



UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA VIDA
GRADUAÇÃO DE ENFERMAGEM

ÍRIS DE SOUZA DA SILVA

**Jogo de tabuleiro como tecnologia educacional sobre
candidíase vulvovaginal**



Salvador - BA

2025



UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA VIDA
GRADUAÇÃO DE ENFERMAGEM

ÍRIS DE SOUZA DA SILVA

**Jogo de tabuleiro como tecnologia educacional sobre
candidíase vulvovaginal**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao curso de Enfermagem como
requisito parcial para obtenção do título de
Bacharel em Enfermagem, do Departamento
Ciências da Vida, Campus I, da Universidade
do Estado da Bahia.

Orientadora: Prof. Dra. Suiane Costa Ferreira

Salvador - BA

2025

FICHA CATALOGRÁFICA

Ficha catalográfica gerada por meio de sistema automatizado gerenciado pelo SISB/UNEB.
Dados fornecidos pelo próprio autor.

S586j

Silva, ÍRIS

Jogo de tabuleiro como tecnologia educacional sobre candidíase vulvovaginal / ÍRIS Silva. Orientador(a): Suiane Ferreira. Ferreira. Salvador, 2025.

29 p : il.

TCC (Graduação - Enfermagem). Universidade do Estado da Bahia. Salvador. 2025.

Contém referências, anexos e apêndices.

1.Educação em saúde. 2.Tecnologia educacional. 3.Jogo de tabuleiro. I. Ferreira,Suiane. II. Universidade do Estado da Bahia. Salvador. III. Título.

CDD: 618

Dedico este trabalho a Deus. A minha mãe Viviane, meu avô Antônio, que sob muito sol, fizeram-me chegar até aqui, na sombra. A minha avó Georgina e aos meus tios Paulo Roberto e Geovane (em memória).

AGRADECIMENTOS

A Deus por ter me dado saúde e força para superar as dificuldades e chegar até aqui, e por ser o maior orientador da minha vida. Os que com lágrimas semeiam com júbilo ceifarão. Aquele que sai chorando, enquanto semeia, voltará com júbilo, trazendo os seus feixes (Salmos 126:5-6).

Agradeço ao meu marido por todo apoio, incentivo e ser meu companheiro de todas as horas. Com paciência Infinita, soube me acolher nas ausências, nos silêncios e nas inseguranças. Nunca esquecerei do chocolate que adoçou meu dia cansativo. Obrigada por ser amor, proteção e conforto, sem você o caminho teria sido mais difícil.

À minha mãe, meu alicerce, minha força, que com muita dedicação sempre garantiu mais que o essencial, nunca deixando faltar educação e amor. Cada conquista minha carrega suas digitais: no esforço diário, nas orações, nos sonhos adiados para que eu pudesse realizar os meus. Obrigada por ser abrigo, impulso e direção. A meu avô por sempre estar presente em minha vida com tanto amor e carinho, por ser meu apoio nessa jornada e meu lugar de refúgio. À minha avó (em memória) por todo amor me dado em vida, por fazer de mim a mulher que sou. Há vocês todo o meu amor.

Aos pacientes que compartilharam suas histórias e saberes, enriquecendo minha jornada acadêmica, e aos que ainda virão, deixo o compromisso de oferecer conhecimento, acolhimento e cuidado.

À Universidade, palco onde sonhos ganharam forma e, diante do medo, aprenderam a dançar em harmonia, transformando incertezas em coragem e esperança.

À minha orientadora, Prof. Dra. Suiane Costa Ferreira, pela paciência, oportunidade, orientação e apoio na elaboração deste trabalho. Sou imensamente grata por sua confiança e incentivo, que foram fundamentais para a realização desta etapa.

As minhas parceiras nessa jornada acadêmica, Lara, Victoria, Daniele e Amanda, vocês fizeram essa jornada ser mais leve e divertida. Em especial a Lara por toda parceria, carinho e amizade que transcende a universidade.

A Sandi, Kauê e Rameson, pelo apoio e acolhimento, vocês foram essenciais. Levo vocês no coração, com gratidão e carinho.

A todos meus amigos e amigas, por cada palavra de carinho, incentivo, por acreditarem em mim e por todas as orações.

A todos que diretamente, ou indiretamente fizeram parte da minha formação, o meu AGRADECIMENTO.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Protótipo do jogo Fuga de Lis	17
Figura 2- Playtest para avaliação do protótipo no grupo de pesquisa Comunidades Virtuais	17
Figura 3- Versão da personagem Lis sem e com os sinais da candidíase	18
Figura 4- Imagem do verso das cartas do jogo	19

SUMÁRIO

RESUMO	11
INTRODUÇÃO	12
METODOLOGIA	16
DESENVOLVIMENTO DO JOGO.....	18
AVALIAÇÃO DE LUDICIDADE	22
CONCLUSÃO	28
REFERÊNCIAS.....	29
APÊNDICE A	31

Jogo de tabuleiro como tecnologia educacional sobre candidíase vulvovaginal

Board game as an educational technology about vulvovaginal candidiasis

Íris de Souza da Silva

Suiane Costa Ferreira

RESUMO

As infecções ginecológicas são as razões mais comuns pelas quais as mulheres procuram tratamento médico. O fungo *Candida albicans* vive em equilíbrio no corpo humano, mas quando há um desequilíbrio na microbiota ele tende a ter manifestações agressivas, tornando-se patogênico, desenvolvendo assim a candidíase. Compreendendo que as mulheres negras têm menos acesso a serviços de saúde e a educação em saúde, buscou-se desenvolver uma tecnologia educacional que contribuísse para o autocuidado e prevenção da candidíase entre mulheres, especialmente as negras. O objetivo deste trabalho é relatar a experiência de desenvolvimento e avaliação do jogo de tabuleiro 'A Fuga de Lis' que aborda o debate sobre candidíase, seus fatores de risco e boas práticas de autocuidado. Trata-se de uma pesquisa metodológica, onde os conhecimentos gerados são utilizados para a resolução de problemas da prática. A metodologia do design thinking foi utilizada para o desenvolvimento, o que incluiu as etapas de imersão, ideação, prototipação e desenvolvimento. No jogo, os jogadores são desafiados a ajudar a personagem Lis a adotar estratégias para fugir de problemas, evitando o fungo e suas consequências. Trata-se de um jogo de trilha com mecânica de rolagem de dados e coleção de itens. A avaliação da ludicidade do jogo aconteceu a partir do questionário *Ludic-Quest* e apontou um bom resultado e desempenho quanto a ludicidade, jogabilidade e percepção de aprendizagem por parte das mulheres.

Palavras-chave: Jogo de tabuleiro; Educação em saúde; Candidíase; Autocuidado.

