saúde, visando reforçar e incentivar ainda mais a utilização de jogos como estratégia educativa e promotora da saúde.

## **PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

### **TIPO DE ESTUDO**

O presente estudo trata-se de uma revisão integrativa de literatura, que levanta, reúne, organiza, sintetiza e discute a produção científica em uma área do conhecimento a fim de responder a uma pergunta norteadora (Nascimento; Comin, 2018). Este tipo de revisão também é caracterizado pela descrição de seu percurso metodológico, de modo a ser replicável (Soares *et al.*, 2010).

Dada a crescente quantidade e complexidade de informações na área da saúde, torna-se essencial desenvolver mecanismos que, no contexto de pesquisas baseadas em evidências científicas, permitam delinear etapas metodológicas mais precisas e possibilitem aos profissionais uma melhor utilização dos resultados de inúmeros estudos (Silveira *et al.*, 2005). Nesse contexto, a revisão integrativa surge como uma metodologia que sintetiza o conhecimento e facilita a incorporação de achados relevantes à prática profissional.

A pesquisa foi organizada nos seguintes tópicos: a) base teórica sobre promoção da saúde através da ludicidade dos jogos; etapas de construção e validação de jogos educativos na área da saúde; b) metodologia: tipo de estudo; perguntas de partida; descritores utilizados; critérios de inclusão e exclusão; c) resultados e discussão: período de publicação; temática dos jogos; revistas da área da saúde que se interessaram pelo tema; público para o qual os jogos foram produzidos; etapas de construção dos jogos e processo de validação escolhido.

## **PERGUNTAS DE PARTIDA**

A presente pesquisa partiu de algumas indagações norteadoras, com o intuito de serem respondidas na intenção de facilitar a compreensão a respeito do processo de criação e validação de um jogo educativo. Tais questionamentos foram: a) Quais os procedimentos envolvidos no processo de criação e validação de um jogo educativo? b) Quais áreas da saúde estão se debruçando no uso de tais recursos visando a promoção da saúde/ educação em saúde? c) Quais tipos de jogos estão sendo construídos e validados? d) A qual público estes jogos se destinam?

As perguntas de partida foram estruturadas a partir da estratégia PICO, que é uma ferramenta utilizada para formular questões clínicas e de pesquisa de forma clara e objetiva, facilitando a busca por evidências científicas. A sigla PICO representa os elementos essenciais da questão: P (Paciente ou População), I (Intervenção ou Exposição), C (Comparação) e O (Desfecho ou Resultado) (Sackett *et al.*, 1996).

A estratégia PICO para esta pesquisa foca em profissionais de saúde, educadores e público-alvo, como pacientes ou estudantes, que estão envolvidos no passo a passo da criação e validação de jogos educativos voltados para a promoção da saúde e educação em saúde. A intervenção pauta-se nas etapas de criação e validação de jogos educativos em saúde, com o objetivo de compreender as fases que envolvem a construção de um jogo educativo e quais os métodos de validação utilizados por seus criadores ao longo do processo. Não há uma comparação direta com outras abordagens, pois o foco está na análise do processo de desenvolvimento e validação dos jogos, buscando identificar os procedimentos envolvidos e o impacto desses recursos nas áreas da saúde.

## **LEVANTAMENTO DAS PUBLICAÇÕES E DESCRITORES UTILIZADOS**

A etapa de levantamento das publicações ocorreu através das ferramentas de busca: Scielo Brasil e Portal de Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível

Superior (Portal da CAPES). Desse modo, o uso da biblioteca eletrônica Scielo e do Portal Capes como ferramentas de busca permite a leitura gratuita dos principais periódicos de acesso pago nacionais e internacionais. Outro motivo que embasou o uso da Scielo e do Portal da CAPES foi a possibilidade de levantar as bases e periódicos mais relevantes sobre uma temática inédita.

As buscas foram realizadas em inglês e português. A escolha dos descritores nos dois idiomas se deu a partir da observação dos termos e palavras-chave utilizados por publicações sobre o tema de interesse e da consulta à página *online* de Descritores das Ciências da Saúde (DeCS), no portal da Biblioteca Virtual em Saúde (BVS). A fim de compor a estratégia de busca, foram utilizados também descritores que não se encontram apresentados no DECS, sendo eles: jogo educativo e educative game; validation e validação; jogo de tabuleiro.

Desse modo, os descritores adotados em inglês foram: educative game, validation e psychology; Em português: jogo de tabuleiro, jogo educativo, validação, psicologia e promoção da saúde. Os descritores não prescindiram de aspas (termo exato) nas buscas. Ao todo foram feitas 4 buscas, combinando, inicialmente, dois descritores de cada vez: *educative game and validation*; *educative game and psychology*; jogo educativo e validação. Utilizou-se também uma busca através de um único descritor, jogo de tabuleiro, na intenção de obter uma maior abrangência sobre o tema em ambas as ferramentas de busca. Também ocorreu uma busca combinando três descritores: promoção da saúde, jogos e validação, na intenção de verificar a existência de jogos de tabuleiros voltados mais especificamente à área da saúde e à promoção da saúde.

## CRITÉRIOS DE INCLUSÃO E EXCLUSÃO

Foram consideradas apenas publicações de periódicos realizadas nos últimos 10 anos (2013 a 2023) e disponibilizadas na íntegra nas bases de dados entre agosto e setembro de 2023. Outro critério de inclusão foram artigos de natureza empírica, que trouxessem em suas pesquisas etapas de elaboração e validação de jogos físicos (e não on-line ou digitais) de tabuleiros e cartas.

Foi dada primazia à periódicos que abarcassem a saúde em uma dimensão psicossocial, sendo consideradas desta maneira, pesquisas nas áreas da Medicina, Nutrição, Psicologia, Pedagogia e Enfermagem.