ABSTRACT

Gynecological infections are the most common reason why women seek medical treatment. The fungus *Candida albicans* lives in balance in the human body, but when there is an imbalance in the microbiota it tends to have aggressive manifestations, becoming pathogenic and thus developing candidiasis. Understanding that Black women have less access to health services and health education, an educational technology was developed to contribute to self-care and the prevention of candidiasis among women, especially Black women. The aim of this paper is to report on the experience of developing and evaluating the board game 'The Escape of Lis', which addresses the debate on candidiasis, its risk factors and good self-care practices. This is methodological research, where the knowledge generated is used to solve practical problems. The design thinking methodology was used for development, which included the stages of immersion, ideation, prototyping and development. In the game, players are challenged to help the character Lis adopt strategies to escape problems, avoiding the fungus and its consequences. It is a trail game with dice-rolling mechanics and item collection. The game's playfulness was evaluated using the *Ludic-Quest* questionnaire and indicated a good result and

performance in terms of playfulness, gameplay and perception of learning on the part of the women.

Keywords: Board game; Health education; Candidiasis; Self-Care.

INTRODUÇÃO

As infecções ginecológicas são as razões mais comuns pelas quais as mulheres procuram tratamento médico. Entre essas infecções, destaca-se a candidíase vulvovaginal, definida como um processo inflamatório da vulva e da vagina decorrente de infecção causada por fungos do gênero *Candida* (Alves *et al.*, 2022). É um evento muito comum entre as mulheres, podendo também afetar os homens.

A candidíase vulvovaginal afeta aproximadamente 138 milhões de mulheres por ano em todo o mundo, com prevalência anual global de 3.871 por 100.000 mulheres, sendo a maior prevalência de 9% em mulheres entre 25 e 34 anos, que estão em seu período fértil (BVS, 2022). Destaca-se que a *Candida albicans* é o principal agente etiológico, responsável pela maioria dos casos.

O fungo *Candida albicans* vive em equilíbrio no corpo humano, mas quando há um desequilíbrio na microbiota tende a ter manifestações agressivas, tornando-se patogênica. Sua origem pode ser endógena, quando causada pela diminuição transitória da imunidade local. A imunidade pode ser reduzida devido a deficiências nutricionais, como a falta de vitaminas e minerais essenciais, hábitos não saudáveis, como tabagismo, alcoolismo, a idade, entre outros fatores (Furtado, Mendes, Silva, 2018), ou exógena, com o uso frequente de calças jeans e de roupas muito apertadas, limitando o espaço para o ar circular na região genital e favorecem o acúmulo de umidade, propiciando um ambiente favorável para a proliferação dos fungos (Sanches, 2023).

Holanda *et al.* (2007) também apontam alguns fatores de risco potenciais para o desenvolvimento da candidíase, como: uso de contraceptivos orais de altas doses e a terapia de reposição hormonal, por serem situações de hiperestrogenismo determinam altos níveis de glicogênio e resultam em um aumento do substrato nutricional dos fungos na mucosa vaginal; diabetes mellitus não controlado promove aumento dos níveis de glicogênio, o que pode ser significativo para o surgimento de colonização e infecção; uso de antibióticos, estando associado à destruição da microbiota bacteriana vaginal e diminuindo a competição por nutrientes, o que

favorece o surgimento da infecção; e hábitos higiênicos inadequados dentre eles a higiene anal realizada no sentido do ânus para a vagina.

A candidíase vulvovaginal apresenta diversos sintomas incômodos, como coceira intensa, vermelhidão, inchaço, dor durante a relação sexual e corrimento vaginal anormal, podendo ser intercalado com intervalos sem sintomas, o que pode causar ainda mais ansiedade, aflição e frustração nas mulheres, além de desconfortos físicos, o que impacta a saúde emocional, psicológica, relação interpessoal, social e com seu parceiro sexual. Os episódios recorrentes afetam negativamente a qualidade de vida das mulheres, interferindo nas suas atividades diárias, podendo ainda lhes causar baixa autoestima (Monteiro, Monteiro, 2024). Por afetar tanto física quanto psicologicamente milhões de mulheres anualmente, interferindo nas relações sexuais e afetivas, e prejudicando o desempenho no trabalho e na vida social, a candidíase constitui-se como um problema de saúde pública no Brasil e no mundo (Holanda et al, 2007).

Vieira-Baptista, Stockdale e Sobel (2023) apontam que a composição do ecossistema vaginal em jovens negras está associada aos níveis de glicogênio e não ao estradiol e stress psicossocial. Conseqüentemente, o pH vaginal médio é também mais elevado (mais alcalino) nestes grupos. Os motivos destas variações na composição da microbiota vaginal ainda são especulativos. Quando o pH vaginal está mais alcalino, a barreira protetora da vagina é enfraquecida, tornando-a mais suscetível a infecções como a candidíase e a vaginose bacteriana. Linhares, Giraldo e Baracat (2010) também descrevem diferenças na composição da flora vaginal entre as mulheres. A ocorrência de espécies de *Lactobacillus* produtoras de peróxido de hidrogênio, que possui atividade de defesa contra patógenos parece ser menos frequente em mulheres de raça negra.

É preciso lembrar também, que no Brasil, as mulheres negras, encontram-se em maior situação de vulnerabilidade econômica, social e na saúde, recebendo tratamento desigual nos serviços de saúde quando comparadas ao tratamento ofertado às mulheres brancas. Também estão mais expostas a falta de investimentos em ações, programas de informações e de educação preventiva, ausência de serviços de saúde de fácil acesso com alta qualidade, e a falta de preparação dos profissionais de saúde que precisam ser qualificados para orientar as mulheres a adotarem comportamentos preventivos e de autocuidado sem discriminação,

provocando assim fragilidade na saúde, tornando as mulheres negras a parte da população que necessita de maior assistência (Tavares *et al*, 2018).

A desigualdade afeta diretamente as condições de vida e saúde da população, resultando em disparidade no adoecimento e mortalidade, ou seja, não se resumindo apenas a dificuldade econômica. A maior parte das mulheres negras vive abaixo da linha de pobreza e possui altas taxas de analfabetismo, o que reflete no menor acesso a serviços de saúde de qualidade e aumento nas taxas de doenças e mortes, principalmente em áreas como assistência obstétrica e atenção ginecológica, em comparação a mulheres brancas (Nascimento *et al*, 2025).

Historicamente as mulheres assumem os diversos tipos de cuidados, como afazeres domésticos, saúde e bem-estar do parceiro e dos filhos, quando adoecer muitas vezes o cuidado com si própria é negligenciado, se tornando assim, o ser vulnerável nesse ciclo. Essa lógica reforça a sobrecarga feminina onde seu bem-estar é condicionado ao atendimento das expectativas sociais para com o outro. E sendo mulheres negras que são sistematicamente desumanizadas, esse autocuidado é ainda mais fragilizado. É importante destacar nesse contexto, o papel da Atenção Primária à Saúde (APS) na conscientização da mulher no cuidado de si, por meio da educação em saúde (Figueiras, 2025).

O racismo e as desigualdades étnico-raciais constituem-se como um grande problema de saúde pública no Brasil, sua expressão do racismo na dimensão institucional dos serviços de saúde foi observada em diferentes estudos ao mostrarem que, comparadas às mulheres brancas, as mulheres negras são significativamente menos propensas a fazer o exame Papanicolau (exame ginecológico que auxilia no diagnóstico da candidíase) e têm 1,5 vez mais chance de não acessar ou utilizar os serviços de saúde (Silva *et al*, 2023).

Nesse contexto, Silva *et al.* (2017) afirmam que se as causas e as consequências são conhecidas, a prevenção se torna eficaz e satisfatória. Através disso, infere-se que o nível de conhecimento interfere diretamente na aquisição de uma doença. Neste estudo, compreendendo que as mulheres negras têm menos acesso a serviços de saúde e a educação em saúde, estando, portanto, mais expostas aos fatores de risco para desenvolvimento da candidíase, buscou-se desenvolver uma tecnologia educacional que contribuísse para o autocuidado e prevenção da

candidíase entre mulheres, especialmente as negras, que são maioria na Atenção Primária à Saúde (Brasil de Fato, 2020).

Para traçar uma estratégia de promoção integral da saúde é necessária utilização de abordagens diversas, não apenas medicamentosas, mas que promovam bem-estar, mudança de estilo de vida e aplicabilidade do autocuidado no indivíduo. Em vista disso, dentre as inúmeras tecnologias educacionais para promover saúde, os jogos educativos se destacam pela facilidade de manuseio, criação de vínculo, educação efetiva em saúde e possibilidade de integração entre grupos (Perosso et al, 2023). O enfoque da educação em saúde para o autocuidado, diante das particularidades anatômicas e fisiológicas da região genital feminina, tem o propósito de manter a saúde íntima e prevenir infecções, a prática do autocuidado apresenta relação direta com diversos fatores, dentre eles estão os sociais, econômicos, culturais e educacionais, ou seja, o meio no qual as mulheres estão inseridas repercutem direta ou indiretamente sobre a sua saúde íntima (Silva *et al.*, 2021).

Os jogos vêm cada vez mais sendo inseridos como tecnologia educacional para promoção da saúde. O termo *serious games* (ou jogos sérios) é usado para descrever jogos projetados especificamente para alcançar mudança no usuário, podendo ser uma mudança no conhecimento, atitude, capacidade física, capacidade cognitiva, saúde ou bem-estar mental, podem incluir simulações da vida real, coleta de informações que apoiem a identificação de comportamentos e fornecimento de informações e sugestões para orientar o processo de melhoria de atitudes e comportamentos. São jogos que para além da diversão possuem um objetivo pedagógico específico (Camargo, 2023). Para Raessens (2010), os jogos sérios são projetados e usados com a intenção de abordar questões mais prementes do nosso tempo e de gerar consequências no mundo real e na individualidade do jogador.

De modo geral, os jogos em saúde vêm sendo utilizados para mediar práticas educativas além de propiciarem satisfação emocional imediata durante o jogar, permitindo ao indivíduo a oportunidade de obtenção de conhecimento e destreza na tomada de decisões e na busca por uma melhor qualidade de vida, sendo utilizada como mais uma estratégia para promoção e prevenção da saúde (Barbosa *et al.*, 2010). Nesse contexto, o grupo de pesquisa Comunidades Virtuais, vinculado ao Departamento de Ciências da Vida da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), vem

desenvolvendo jogos na interface entre saúde e educação, investindo na ludicidade e imersão para fomentar práticas de autocuidado em saúde.

A partir do exposto, o objetivo desta pesquisa é relatar a experiência de desenvolvimento e avaliação do jogo de tabuleiro 'A Fuga de Lis' que aborda o debate sobre candidíase, seus fatores de risco e boas práticas de autocuidado.

METODOLOGIA

O presente estudo se constitui em uma pesquisa metodológica aplicada, quanto ao desenvolvimento e avaliação do jogo 'A Fuga de Lis'. A pesquisa metodológica é definida como a investigação dos métodos, envolvendo a produção-construção, a validação e a avaliação destes, com foco no desenvolvimento de novos instrumentos-produtos (Polit, Beck, 2011). Trata-se de pesquisa aplicada, em que os conhecimentos gerados são utilizados para a resolução de problemas da prática em saúde.

Para o desenvolvimento do jogo utilizamos a metodologia do *design thinking*, que prioriza o trabalho colaborativo em equipe multidisciplinar em busca de soluções inovadoras, aliado a metodologia iterativa de Schreiber (2009), baseada em um processo cíclico de testagens.

De acordo com Viana *et al.* (2012), o processo do *design thinking* deve envolver pelo menos quatro etapas: imersão, ideação, prototipação e desenvolvimento. Na etapa de imersão, os desenvolvedores levantam as demandas efetivas acerca do problema a ser tratado. Assim, nessa fase realizamos as pesquisas teóricas sobre a candidíase vulvovaginal para compor a narrativa do jogo e realizamos a pesquisa de similares, para entender quais jogos com essa temática já existem no mercado, ajudando a compreender a linguagem visual e as mecânicas já existentes e onde o nosso projeto poderia apresentar inovação.

Na etapa de ideação é o momento em que os participantes do projeto criam, pensam, repensam, desenvolvem e testam ideias baseadas em suas pesquisas e discussões. No desenvolvimento do jogo 'A Fuga de Lis' a fase de ideação ocorreu a partir das várias reuniões de equipe, inicialmente para um momento de *brainstorming*, buscando gerar ideias em curto tempo e instigar questionamentos e sugestões acerca da solução a ser desenvolvida. Em seguida, todas as ideias foram sintetizadas em tabelas a fim de organizar a tomada de decisão acerca das narrativas, mecânicas,

layouts, regras entre outros. Importante destacar que o jogo ¹'Não me Toca, seu Boboca!' do game designer Daniel Martins também foi utilizado como inspiração para a jogabilidade. Essas duas primeiras fases foram iniciadas na disciplina de Seminário Integrado Interdisciplinar, no curso de bacharelado em Enfermagem, coordenada pela professora Suiane Costa.