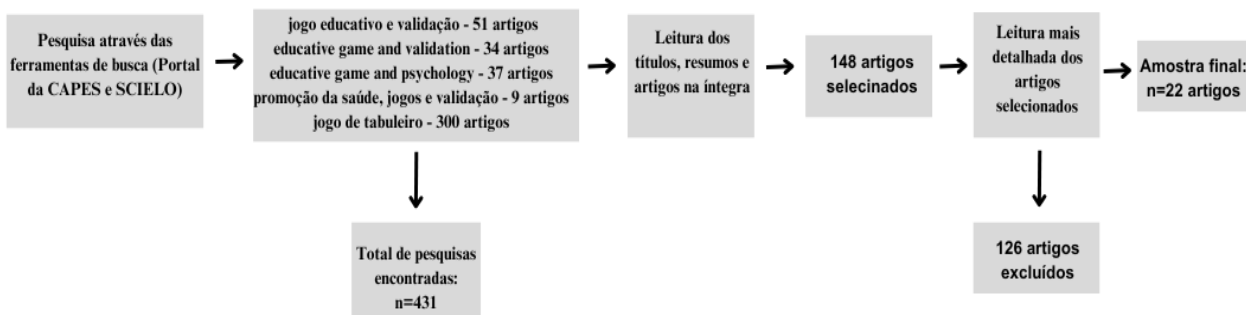
Os critérios de exclusão foram artigos publicados fora do período de 2013 a 2023, artigos que não tratassem da elaboração e validação de jogos físicos (como tabuleiros e

cartas), publicações de caráter teórico ou revisões de literatura, e artigos que não estivessem disponíveis na íntegra nas bases de dados entre agosto e setembro de 2023. Além disso, foram excluídos estudos que não abordassem a saúde em uma dimensão psicossocial ou que se focassem em jogos digitais ou on-line. Também foram desconsiderados artigos que estivessem em idiomas diferentes do português e do inglês.

## PROCEDIMENTOS

Realizou-se uma seleção prévia das publicações a partir da leitura dos títulos, dos resumos e dos periódicos na íntegra, a fim de explorar o material e eleger os estudos de acordo com os critérios de inclusão e de exclusão. Esta etapa foi realizada de modo mais abrangente e inclusivo das publicações candidatas. A seleção final dos estudos levou em consideração os critérios de exclusão e inclusão mencionados acima. Durante a fase da seleção, foram baixados 431 (n=431) trabalhos na íntegra, estando eles em português e em inglês. Os 431 trabalhos foram submetidos à análise segundo título, objetivo e resumo, que resultou em 22 artigos que seguiam os critérios de exclusão e inclusão (Figura 1).

Figura 1- Fluxograma com as etapas da busca e os respectivos números de artigos.



Fonte: Autor, 2024.

Os artigos foram lidos detalhadamente e posteriormente foi construída uma planilha no programa Microsoft Excel contemplando: autores, ano de publicação, título, tipo de jogo produzido, método de validação escolhido, área da saúde dos jogos produzidos, público a quem os jogos foram destinados, resultados e limitações. Os artigos foram analisados de modo a responder às perguntas norteadoras.

Somados os resultados de todas as buscas, foram registradas as cinco bases de dados com maior número de ocorrências. Na utilização nos descritores *Educative game and Validation*, foram encontrados: PubMed Central com 4 artigos; Scientific Electronic Library Online (SciELO) com 8 artigos; Elsevier ScienceDirect Journals com 3 artigos; Science



Citation Index Expanded (Web of Science) com 1 artigo e Directory of Open Access Journals com 20 artigos.

Com os descritores Jogo educativo e validação, obteve-se: com 39 artigos; Scientific Electronic Library Online (SciELO Brazil, Colombia, Spain, Public Health e Costa Rica) com 30 artigos; PubMed Central com 6 artigos; Science Citation Index Expanded (Web of Science) com 4 artigos e Elsevier ScienceDirect Journals com 1 artigo.

Já com os descritores Educative game and psychology, encontrou-se: Directory of Open Access Journals com 42 artigos; Science Citation Index Expanded (Web of Science) com 14 artigos; Scientific Electronic Library Online (SciELO Brazil e Argentina) com 13 artigos; Elsevier ScienceDirect Journals com 11 artigos e PubMed Central com 6 artigos.

Os descritores Promoção da saúde, jogos e validação encontraram: Directory of Open Access Journals com 6 artigos; Scientific Electronic Library Online (SciELO Brazil) com 4 artigos e PubMed Central com 1 artigo. Foi observado que com a utilização destes 3 descritores combinados, apenas 03 bases de dados registraram as pesquisas encontradas. Ao utilizar o descritor Jogo de tabuleiro, nas plataformas SciELO e Portal da Capes, foram encontrados 10 artigos correspondentes aos critérios de inclusão.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Esta revisão integrativa teve como objetivo reunir evidências científicas dos últimos dez anos, acerca da criação e validação de jogos de tabuleiros e cartas na área da educação em saúde. No quadro 1 são apresentadas informações mais detalhadas sobre as vinte e duas publicações selecionadas.

## PERÍODO DE PUBLICAÇÃO

Os estudos englobaram publicações dos anos 2013, 2014, 2016, 2017, 2018, 2019, 2021, 2022 e 2023. Em relação aos anos de publicação, evidenciou-se que em 2023, por mais que o número de artigos encontrados seja pequeno (n=6 artigos) correspondendo a 27.27% (Alencar *et al.*, 2023; Ferreira *et al.*, 2023; Silva *et al.*, 2023; Seixas *et al.*, 2023; Tinoco *et al.*, 2023; Bernardi *et al.*, 2023) a construção e validação de jogos na área da saúde mostrou-se relevante e atual, quando pensamos em formas e propostas de promoção da saúde. Verifica-se, ao considerar os anos de publicações sobre o tema, que há predomínio de publicações nos últimos cinco anos (n=14 artigos – 63.63%), possibilitando a compreensão de que, na área da saúde, a utilização e validação de jogos podem auxiliar na promoção e educação em saúde.

Quadro 1 - Estudos publicados sobre a construção e validação de jogos educativos em saúde.