Na etapa da prototipação, as sugestões são estruturadas para que possam ser testadas e avaliadas. Assim, foram criados protótipos de baixa fidelidade (de papel) para realização dos *playtests* e verificação da jogabilidade, sem ainda grandes focos na parte gráfica. Nessa fase do desenvolvimento aliamos a metodologia iterativa. O design iterativo implica no desenvolvimento projetual cíclico, determinado por repetições de etapas e avanço gradual. Trata-se de um modelo simples, com três etapas: design, teste e análise, não há um consenso sobre o número de etapas. A obtenção de informações constitui uma versão inicial do jogo, com pessoas que jogam e observando o que ocorre (Pereira et al, 2016).

Schreiber (2009) aborda a necessidade da iteração utilizando o exemplo da metodologia em cascata. Sendo assim, primeiro você projeta o jogo, depois o implementa, testa para garantir que funciona, realiza o polimento e por fim o envia. Quando esta última fase se completa, é decidido se é preciso retornar a primeira etapa ou se o projeto está finalizado, assim esta metodologia apresentada de maneira circular, possibilita que as diversas iterações refinem ainda mais o jogo, evitando riscos projetuais. Quanto mais você iterar, mais você pode ter certeza de que as regras do seu jogo são eficazes (Schreiber, 2009).

Ao final de cada sessão de teste é importante coletar dados para avaliação do protótipo, para isso Schell (2008) sugere a aplicação de uma entrevista com perguntas diretas sobre o jogo, de modo que são facilmente quantificadas. Nessa pesquisa, após cada *playtest* foi realizada uma roda de conversa com todos os jogadores e gravado mediante consentimento.

Schreiber (2009) descreve algumas abordagens importantes durante as sessões de testes que foram implementadas, como ouvir seus testadores, pois suas sugestões possuem grande relevância por revelarem algo sobre o jogo que muitas das vezes pode estar oculto aos olhos dos desenvolvedores; e anotar tudo que estiver

¹Jogo "Não me toca, seu boboca" do game designer Daniel Martins, de 2021, lançado pela editora nacional, Aletria editor.

vendo (postura dos jogadores, olhares, interesse ou tédio) e ouvindo. Anotar cada informação coletada garante que você possa manter tudo documentado para analisar posteriormente sem deixar nada escapar.

Por fim, na etapa de desenvolvimento, a solução é efetivamente implementada. Nesse momento foi desenvolvida a arte gráfica do jogo em parceria com uma designer e sua posterior impressão em alta qualidade. Em seguida, deu-se início a avaliação de ludicidade do jogo, realizada seguindo as dimensões propostas no instrumento *Ludic-Quest* desenvolvido por Pires *et al.* (2022), voltado à ludicidade dos jogos na saúde, com foco na jogabilidade (mecânica para forjar o campo lúdico) e nas emoções imaginativas (afetos provocados pelo jogo).

A seleção das participantes para avaliação da ludicidade foi realizada a partir de uma amostragem por conveniência, convidando mulheres e adolescentes que não tivessem tido contato prévio com o jogo. As mesmas foram orientadas e assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecidos (Apêndice A).

Para a avaliação de cada item do instrumento foi utilizada uma Escala de *Likert* de 4 pontos ordinais, sendo: 1 – discordo fortemente; 2 – discordo; 3 – concordo; 4 – concordo fortemente. Para que a avaliação fosse considerada aceitável pelas mulheres, considerou-se uma taxa de concordância mínima de 0,70 ou 0,80. Para calcular o Índice de Validade de Ludicidade neste estudo, utilizamos como critério o índice mínimo de 0,75 (Silva *et al.*, 2024). Para avaliar o instrumento, seguimos a recomendação de Polit e Beck (2019), dividindo o número total de itens considerados como relevantes “Concordo” e “Concordo Fortemente”, pelo número total de itens.

Este projeto possui aprovação do Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade do Estado da Bahia com parecer consubstanciado nº 5.276.783 e atendeu todos os preceitos éticos nacionais e internacionais para pesquisas que envolvem seres humanos.

DESENVOLVIMENTO DO JOGO

Inicialmente organizamos o conteúdo teórico do jogo de tabuleiro em função da etiologia da candidíase vulvovaginal, manifestações clínicas, fatores de risco, diagnóstico, tratamento e medidas preventivas, a partir de uma revisão de literatura. Ademais, também foi realizada uma pesquisa de similares, para entender quais jogos

já existem com essa temática e percebemos uma escassa produção acadêmica, tanto em bases nacionais como internacionais.

O jogo de tabuleiro “Diversidade Microbiológica” foi organizado por bolsistas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, para facilitar a compreensão e a aprendizagem sobre a diversidade biológica de microrganismos. A proposta é que o vencedor do jogo seja aquele microrganismo que melhor se adaptou e sobreviveu ao ambiente e, por isso, conseguirá se reproduzir, deixando descendentes nesse ambiente (Santos *et al.*, 2023). Contudo, em todas as cartas do jogo apenas uma se refere a candidíase.

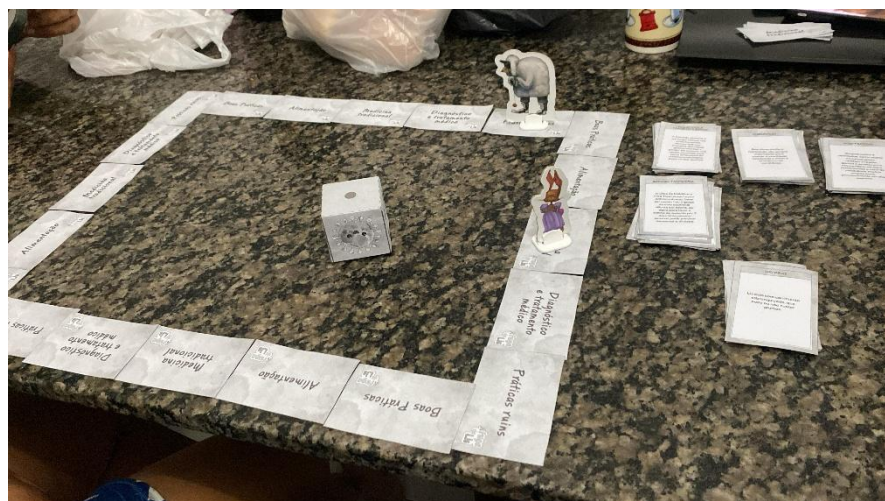
Curaçá *et al.* (2024) também desenvolveram um projeto que teve como objetivo principal a transmissão de conhecimentos acerca das Infecções Sexualmente Transmissíveis para estudantes das escolas estaduais do ensino médio. Em uma das intervenções foram desenvolvidas atividades abordando a candidíase a partir de vídeos para as redes sociais, além do Jogo do Milhão, como instrumento didático adaptado à temática.