Título, autor e ano	Tipo de Jogo	Método Validação Utilizado	Público-alvo	Nível de Evidência
Avaliação de um jogo educacional sobre saúde cerebrovascular para pessoas com doenças crônicas: estudo quase experimental Ferreira <i>et al.</i> , 2023	Jogo de cartas para reconhecer precocemente doença cerebrovascular aguda em pessoas com diabetes mellitus e hipertensão arterial.	Software Statistical Package for the Social Sciences	Adultos com hipertensão e/ou diabetes	Nível 4
Avaliação de um jogo de tabuleiro para controle de ansiedade em adolescentes escolares Silva <i>et al.</i> , 2023	Jogo de Tabuleiro e cartas para controle de ansiedade.	Índice de Validação de Conteúdo	Adolescentes escolares.	Nível 4
Construção e validação de jogo educativo sobre sexualidade para adolescentes Alencar <i>et al.</i> , 2023	Jogo de Tabuleiro para educação sexual.	Índice de Validação de Conteúdo	Adolescentes	Nível 4
Construção e validação de jogo educativo para adolescentes sobre amamentação Silva <i>et al.</i> , 2021	Jogo de tabuleiro e cartas sobre amamentação.	Índice de Validação de Conteúdo	Adolescentes.	Nível 4
Construção e validação de um jogo educativo para mulheres grávidas D'Ávilla <i>et al.</i> , 2018	Jogo de cartas para ensinar sobre Direitos e boas condutas no momento do parto.	Índice de validação de conteúdo.	Mulheres grávidas	Nível 4
Título, autor e ano	Tipo de Jogo	Método Validação Utilizado	Público-alvo	Nível de Evidência
Dar Voz aos Cuidadores: um jogo para o cuidador familiar de um doente dependente Fernandes <i>et al.</i> , 2018	Jogo de tabuleiro e cartas para cuidadores de doente dependente	Índice de Validação de Conteúdo	Adultos/ Família	Nível 4
Desenvolvimento e validação de um jogo de tabuleiro para crianças com câncer Amador; Mandetta, 2022	Jogo de tabuleiro e cartas para crianças com câncer	Índice de Validação de Conteúdo	Crianças com câncer	Nível 4
Desenvolvimento e testagem do jogo Prev'Quedas para pessoas idosas da comunidade: estudo descritivo Diniz <i>et al.</i> , 2022	Jogo de tabuleiro e cartas para prevenir quedas dos idosos	Índice de Validação de Conteúdo	Idosos	Nível 4
Family Nursing Game: Desenvolvendo um jogo de tabuleiro sobre Família Fernandes <i>et al.</i> , 2016	Jogo de tabuleiro e cartas para família	Índice de Validação de Conteúdo	Adultos/ Família	Nível 4

Id jog cuidador em ação: desenvolvimento de jogo de tabuleiro para cuidadores informais de idosos  Bernardi <i>et al.</i> , 2023	Jogo de tabuleiro e cartas para cuidadores de idosos	Índice de Validação de Conteúdo	Cuidadores de Idosos	Nível 4
Jogo de tabuleiro sobre estilo de vida saudável para pessoas com doença arterial coronariana  Seixas <i>et al.</i> , 2023	Jogo de tabuleiro e cartas sobre estilo de vida saudável para pessoas com doença arterial coronariana	Índice de Validação de Conteúdo	Adultos	Nível 4
Jogo (IN)DICA-SUS: estratégia lúdica na aprendizagem sobre o sistema único de saúde  Pires <i>et al.</i> , 2013	Jogo de tabuleiro e cartas sobre o SUS	Índice de Validação de Conteúdo e teste Pearson	Adultos	Nível 4
Jogo Enfermeiro Diagnosticador para ensino do raciocínio diagnóstico em enfermagem: estudo quase-experimental  Tinoco <i>et al.</i> , 2023	Jogo de tabuleiro e cartas específico para o ensino de raciocínio diagnóstico em enfermagem.	Índice de Validação de Conteúdo	Alunos de enfermagem	Nível 4
Jogo de tabuleiro como dispositivo de informação sobre HIV/AIDS para idosos  Melo <i>et al.</i> , 2022	Jogo de tabuleiro e cartas para informação sobre AIDS aos idosos	Índice de Validação de Conteúdo	Idosos	Nível 4
<b>Título, autor e ano</b>	<b>Tipo de Jogo</b>	<b>Método Validação Utilizado</b>	<b>Público-alvo</b>	<b>Nível de Evidência</b>
Jogo educativo sobre drogas para cegos: construção e avaliação  Mariano <i>et al.</i> , 2013	Jogo de tabuleiro e cartas sobre drogas	Índice de Validação de Conteúdo	Jovens e Adultos/ Cegos	Nível 4
Jogo educativo de administração de medicamentos: um estudo de validação  Moreira <i>et al.</i> , 2014	Jogo de Tabuleiro para ensinar administração medicamentosa.	Método Pasqualli; Índice de validação de Conteúdo	Estudantes de enfermagem	Nível 4
Jogo de tabuleiro: uma gerontecnologia na clínica do cuidado de enfermagem  Olympio; Alvim, 2018	Jogo de tabuleiro e cartas para idosos.	Análise do discurso	Idosos	Nível 4
Revalidação de jogo para ensino da medida auscultatória de pressão arterial: estudo-piloto  Bellan <i>et al.</i> , 2017	Jogo de cartas para ensino da medida auscultatória da pressão arterial, e aplicar esse jogo.	Testes <i>t</i> de Student pareado e Wilcoxon pareado.	Graduandos e profissionais da enfermagem	Nível 4
Validação da tecnologia educacional brasileira para disseminação de conhecimento sobre a hanseníase para adolescente  Feitosa <i>et al.</i> , 2019	Jogo de tabuleiro e cartas focado na prevenção da doença hanseníase e redução do estigma.	Índice de Validação de Conteúdo	Adolescentes	Nível 4

Validação de jogo educativo sobre primeiros socorros para crianças escolares <i>Dutra et al., 2021</i>	Jogo de tabuleiros e cartas para ensinar primeiros socorros	Índice de Validação de Conteúdo	Crianças escolares	Nível 4
Validação de uma tecnologia educacional sobre alimentação saudável para escolares <i>Vasconcelos et al., 2022</i>	Jogo de cartas	Índice de Validação de Conteúdo	Crianças em idade escolar.	Nível 4
Validação do jogo educativo positivamente para prevenção do abuso de drogas por adolescentes escolares <i>Freitas et al., 2022</i>	Jogo de Tabuleiro para prevenção de abuso de drogas.	Índice de Validação de Conteúdo	Adolescentes escolares	Nível 4

Fonte: Autora, 2024.

A classificação dos níveis de evidência científica proposta pelo Oxford Centre for Evidence-Based Medicine (CEBM) hierarquiza a qualidade das evidências com base no desenho dos estudos (Howick *et al.*, 2011). Os estudos selecionados envolveram a construção e validação de jogos educativos em saúde, utilizaram métodos qualitativos e quantitativos, empregando análises estatísticas descritivas e o Índice de Validação de Conteúdo (IVC).