Na fase de ideação decidimos que, no jogo, os jogadores seriam desafiados a ajudar a personagem a adotar estratégias para fugir do fungo *Candida* e de suas consequências. Considerando o jogo ‘Não me Toca, seu Boboca!’ decidimos criar um jogo de trilha com mecânica de rolagem de dados e coleção de itens.

Após muita dificuldade para definição do nome, tentando fugir dos clichês que envolvem o universo feminino, o jogo foi intitulado ‘A Fuga de Lis’ e possui como ideia central, a fuga de Lis para não encontrar o fungo *Candida* e não adoecer. Ambos os personagens podem se locomover em diferentes direções no tabuleiro.

O jogo possui cartas específicas que auxiliam na mediação do aprendizado. Como: a) cartas de boas práticas: recomendações para autocuidado no dia a dia das mulheres; b) cartas de medicina tradicional: orientações baseadas no uso de saberes tradicionais de saúde; c) cartas de alimentação: orientando sobre boas práticas de alimentação para fortalecimento do sistema imunológico; d) cartas de diagnóstico e tratamento: descrição das ações realizadas pelos profissionais da saúde; e) cartas de práticas ruins: descrição de condutas a serem evitadas. Abaixo vemos uma montagem do jogo.

Figura 1- Protótipo do jogo Fuga de Lis



Fonte: autoria própria, 2024

O protótipo do jogo foi testado ao todo 8 vezes, tanto com a equipe desenvolvedora e com usuários diversos (estudantes da saúde do DCV/UNEB). A equipe desenvolvedora refere-se ao grupo de pesquisa ²Comunidades Virtuais (UNEB), que é composto por enfermeiras, estudantes da saúde e do curso de jogos digitais, pedagoga e historiadora, todos com larga expertise no desenvolvimento de jogos para a área da saúde.

Figura 2- Playtest para avaliação do protótipo no grupo de pesquisa Comunidades Virtuais



Fonte: arquivo pessoal, 2024

Ao realizar os primeiros testes com os próprios desenvolvedores, foi possível identificar alguns problemas mais evidentes implementar algumas mudanças iniciais: a retirada de cartas de diagnóstico e tratamento que falavam os nomes de pomadas vaginais, pois poderiam induzir mulheres a automedicação; o tempo de duração do

² <https://comunidadesvirtuais.pro.br/grupos/comunidades-virtuais-uneb/>

jogo, estabelecendo um marcador de rodadas; a modificação do dado; diminuição do número de cartas colecionadas como condição de vitória de 6 para 4; união das cartas de Diagnóstico e Tratamento. Além disso, realizamos correções, seu balanceamento, verificamos a usabilidade do jogo (se era fácil de compreendê-lo e jogá-lo), se proporcionava diversão e se atingia seu propósito educativo (Schreiber, 2009). Entretanto, é importante frisar que os testes com usuários que não possuem conhecimento prévio do jogo são muito mais essenciais e necessários, visto que estes usuários são os que mais se aproximam da ponta final de iteração, sendo assim a melhor forma de avaliar e testar o jogo.

A partir desses *playtests* iniciais foram implementadas mudanças que reconfiguraram o jogo, como: mudança de um tabuleiro modular composto por várias cartas para um tabuleiro com trilha fixa; diminuição do número total de itens colecionados para ganhar o jogo; troca da competição pela colaboração; e adição do conceito de criticidade para indicar risco iminente de desenvolver a candidíase quando a personagem Lis estiver muito próxima do fungo, produzindo mudança no layout dos totens (conforme figura abaixo) e a adição de um marcador de rodada.

Figura 3- Versão da personagem Lis sem e com os sinais da candidíase

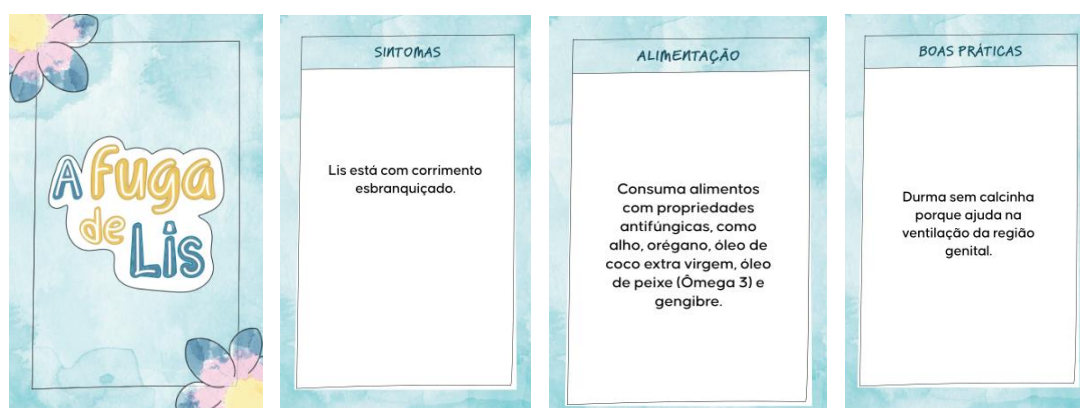


Fonte: arquivo pessoal, 2024

Ao longo do desenvolvimento foi importante criar estratégias no jogo para não tornar o fungo *Candida* um vilão a ser destruído, pois o mesmo é um microrganismo que todas as pessoas tem na pele e em partes do corpo (como boca, garganta, intestino e vagina) e o mesmo só causa sintomas e infecções se crescer fora de controle. Por isso, todas as cartas foram revisadas inúmeras vezes para não transmitir uma ideia equivocada em saúde.

A versão final do jogo consta de: 01 manual; 20 cartas para o tabuleiro (05 cartas boas práticas; 05 cartas alimentação; 05 cartas medicina tradicional; 05 cartas diagnóstico e tratamento; 05 cartas práticas ruins); 01 marcador de rodadas; 01 dado de seis lados (números de 5 e 6 com o desenho do fungo); 02 marcadores de personagens (Lis e o fungo); 75 Cartas, sendo: 08 cartas de sintomas; 15 cartas de boas práticas; 18 cartas de alimentação; 10 cartas de medicina tradicional; 12 cartas de diagnóstico e tratamento; 12 cartas de práticas ruins. A produção do jogo contou com uma profissional do designer gráfico, que foi responsável por criar a logomarca e todas as artes do jogo. Na figura abaixo demonstramos exemplos das cartas do jogo.