De acordo com a classificação do CEBM, estudos que utilizam métodos qualitativos ou análises estatísticas descritivas são classificados no Nível 4, indicando um nível de evidência inferior, comparado a estudos experimentais ou quase-experimentais (Howick *et al.*, 2011).

Essa classificação evidencia a necessidade de conduzir estudos com maior rigor metodológico, como ensaios clínicos randomizados controlados ou estudos quase-experimentais, para fortalecer a base de evidências na área de jogos educativos em saúde. A implementação de pesquisas com desenhos mais robustos contribuirá para a validação e eficácia desses jogos, proporcionando maior confiabilidade aos resultados e aprimorando as práticas educativas em saúde.

## TEMÁTICAS DOS JOGOS

Conforme apresentado no quadro 1, nota-se que os diversos estudos encontrados construíram e validaram intervenções educativas para a aquisição de conhecimentos e estímulo às ações de prevenção e controle dos agravos à saúde (Giaxa *et al.*, 2019). Este dado evidencia o reconhecimento da importância da utilização de jogos na educação em saúde (n=21 artigos – 95,45%) e como promotores da saúde mental (n=1 artigo – 4,54%) na população. Verifica-se que, apesar da importância da saúde mental para o bem-estar, apenas

um trabalho encontrado buscou desenvolver e validar um jogo considerando aspectos do campo psicológico como tema principal (Faria *et al.*, 2021). Por mais que este dado, em um primeiro momento, possa sugerir que na área da saúde mental poucos jogos considerem os aspectos psíquicos que envolvem a saúde e o bem-estar, pode-se inferir que talvez estes jogos possam sim existir, porém não se encontram validados e, por tal questão, não foram encontrados no decorrer desta busca.

A revisão da literatura identificou 22 estudos que construíram e validaram jogos de tabuleiros e cartas na intenção de os utilizarem como promotores da saúde. Os jogos tinham temáticas diversas, sendo 31,81% (n=7 artigos) sobre prevenção de doenças e ensino de práticas da enfermagem; 13,63% (n=3 artigos) sobre prevenção ao abuso de drogas; 9,09% (n=2 artigos) sobre estilo de vida saudável; 9,09% (n=2 artigos) sobre cuidados voltados para idosos; 36,36% (n=8 artigos) sobre temáticas diversas: educação sexual (n=1 artigo), administração medicamentosa (n=1 artigo), controle de ansiedade (n=1 artigo), primeiros socorros (n=1 artigo), direito e boa conduta no parto (n=1 artigo), amamentação (n=1 artigo), família (n=1 artigo) e Sistema Único de Saúde (n=1 artigo).

Ao investigar as áreas da saúde interessadas na temática da construção e validação de jogos, depara-se com a presença massiva da Enfermagem (95,45%), com n= 21 artigos: Alencar *et al.* (2023); Dutra *et al.* (2021); Freitas *et al.* (2022); Ferreira *et al.* (2023); Silva *et al.* (2021); D'Ávilla *et al.* (2018); Bellan *et al.* (2017); Seixas *et al.* (2023); Feitosa *et al.* (2019), Moreira *et al.* (2014); Tinoco *et al.* (2023); Bernardi *et al.* (2023); Amador e Mandetta (2022); Melo *et al.* (2022); Diniz *et al.* (2022); Fernandes *et al.* (2018); Olympio e Alvim (2018); Fernandes *et al.* (2016); Mariano *et al.* (2013); Pires *et al.* (2013), – e um interesse, ainda que inicial, da Nutrição – com apenas um artigo (n=1) representando 4,54%, Vasconcelos *et al.* (2022).

Psicologia e Medicina, por exemplo, também grandes áreas da saúde, não receberam destaque ao serem considerados os critérios de inclusão do presente estudo, uma vez que não foram encontradas publicações de tais áreas. Este dado não sugere a inexistência de trabalhos publicados nestas áreas, apenas pode-se supor que não tenham sido encontrados no processo de busca desta pesquisa em virtude de os jogos não terem passado por um processo de validação de conteúdo.

O jogo é considerado um instrumento educacional potencial capaz de contribuir para o desenvolvimento da educação e para a construção do conhecimento em saúde e sua utilização deve ser considerada por todos os profissionais da saúde (Yonekura; Soares, 2010).

## REVISTAS E ÁREAS DA SAÚDE

As revistas e áreas que se interessaram por publicações deste tema foram: Revista Brasileira de Enfermagem, Cuidarte, Ciência, cuidado e saúde, Revista Enfermagem Atual in Derme, Revista de Nutrição, Avances em Enfermería, Escola Anna Neri Revista de Enfermagem, Revista Baiana de Enfermagem, Texto & Contexto Enfermagem, Revista Escola de Enfermagem da USP, Cogitare e Acta Paulista de Enfermagem. A área da saúde que mais se sobressaiu na utilização e construção de jogos para a promoção da saúde foi a Enfermagem. A Psicologia, área da saúde que busca promover saúde mental a partir de jogos e mediadores dialógicos, não se fez presente em nenhum dos trabalhos encontrados. Isto pode sugerir que, apesar de existirem jogos específicos da Psicologia, estes podem não estar validados.

De 22 artigos encontrados, 21 artigos (n=21; 95,45%) foram da área da Enfermagem. Dentre estes 21 artigos, todos tiveram a educação em saúde de um determinado tema, como o objetivo do jogo. Em todos os artigos encontrados, o jogo aparece como ferramenta para modificar o paradigma de ação educativa no cuidado e promoção à saúde, além de ser reconhecido como uma ferramenta eficaz para aprimorar o processo de ensino e aprendizado de pacientes de forma mais envolvente.

Ao considerar que a presente pesquisa englobou publicações realizadas nos últimos dez anos, apenas 22 enquadraram-se no critério de inclusão, constata-se o quanto tal temática é ainda escassa e necessita ser mais estudada e preconizada. Dessa forma, deve ser incentivada a construção de jogos educativos por profissionais da saúde como estratégia para a promoção da saúde (Mariano *et al.*, 2013).

## PÚBLICO

O público ao qual os jogos foram destinados englobou: crianças, adolescentes, adultos idosos. Quanto ao público envolvido, verificou-se que as produções se concentraram no público adulto (n= 3; 45,45%). Quanto aos idosos, estes foram pouco contemplados (18,18%), desta forma torna-se fundamental elaborar atividades que contemplem ações diversificadas que fomentem o conhecimento de forma estratégica, para os cuidados nesta etapa da vida. Para as pessoas idosas, aprender por intermédio de dinâmicas do jogo pode se tornar uma prática educativa que desenvolve o interesse pela melhora na qualidade de vida e mudanças nos hábitos (Carvalho *et al.*, 2021).

O número menor de jogos destinados à fase da adolescência (22,72%), quando comparado à porcentagem dos jogos para adultos (45,45%) pode ser justificada pelas características peculiares da adolescência - como a vulnerabilidade psicológica -, as quais necessitam que o processo educativo em saúde seja uma prática libertadora, que permita comunicação, expressão, discussão e reflexão de ideias entre os envolvidos no processo. Os jogos podem ser grandes aliados nesta jornada (Carvalho *et al.*, 2021).

## **ETAPAS DO PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DOS JOGOS**

Foi possível constatar que todas as pesquisas utilizaram como etapas de construção dos jogos os seguintes estágios (Antunes *et al.*, 2018): definição de público e temática; revisão bibliográfica específica sobre o tema; elaboração e definição das regras do jogo; criação do protótipo do jogo junto a um designer especializado; e finalmente sua aplicação. Pode-se compreender que, devido a sua unanimidade nas escolhas, estes percursos são essenciais durante a elaboração de um jogo, além de sustentarem uma padronização a ser seguida por qualquer profissional que se interesse por criar um jogo educativo.

## **PROCESSO DE VALIDAÇÃO: MÉTODOS UTILIZADOS**

Os métodos utilizados para a validação dos jogos escolhidos pelos pesquisadores estiveram entre: 1) Validação de Conteúdo (utilizando questionários – *escala Likert* - para aprovação ou rejeição por parte de juízes/especialistas) e 2) análise do discurso dos participantes dos jogos (Olympio; Alvim, 2018).

O total de 21 trabalhos referentes à validação de conteúdo através de questionários, aprovação de especialistas e posteriores análises estatísticas dos resultados, foi quase que unânime por parte dos pesquisadores (95,45%), com exceção dos autores Olympio e Alvim (2018), que optaram por analisar o discurso dos participantes da pesquisa através da análise de discurso francesa, com base na triangulação dos dados, visando à compreensão da produção de sentidos do objeto simbólico e sua significância para e por sujeitos (Orlandi *et al.*, 2013).

A validação de conteúdo a partir de questionários e pareceres favoráveis de participantes compreende um método muito utilizado na área da saúde, medindo a proporção ou porcentagem de juízes que estão em concordância sobre determinados aspectos do instrumento e de seus itens. Dentre as formas de validação de jogos escolhidas nas pesquisas selecionadas, evidencia-se que este método foi o mais utilizado para validar um jogo de

tabuleiro ou de cartas. Salienta-se que todos os jogos das presentes pesquisas demonstraram evidências de validade.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A criação e validação de jogos educativos para promoção da saúde têm se destacado principalmente na área da Enfermagem, com a Revista Brasileira de Enfermagem sendo um importante veículo para a publicação de estudos sobre o tema. Os jogos, voltados para a educação em saúde, abrangem desde cuidados básicos até doenças mais específicas, sendo direcionados a crianças, adolescentes e adultos. A utilização desses jogos como ferramentas lúdicas mostra-se eficaz no processo de aprendizagem, promovendo descontração e melhor retenção de informações. Apesar do protagonismo da Enfermagem, é fundamental a colaboração de outras áreas da saúde, como Medicina, Psicologia, Pedagogia e Nutrição, para ampliar a eficácia desses recursos e garantir uma abordagem integral da saúde, contemplando os aspectos físicos, mentais, sociais e educacionais do indivíduo.

## AGRADECIMENTOS

O presente estudo foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001, e dos Programas de Produtividade em Pesquisa do Instituto Cesumar de Ciência, Tecnologia e Inovação (ICETI) e da Fundação Araucária de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico do Estado do Paraná (FA).

## REFERÊNCIAS

ALENCAR, N.E.; et al. Construção e validação de jogo educativo sobre sexualidade para adolescentes. **Revista Cuidarte**, Colômbia, v. 14, n.1, p.1-12, 2023. DOI: 10.15649/cuidarte.2354. Disponível em: <https://revistas.udes.edu.co/cuidarte/article/view/2354>. Acesso em: 10 out. 2023.

AMADOR, D.D.; MANDETTA, L.A. Desenvolvimento e validação de um jogo de tabuleiro para crianças com câncer. **Acta Paulista de Enfermagem**, São Paulo, v. 35, n.1, p. 1-8, 2022. DOI:10.37689/acta-ape/2022AO00121. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ape/a/NCyNqWc5mPyZWYfjp73VL9s>. Acesso em 10 out. 2023.

ANTUNES, J.; et al. Ciclo criativo de jogos colaborativos: um método para criação de jogos educativos. **Holos**, ano 34, v. 02, 2018. DOI: 10.15628/holos.2018.3298. Disponível em: <https://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/3298>. Acesso em: 10 out. 2023.



BELLAN, M.C.; et al. Revalidação de jogo para ensino da medida auscultatória de pressão arterial: estudo-piloto. **Revista Brasileira de Enfermagem**, Brasília, v. 70, n. 6, p. 1159-1168, abr., 2017. DOI: 10.1590/0034-7167-2016-0578. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/reben/a/B5N8gKx3PK7XxVmJsWn3tdG/?lang=pt&format=pdf>. Acesso em: 10 out. 2023.

BERNARDI, C.S.; ARGENTA, C.; ZANATTA, E.A. Id jog cuidador em ação: desenvolvimento de jogo de tabuleiro para cuidadores informais de idosos. **Escola Anna Nery**, Rio de Janeiro, v. 27, n. 1, p. 1-7, 2023. DOI: 10.1590/2177-9465-EAN-2022-0146pt. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ean/a/VyFXzHTmsYrpmMbngRwc8kt>. Acesso em: 10 out. 2023.