Figura 4- Imagem do verso das cartas do jogo (a); exemplo de uma carta de sintomas (b), carta de alimentação (c) e carta de boas práticas (d)



Fonte: arquivo pessoal, 2024

De modo geral, para jogar, a jogadora inicial rola o dado. Caso obtenha um número de 1 a 4, deverá mover o marcador da personagem Lis esse exato número de casas, para qualquer direção da trilha. Na casa que Lis parar, a jogadora deverá coletar a carta correspondente (boas práticas; alimentação; medicina tradicional; diagnóstico e tratamento; práticas ruins) e ler em voz alta. Caso a carta lida seja de práticas ruins, o marcador do fungo andará 1 casa na direção de Lis. Após finalizada a leitura da carta, será a vez da próxima jogadora. Caso o dado lançado por uma jogadora caia na imagem do fungo, será a vez dele caminhar 2 casas no tabuleiro na direção de Lis.

Durante o jogo, a qualquer momento que o fungo ficar localizado na casa ao lado de Lis, uma carta de sintomas deve ser lida e as faces de mal-estar de Lis e de nocivo do fungo devem ser posicionadas frente a frente. Na sua vez de jogar, a

jogadora pode optar por não rolar o dado e escolher trocar uma carta da sua coleção com outra jogadora. As jogadoras ganham o jogo quando uma delas conseguir acumular 04 cartas diferentes (boas práticas, alimentação; medicina tradicional; diagnóstico e tratamento) e perdem o jogo quando o fungo encontra Lis na mesma casa do tabuleiro ou quando finalizar a décima rodada.

AVALIAÇÃO DA LUDICIDADE

Para Pires *et al.* (2022), pelas vias da ludicidade, interessa mais aprofundar os recursos, as linguagens, os estranhamentos e as experiências inerentes ao jogar. Ou seja, privilegia-se os procedimentos formais da dinâmica lúdica (jogabilidade) e os afetos por eles provocados (emoções) para intensificar o jogo e produzir uma ambiência de aprendizado.

A escolha das mulheres e adolescentes para avaliação da ludicidade foi realizada a partir de uma amostragem por conveniência, por convite direto. Ao todo, tivemos 12 mulheres que avaliaram o jogo, tendo elas uma faixa etária entre 19 e 46 anos. Antes de iniciar cada sessão do jogo foi explicada a dinâmica e o objetivo do jogo e em seguida assinado o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido. Depois disso seguiu-se para a jogatina e ao final do jogo foi entregue o questionário *Ludic-Quest* que foi respondido pelas participantes. O Quadro 1 apresenta a avaliação do público quanto à ludicidade.

Quadro 01: Avaliação do público quanto à ludicidade do jogo 'A Fuga de Lis', 2025

Avaliação de Ludicidade					IVL
Jogabilidade	1 – discordo fortemente	2 – discordo;	3 – concordo;	4 – concordo fortemente	
1 - Aprendi coisas novas com o jogo			3	9	1,0
2- Depois de jogar, meu interesse pelo tema aumentou			6	5	0,92
3 – Durante a partida, refleti sobre minhas condutas no dia-a-dia			6	5	0,92
4- O jogo favoreceu minha aprendizagem			7	5	1,0
5- Tive dificuldades de me concentrar no texto das cartas			2	1	0,25
6- Interagi ativamente com as colegas durante a partida			5	6	0,92
7– Eu me desliguei do que acontecia ao meu redor enquanto jogava			7	1	0,67
8 – Senti-me mais no ambiente do jogo do que no mundo real			6	2	0,67
9- O design do jogo chamou minha atenção			5	7	1,0
10 – Eu jogaria novamente esse jogo			3	8	0,92

Emoções na partida					
11 – Eu me diverti ao jogar a partida			2	10	1,0
12 - Eu gostei do jogo			2	10	1,0
13 – O jogo me manteve motivada a continuar na partida			4	7	0,92
14 – Fiquei realizada com as conquistas do jogo			5	6	0,92
15- O jogo me deixou tensa			1	0	0,08
16- O jogo me deixou ansiosa			3	0	0,25
17- Senti um misto de descontração e tensão no jogo			2	1	0,25
18- Os desafios do jogo me desestimularam na partida			0	0	0
19– Fiquei descontraída durante o jogo			5	3	0,67
20 – Achei o tempo do jogo adequado			7	5	1,0

Fonte: Elaborados pelas autoras

Segundo Pires *et al.* (2022), no instrumento de avaliação *Ludic-Quest* denomina-se de fator reflexão a aprendizagem percebida, por expressar melhor o sentido da educação crítico-imaginativa. Segundo os autores, o refletir se expressa de maneira mais ou menos intensa, respectivamente, nas seguintes variáveis: aprendi coisas surpreendentes com o jogo; refleti sobre os desafios; meu interesse pelo conteúdo aumentou; o jogo favoreceu minha aprendizagem. No jogo ‘A Fuga de Lis’, essas quatro variáveis apresentaram Índice de Validação de Ludicidade (IVL) superior

a 0,75 o que demonstra que as mulheres perceberem o jogo como um momento de aprendizagem advindo do lúdico.

Vale considerar que, a complexidade do ser humano faz com que cada um aprenda de uma forma, cada sujeito percebe e processa informações, lida com diferentes circunstâncias de aprendizagem de forma única, sendo assim, o ato de aprender é um processo singular de cada ser (Saldanha *et al.*, 2018). Partindo desse ponto, o IVL do fator reflexão no jogo 'A Fuga de Lis' indicam a tendência educativa desta tecnologia mesmo levando em consideração a singularidade de cada mulher nessa experiência.

No fator imersão, a perda de noção do tempo, a desconexão da realidade, a descoberta de novas percepções, confere centralidade ao lúdico. Do mesmo modo, a vivência imersiva das participantes é atravessada por desafios que emergem da própria estrutura do jogo, revelando-se em sua dimensão relacional e emocionado (Pires et al, 2022). Dentro dessa realidade ficcional construída, o instrumento *Ludic-Quest* avalia a imersão a partir das variáveis: eu me desliguei do que acontecia ao meu redor enquanto jogava; senti-me mais no ambiente do que no mundo real; o design do jogo chamou minha atenção; eu jogaria novamente esse jogo.

No jogo 'A Fuga de Lis' a imersão obteve IVL de 0,67 para as variáveis 'eu me desliguei do que acontecia ao meu redor enquanto jogava' e 'senti-me mais no ambiente do que no mundo real' (não alcançou o valor de 0,75), onde 04 mulheres discordaram ou discordaram fortemente nesses itens. Isso demonstra que não houve uma concordância entre as mulheres com relação à desconexão que o jogo proporcionou. Nakamura e Csikszentmihalyi (2014) apontam que essa desconexão se caracteriza por retirar o sujeito de sua realidade e transferi-lo, momentaneamente, para outra, a do jogo. Mas é preciso lembrar que criar um jogo imersivo é extremamente difícil, pois, cada jogador possui um gosto diferente do outro. Nas variáveis 'o design do jogo chamou minha atenção' e 'eu jogaria novamente esse jogo', tiveram IVL acima de 0,75 o que demonstra que apesar do jogo não produzir uma total desconexão com a realidade não comprometeu o interesse das jogadoras pelo jogo.