BRASIL. Governo do Brasil. **Portal Capes**. [2023]. Disponível em: <https://www.gov.br/capes/pt-br>. Acesso em: 29 nov. 2023.

CARVALHO, I.C.N.; et al. Tecnologia educacional: A enfermagem e os jogos educativos na educação em saúde. **Research, Society and Development**, v. 10, n. 7, e18710716471, 2021. DOI: 10.33448/rsd-v10i7.16471. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.33448/rsd-v10i7.16471>. Acesso em: 26 nov. 2023.

CLEOPHAS, M.G.; et al. Afinal de contas, é jogo educativo, didático ou pedagógico no ensino de química/ciências? Colocando os pingos nos "is". In: Cleophas, Marcelo G.; Soares, Maria Helena F. B. (org.). **Didatização lúdica no ensino de química/ciências**. São Paulo: Livraria da Física, 2018.

COSTA, D.A.C.; et al. Enfermagem e a Educação em Saúde. **Revista Científica da Escola Estadual de Saúde Pública de Goiás "Candido Santiago"**, v. 6, n. 3, 2020. DOI: 10.22491/2447-3405.2020.V6N3.6000012. Disponível em: <https://www.revista.esap.go.gov.br/index.php/resap/article/view/234>. Acesso em: 26 nov. 2023.

D'AVILA, C.G.; PUGGINA, A.C.; FERNANDES, R.A.Q. Construção e validação de jogo educativo para gestantes. **Escola Anna Nery, Rio de Janeiro**, v. 22, n. 3, p. 1-8, fev. 2018. DOI: 10.1590/2177-9465-EAN-2017-0300. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ean/a/V3K3NnvrGpMLsgHP5VRStmR/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 27 nov. 2023.

DEMPSEY, P.A.; DEMPSEY, A.D. **Using nursing research**. 5th ed. Philadelphia: Lippincott, 1996.

DINIZ, J.L.; et al. Development and testing of the Prev'Quedas game for older adults in the community: a descriptive study. **Revista Brasileira de Enfermagem**, Brasília, v. 75, n. 4, p. 1-8, 2022. DOI: 10.1590/0034-7167-2022-0098pt. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/reben/a/WKTnPCkXSxYgyvmZ9KKNKzr/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 30 nov. 2023.

DUTRA, B.D.; et al. Validação de jogo educativo sobre primeiros socorros para crianças escolares. **Revista Brasileira de Enfermagem**, Brasília, v. 74, n. 6, p. 1-8, janeiro. 2021. DOI: 10.1590/0034-7167-2020-1107. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/reben/a/bMRCmqctVHtPztv7WBbYrNt/?lang=pt&format=pdf>.  
Acesso em: 30 nov. 2023

FAUSTINO, Vinicius Lima; SANTOS, Giulia Brambillo dos; AGUIAR, Patricia Melo. É brincando que se aprende! Uso de jogos educativos como estratégia na construção do conhecimento em Assistência Farmacêutica. **Interface** (Botucatu), v. 26, 2022. DOI: 10.1590/interface.210312.

FARIA, E.L.; et al. Cuidado em saúde mental: uma reflexão da assistência às pessoas em sofrimento psíquico na atualidade. **Research, Society and Development**, v. 10, n. 14, 2021. DOI: 10.33448/rsd-v10i14.21375. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/21375>. Acesso em: 20 nov. 2023.

FEITOSA, M.C.R.; STELKO-PEREIRA, A.C.C.; MATOS, K.J.N. Validation of Brazilian educational technology for disseminating knowledge on leprosy to adolescents. **Revista Brasileira de Enfermagem**, Brasília, v. 72, n. 5, p. 1333-1340, 2019. DOI: 10.1590/0034-7167-2018-0610. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/reben/a/YjhLThFygtLW7BKJr5NKfgH/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 19 out. 2023.

FERNANDES, C.S.; et al. Family Nursing Game: Desenvolvendo um jogo de tabuleiro sobre Família. **Escola Anna Nery**, Rio de Janeiro, v. 20, n. 1, p. 33-37, nov. 2016. DOI: 10.5935/1414-8145.20160005. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ean/a/bCTfZxLnY34hNgVSjtcSHpB/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 20 nov. 2023.

FERNANDES, C.S.; ANGELO, M.; MARTINS, M.M. Giving Voice to Caregivers: a game for family caregivers of dependent individuals. **Revista da Escola de Enfermagem da USP**, São Paulo, v. 52, n. 1, p. 1-8, 2018. DOI: 10.1590/S1980-220X2017013903309. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/reeusp/a/S7KkCgfsfjjqVjXnm4YTxC8w>. Acesso em: 31 nov. 2023.

FREITAS, J.M.G.; SAMPAIO, K.R.; MARTINS, A.K. de L. Validação do jogo educativo positivamente para prevenção do abuso de drogas por adolescentes escolares. **Ciência, Cuidado e Saúde**, Maringá, v. 21, n. 1, p. 1-9, maio 2022. DOI: 10.4025/cienccuidsaude.v21i0.58992. Disponível em: [https://www.revenf.bvs.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1677-38612022000100230](https://www.revenf.bvs.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1677-38612022000100230). Acesso em: 30 out. 2023.

FUNDAÇÃO CAPES. **WebQualis 3.0**. 2008. Disponível em: <https://www.gov.br/capes/pt-br/centrais-de-conteudo/manual-webqualis-3-pdf>. Acesso em: 29 nov. 2023.

GIAXA, A.C.M. et al. A utilização do jogo como recurso terapêutico no processo de hospitalização da criança. *Revista da Sociedade Brasileira de Psicologia Hospitalar*, vol. 22, no. 1, Rio de Janeiro, Jan./Jun. 2019.

KISHIMOTO, T.M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Cengage Learning, 2021.

HOWICK, Jeremy; CHALMERS, Iain; GLASZIOU, Paul; GREENHALGH, Trish; HENEGHAN, Carl; LIBERATI, Alessandro; MOSCHETTI, Ivan; PHILLIPS, Bob;

THORNTON, Hazel; GODDARD, Olive; HODGKINSON, Mary. **The Oxford 2011 Levels of Evidence**. Oxford Centre for Evidence-Based Medicine (OCEBM). Disponível em: <https://www.cebm.net/wp-content/uploads/2014/06/CEBM-Levels-of-Evidence-2.1.pdf>. Acesso em: 29 nov. 2024.

MACIEL FERREIRA, J.E. de S. et al. Avaliação de um jogo educacional sobre saúde cerebrovascular para pessoas com doenças crônicas: estudo quase experimental. **Avances em Enfermaria**, Colombia, v. 40, n. 2, p. 283-295, 2022. DOI: 10.15446/av.enferm.v40n2.100161. Disponível em: <https://pesquisa.bvsalud.org/enfermeria/resource/pt/biblio-1371284>. Acesso em: 02 dez. 2023.

MAGALHÃES, C.R. O jogo como pretexto educativo: educar e educar-se em curso de formação em saúde. **Interface: Comunicação, Saúde, Educação**, São Paulo, v. 11, n. 23, p. 647-654, 2007. DOI: 10.1590/S1414-32832007000300021. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/icse/a/TrJhPYRSv6DkJTnMHNjXKTd/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 15 out. 2023.

MARIANO, M.R. et al. Jogo educativo na promoção da saúde de adolescentes: revisão integrativa. **Revista Eletrônica de Enfermagem**, v. 15, n. 1, p. 265-273, 2013. DOI: <https://doi.org/10.5216/ree.v15i1.17814>. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/fen/article/view/17814>. Acesso em: 17 nov. 2023.

MCGONIAL, J. **A realidade em jogo**: Por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro, RJ: Editora Bestseller, 2012.

MELO, P.O.C.; et al. Jogo de tabuleiro como dispositivo de informação sobre HIV/AIDS para idosos. **Cogitare Enfermagem**, Curitiba, v. 27, n. 1, p. 1-13, 2022. DOI: 10.5380/ce.v27i0.79013. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/cenf/a/xZxXxBwrS8P8MxtF8KPnYsz/>. Acesso em: 03. dez. 2023.

MOREIRA, A.P. de A.; et al. Jogo educativo de administração de medicamentos: um estudo de validação. **Revista Brasileira de Enfermagem**, Brasília, v. 67, n. 4, p. 528-534, 2014. 10.1590/0034-7167.2014670405. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/2670/267032000005.pdf>. Acesso em: 05 out. 2023.

NASCIMENTO, G.C.M.; COMIN, F.S. A Revelação da homossexualidade na família: Revisão integrativa da literatura científica. **Temas em Psicologia**, v. 26, n. 3, p. 1527-1541, 2018. DOI: 10.9788/TP2018.3-14. Disponível em: [https://pepsic.bvsalud.org/pdf/tp/v26n3/en\\_v26n3a14.pdf](https://pepsic.bvsalud.org/pdf/tp/v26n3/en_v26n3a14.pdf). Acesso em: 07. jan. 2024.

OLYMPIO, P.C.P.; ALVIM, N.A.T. Board games: gerotechnology in nursing care practice. **Revista Brasileira de Enfermagem**, Brasília, v. 71, n. 2, p. 818-826, ago. 2018. DOI: 10.1590/0034-7167-2017-0365. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/reben/a/D6WJPNcXg4K8DLXBYHrS6Cz>. Acesso em: 9 jan. 2024.

OMS. **Relatório mundial de saúde**: trabalhando juntos pela saúde. Brasília, DF: Ministério da Saúde, OMS, 2007. Disponível em: <http://www.opas.org.br/mostrantp.cfm?codigodest=586>. Acesso em: 7 jan. 2024.

ORLANDI, E.P. **Análise de Discurso: princípios e procedimentos**. 11 ed. Campinas, SP: Pontes, 2013.

OXFORD CENTRE FOR EVIDENCE-BASED MEDICINE. **Levels of evidence**. Oxford, 2009. Disponível em: <https://www.cebm.net/2009/06/oxford-centre-for-evidence-based-medicine-levels-of-evidence/>. Acesso em: 29 nov. 2024.

PIRES, M. R. G. M.; et al. (IN)DICA-SUS: estratégia lúdica na aprendizagem sobre o Sistema Único de Saúde. **Texto & Contexto - Enfermagem**, v. 22, n. 2, p. 379–388, abr. 2013. DOI: 10.1590/S0104-07072013000200014. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/tce/a/kHQxTx9k8CFmXhcCNkhCVBp/>. Acesso em: 6 jan. 2024.

PONCE, L.G.; RIBEIRO, D.P. de S.A. O caso Maura: o uso de mediadores dialógicos no setting analítico. **Cadernos de Psicanálise (CPRJ)**, Rio de Janeiro, v. 39, n. 37, p. 151-167, 2017. Disponível em: [https://www.cprj.com.br/ojs\\_cprj/index.php/cprj/article/view/11](https://www.cprj.com.br/ojs_cprj/index.php/cprj/article/view/11). Acesso em: 7 jan. 2024.

RANYERE, J.; MATIAS, N. C. F. A Relação com o Saber nas Atividades Lúdicas Escolares. **Psicologia: Ciência e Profissão**, v. 43, e252545, p. 1-13, 2023. DOI: 10.1590/1982-3703003252545. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pcp/a/bFV4Q6cZKzTJLhhmyBP3PYp/>. Acesso em: 7 jan. 2024.

REZENDE, L.N.; SÁ, A.V.M. de. O jogo do xadrez e a aprendizagem lúdica para adolescentes em ambiente socioeducativo. *Revista de Educação PUC-Campinas*, v. 21, n. 2, pp. 221-229, 2016. DOI: 10.24220/2318-0870v21n2a2876. Disponível em: <https://periodicos.puc-campinas.edu.br/reeducacao/article/view/2876>. Acesso em: 5 jan. 2024.

MARIANO, M.R. et al. Jogo educativo na promoção da saúde de adolescentes: revisão integrativa. **Revista Eletrônica de Enfermagem**, v. 15, n. 1, p. 265-273, 2013. DOI: <https://doi.org/10.5216/ree.v15i1.17814>. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/fen/article/view/17814>. Acesso em: 10 jan. 2024.

RIBEIRO, C.; et al. Os Jogos e Educação Popular em Saúde: uma revisão bibliográfica dos jogos educativos no contexto da pandemia da Covid-19. **Revista Praxis**, v. 14, n. 27, jul. 2022. DOI: 10.47385/praxis.v14.n27.3944. Disponível em: <https://revistas.unifoa.edu.br/praxis/article/view/3944>. Acesso em: 15 jan. 2024.