A imersão relaciona-se diretamente com as dificuldades do jogo. A Teoria do Flow (fluxo) de Csikszentmihalyi (2020) tem sido aplicada no design de níveis e desafios, visando proporcionar uma jornada fluida e envolvente para os jogadores. A vivência do estado de fluxo no jogo orienta o desenvolvimento de mecânicas

equilibradas entre habilidade da pessoa e o desafio proposto no jogo, não deixando, portanto, a experiência chata (por ser fácil demais) nem desestimulante (por ser difícil demais), o que comprometeria a imersão.

Pires *et al.* (2022) trazem a tipologia sugeridas para pensar as dificuldades presentes nos jogos, categorizando-as em três tipos principais: dificuldades mecânicas que influenciam diretamente no desempenho e nas habilidades; desafios na interpretação, que são obstáculos que interferem na compreensão do jogo; desafios afetivos, que são as emoções ambíguas que emergem durante a experiência lúdica. No instrumento *Ludic-Quest*, o fator dificuldade é verificado pelos itens: tive dificuldade de me concentrar no texto das cartelas; interagi ativamente durante a partida. Uma vez que a interação é um desafio inerente à jogabilidade, incluiu-se essa variável no modelo fatorial, em consonância com a literatura (Pires *et al.*, 2022).

No jogo “A Fuga de Lis”, obtivemos o IVL de 0,25 para o item “dificuldade de me concentrar no texto das cartas. Apesar de ser uma nota baixa ela é satisfatória por ser um quesito que analisa a dificuldade da jogadora em se concentrar no texto das cartas. Nesse item apenas 03 mulheres concordaram ou concordaram fortemente com a dificuldade de se concentrar, indicando que no geral o texto está comunicativo. E, em se tratando de um jogo educativo, ele cumpre seu papel de informar e permitir a concentração na informação apresentada e no jogo. O item ‘interagi ativamente com as colegas durante a partida’ apresentou IVL de 0,92, sendo considerado uma pontuação positiva. Como o jogo “A Fuga de Lis” tem uma mecânica colaborativa, ou seja, todas as mulheres juntas ganham do tabuleiro ou perdem para ele, o que fomenta a interação.

Os fatores analisados até o momento, reflexão, imersão e dificuldade, compõem a análise da jogabilidade, que pode ser entendida como uma característica intrínseca do jogo, que avalia o quão intuitivo, envolvente e interessante ele se apresenta (Duarte, 2020).

Pires *et al.* (2022) descrevem que seja qual for a mecânica formalmente construída para inventar um jogo, ele só acontece quando ativado pelas emoções das(os) jogadoras(es) naquele curto espaço temporalmente delimitado por regras livremente aceitas. Ou seja, se faz necessário também avaliar a emoção experienciada durante o jogar para entender o alcance da ludicidade no jogo. Os

autores apontam ainda que nas sensações vivenciadas pelas(os) jogadoras(es) no campo lúdico, subsiste o entrelaçamento do jogo com a arte.

No instrumento *Ludic-Quest*, as emoções são manifestadas a partir de sensações de prazer, de acordo com os itens: eu me diverti ao jogar a partida; gostei do jogo; fiquei motivado; fiquei realizado nas conquistas. O IVL ficou acima de 0,75 para todas essas variáveis, demonstrando que apesar das emoções serem experiências singulares, o jogo “A Fuga de Lis” conseguiu mobilizar quase todas as mulheres. Como o jogo “A Fuga de Lis” é um jogo sério, com um objetivo pedagógico explícito, ter identificado que o prazer foi vivenciado no jogar se constitui como mais um fator fortalecedor da aprendizagem. Diversos estudos mostram como a aprendizagem é facilitada por experiências lúdicas alegres, significativas, ativamente envolventes, iterativas e interativas. E Boysen *et al.* (2022) lembram que uma aprendizagem lúdica não deve estar restrita às crianças, pois se trata de um fenômeno humano relacionado tanto às crianças como os adultos. Nesse sentido, a aprendizagem lúdica se associada a uma ampla gama de resultados como estímulo a criatividade, colaboração e compreensão do assunto.

O fator tensão refere-se ao estado de pressão psicológica e física que os jogadores podem experimentar durante uma partida. No instrumento *Ludic-Quest*, a tensão pode ser avaliada a partir das variáveis: o jogo me deixou tensa; o jogo me deixou ansiosa; senti um misto de descontração e tensão no jogo; os desafios do jogo me desestimularam na partida; fiquei descontraída durante o jogo; achei o tempo do jogo adequado.

Ao calcular o IVL para as variáveis ‘o jogo me deixou tensa’, ‘o jogo me deixou ansiosa’, ‘senti um misto de descontração e tensão no jogo’ e ‘os desafios do jogo me desestimularam na partida’ foram obtidos os valores 0,08, 0,25, 0,25 e 0, respectivamente. Todos os valores estão abaixo de 0,75. Apesar de um valor baixo significa uma avaliação positiva da ludicidade, pois mostram que o jogo não produziu tensão ou estresse, sendo que essas sensações não eram desejadas para o jogo “A Fuga de Lis”. A ideia era criar um ambiente confortável para que as mulheres passassem mais tempo jogando e aprendendo. Willis (2007) descreve que estudos de neuroimagem e medições de neurotransmissores químicos do cérebro revelam que o nível de conforto dos aprendizes pode influenciar a transmissão e o armazenamento de informações no cérebro. Quando os aprendizes estão engajados e motivados e

sentem estresse mínimo, a informação flui livremente através do filtro afetivo na amígdala e eles alcançam níveis mais altos de cognição, fazem conexões e aprendizados mais significativos.

A sensação de relaxamento e bem-estar durante o jogar foi avaliado através da variável 'Fiquei descontraída durante o jogo', com IVL de 0,67. Este apresentou-se abaixo do 0,75, onde 04 mulheres não se sentiram desse modo, o que indica que apesar do *desing* colorido utilizado, do texto comunicativo, da narrativa divertida, da interação com as outras jogadoras, ainda é preciso investir em melhoramentos para aumentar a sensação de descontração no jogo. Afinal, apesar de ser um jogo sério com objetivo de educar, trata-se de um jogo, cuja finalidade maior é a diversão.

Na última variável do *Ludic-Quest*, 'achei o tempo do jogo adequado', o IVL foi acima do 0,75, indicando uma avaliação satisfatória, entendendo que o tempo de jogo é fundamental para garantir uma boa experiência e aprendizado.