ROSA, R. dos S. et al. Recursos didáticos-pedagógicos na promoção da educação popular em saúde. **Anais do 2º Congresso Brasileiro de Extensão Universitária**. Belo Horizonte, Minas Gerais, 2004.

RUMOR, P.C.F.; et al. Programa Saúde na Escola: potencialidades e limites da articulação intersetorial para promoção da saúde infantil. **Saúde em Debate**, Rio de Janeiro, v. 46, n. 3, p. 116-128, 2022. DOI: 10.1590/0103-11042022E308. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/sdeb/a/9PMctmWB8CWrlJL7NCykNNBp/>. Acesso em: 5 jan. 2024.

SACKETT, D. L.; ROSENBERG, W. M.; GRIMSHAW, J. M.; HAYNES, R. B.; RICHARDSON, W. S. Evidence-based medicine: what it is and what it isn't. **BMJ**, [S.l.], v.

312, n. 7023, p. 71-72, 1996. Disponível em: <https://doi.org/10.1136/bmj.312.7023.71>. Acesso em: 28 nov. 2024.

SANTOS, William de Souza. PAJDE: Um modelo avaliativo para jogos digitais educacionais. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, CINTED/UFRGS, p. 101, dez. 2020. DOI: <https://doi.org/10.22456/1679-1916.121192>. Acesso em: 28 nov. 2024.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo: Fundamentos do design de jogos**. São Paulo – SP: Blucher, v. 1, 2012.

SEIXAS, G.E.C. et al. Jogo de tabuleiro sobre estilo de vida saudável para pessoas com doença arterial coronariana. **Texto Contexto Enfermagem**, Santa Catarina, v. 32, n.1, p. 1-13, 2023. DOI: 10.1590/1980-265X-TCE-2022-0294pt. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/tce/a/3c76VJz4xr53XybXWKfVgLN/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 23 jan. 2024.

SILVA, A.G.C. da et al. Avaliação de um jogo de tabuleiro para controle de ansiedade em adolescentes escolares. **Revista Enfermagem Atual in Derme**, Rio de Janeiro, v. 97, n. 2, p. 1-14, 2023. DOI: <https://doi.org/10.31011/reaid-2023-v.97-n.2-art.1864>. Disponível em: <http://revistaenfermagematual.com.br/index.php/revista/article/view/1864>. Acesso em: 20 jan. 2024.

SILVA, A.K.C. da; et al. Construção e validação de jogo educativo para adolescentes sobre amamentação. **Revista Baiana de Enfermagem**, Bahia, v. 31, n. 1, p. 1-10, 2021. DOI: 10.18471/rbe.v31i1.16476. Disponível em: <https://www.revenf.bvs.br/pdf/rbaen/v31n1/1984-0446-rbaen-rbev31i116476.pdf>. Acesso em: 15 jan. 2024.

SILVEIRA, R.C.C.P. **O cuidado de enfermagem e o cateter de Hickman: a busca de evidências. Dissertação de mestrado**. Ribeirão Preto: Universidade de São Paulo, Escola de Enfermagem de Ribeirão Preto, 2005.

SOARES, C.B.; et al. Revisão integrativa: O que é e como fazer. **Reme: Revista Mineira de Enfermagem**, v. 8, n. 1, p. 102–106, 2010. DOI: 10.1590/S1679-45082010RW1134. Disponível em: <https://journal.einstein.br/pt-br/article/revisao-integrativa-o-que-e-e-como-fazer/>. Acesso em: 23 out. 2024.

PACKE, A.L.; et al. SciELO: uma metodologia para publicação eletrônica. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 27, n. 2, p. 109-121, 1998. DOI: 10.1590/S0100-19651998000200001. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ci/a/XhRCDr87m5VTswK5WtNdYzL/abstract/?lang=pt>. Acesso em: nov. 2024.

OLIVEIRA, R. N. G.; et al. Limites e possibilidades de um jogo online para a construção de conhecimento de adolescentes sobre a sexualidade. **Ciência & Saúde Coletiva**, Rio de Janeiro, v. 21, n. 8, p. 2545-2553, ago. 2016. DOI: 10.1590/1413-81232015218.04572016. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/csc/a/RDbQQYzzX7Rq3j4bryjb4YC/>. Acesso em: nov. 2024.

TINÔCO, J.D.; et al. Jogo Enfermeiro Diagnosticador para ensino do raciocínio diagnóstico em enfermagem: estudo quase-experimental. **Acta Paulista de Enfermagem**, São Paulo, v. 36, n.1, p. 1-9, 2023. DOI: 10.37689/acta-ape/2023AO00011. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ape/a/ygH6dphXmXDJCprRCqK4fXd/abstract/?lang=pt>. Acesso em: out. 2024.

VALENTIM, J.C. de P.; *et al.* ConheceDOR: desenvolvimento de um jogo de tabuleiro para educação moderna em dor para pessoas com dor musculoesquelética. **Brazilian Journal of Pain**, São Paulo, v. 2, n. 2, p. 166-175, 2019. DOI: 10.5935/2595-0118.20190030. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/brjp/a/8WGRmnscsR7J8FfrFSNMh6Dq/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 23 nov. 2024.

VASCONCELOS, C. M. R.; et al. Estudo de intervenção com escolares utilizando jogo de cartas “o enigma da pirâmide” sobre alimentação saudável. **Cogitare Enfermagem**, v. 27, p. e81354, 2022. DOI: 10.5380/ce.v27i0.81354 . Disponível: <https://www.scielo.br/j/cenf/a/xFmmB5fTnq3JFYRVtjMDwTS/?lang=pt>. Acesso em: 31 nov. 2023.

WINNICOTT, D.W. Da dependência à independência no desenvolvimento do indivíduo. In: WINNICOTT, Donald W. **O ambiente e os processos de maturação**. Porto Alegre: Artmed, 1983.

YONEKURA, T.S.; SOARES, C.B. The Educative Game as a Sensitization Strategy for the Collection of Data with Adolescents. **Revista Latino-Americana de Enfermagem**, v. 18, n. 5, p. 968-974, 2010. DOI: 10.1590/S0104-11692010000500018. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rlae/a/wLjmcStQ8GCXBhNKbGpVrRd/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 10 nov. 2023.