Embora em um jogo possamos separar o que é jogabilidade (regras, mecânicas, objetivos, desafio) e emoções (empolgação, frustração, prazer, tensão, ansiedade), na prática eles se unem e fazem com que o jogo seja uma experiência real e não podem ser analisados separadamente (Pires *et al*, 2022). No geral, o jogo "A Fuga de Lis" mostrou ser válido quanto à ludicidade.

Luckesi (2020) reafirma que, relacionando o lúdico à educação, observa-se que ele é capaz de despertar e aperfeiçoar diversas capacidades no aprendiz, dentre elas: o pensar, agir e relacionar, além de obter aprendizagem de forma prazerosa por meio de atividades dinâmicas e diferenciadas, saindo de uma rotina monótona (muitas vezes presente na educação em saúde) e sendo capaz de transformar um conteúdo, às vezes complexo (como a candidíase) em algo leve e motivacional, na qual seriedade e prazer estão presentes na mesma medida. Desse modo, acreditamos que o jogo "A Fuga de Lis" possui a capacidade de promover uma educação sobre autocuidado e candidíase, onde todos podem aprender de maneira reflexiva, fantasiosa e imaginativa, apoiada na ludicidade.

CONCLUSÃO

Este estudo relatou a experiência do desenvolvimento e avaliação do jogo de tabuleiro "A Fuga de Lis", que aborda o debate em saúde sobre candidíase vulvovaginal, seus fatores de risco e boas práticas de autocuidado.

O desenvolvimento aconteceu a partir da metodologia do design thinking e dos ciclos iterativos de testagem com a equipe do grupo de pesquisa e com estudantes de graduação em saúde. A avaliação do jogo aconteceu a partir do Índice de Validade da Ludicidade, onde no geral, mostrou ser válido quanto à ludicidade, apresentando diversão, linguagem acessível e uma percepção de aprendizagem que estimulará nas mulheres o autocuidado e o controle da candidíase vulvovaginal.

Conclui-se que o jogo de tabuleiro desenvolvido representa uma estratégia educacional pertinente, motivadora e lúdica para mediar educação em saúde sobre candidíase vulvovaginal. Por isso, acreditamos que o mesmo pode ser utilizado para mediar o debate em diferentes contextos, desde os formais como escolas, universidades e unidades de saúde e até os contextos informais como centros recreativos ou espaços comunitários.

No que diz respeito ao Sistema Único de Saúde, o jogo pode ser utilizado como mais uma tecnologia educacional importante, por discutir assuntos pertinentes à saúde da mulher de forma compreensível, lúdica, participativa e significativa, transformando conteúdos complexos em experiências interativas e dinâmicas. Na atenção primária à saúde, a enfermagem possui um papel fundamental, principalmente no cuidado direcionado a mulher, por meio de consultas, exames preventivos, grupos de orientação e atividades coletivas, e pode ampliar seu diálogo com as mulheres a partir do jogo A Fuga de Lis, favorecendo o autocuidado de mulheres.

Como limitação do estudo, indicamos que o mesmo não foi validado com profissionais da saúde que atendem as mulheres nos serviços de saúde, sendo esta a próxima etapa do estudo.

REFERÊNCIA

ALVES, K.Q. et al. Aspectos gerais da candidíase vulvovaginal: uma revisão de literatura. **Saúde & Ciência em ação** – Revista Acadêmica do Instituto de Ciências da Saúde, 8(1), p:1-14, 2022.

BARBOSA, S. M. et al. Jogo Educativo como estratégia de educação em saúde para adolescentes às DST/ AIDS. **Revista Eletrônica de Enfermagem**. Fortaleza, Ceará, Brasil, 2010;12(2):337-41. DOI: 10.5216/ree.v12i2.6710. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/fen/article/view/6710/6951>.

BOYSEN, MSW et al. Playful learning designs in teacher education and early childhood teacher education: A scoping review. **Teaching and Teacher Education**, V.120, 10388, 2022. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2022.103884>

BRASIL DE FATO. **IBGE: mulheres negras e pardas são as principais usuárias da atenção básica à saúde**. 2020. Disponível em <https://www.brasildefato.com.br/2020/10/21/ibge-mulheres-negras-e-pardas-sao-as-principais-usuarias-da-atencao-basica-a-saude/>.

BVS, Biblioteca Virtual em Saúde. **Quais os tratamentos disponíveis para candidíase vulvovaginal recorrente?** Núcleo de Telessaúde, Santa Catarina, 2022. ID: sofs-45180. Disponível em: <https://aps-repo.bvs.br/aps/quais-os-tratamentos-disponiveis-para-candidiase-vulvovaginal-recorrente/>. Acesso em: 20 abr. 2024.

CAMARGO, C. C. **Serious games em saúde produzem efeito a curto e longo prazo no número de passos de crianças em idade escolar? uma revisão sistemática**. Dissertação de Mestrado. Centro de Ciências da Saúde da Universidade Estadual do Norte do Paraná. 2023. 57p.

CSIKSZENTMIHALY, Mihaly. **Flow: a psicologia do alto desempenho e da felicidade**. 1ª ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2020.

CURAÇA, M.P. et al. **Escola em ação: saúde e educação trabalhando pela prevenção**. In: XVII Encontro de Extensão Universitária da Universidade Federal de Campina Grande. Campina Grande, 2024.

DUARTE, LSR. **A habilidade de ver o jogar: um estudo sobre o conceito de jogabilidade**. 2020. 170 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Ciência da Informação, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2020.

FILGUEIRAS, C. S. **O trabalho doméstico e de cuidado não remunerado e os impactos no autocuidado em saúde de mulheres na Atenção Primária à Saúde**. Botucatu, 2025. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/server/api/core/bitstreams/439f455b-01b5-40ec-864b-7f56374317d4/content>.

FURTADO, A.; MENDES, T. L; SILVA, T. O. Fatores predisponentes na prevalência de candidíase vulvovaginal. **Revista de Investigação Biomédica**. São Luís, 2018. DOI: 10.24863/rib. v.10i2.225.

HOLANDA, A.A.R et al. Candidíase vulvovaginal: sintomatologia, fatores de risco e colonização anal concomitante. **Rev Bras Ginecol Obstet.**, 29(1), p:3-9, 2007.

LUCKESI, CC. Ludicidade e formação do educador. *Revista Entreideias*, Salvador – BA, v.3, n. 2, p. 13-23, 2020. DOI:10.9771/2317-1219rf.v3i2.9168.

MARTINS, Daniel. **Não me toca, seu boboca**. Aletria, 2021. Jogo de tabuleiro.

MONTEIRO, A. de P. A. C.; MONTEIRO, K. K. A. C. Qual o impacto da candidíase vulvovaginal de repetição e na qualidade de vida em mulheres? **Brazilian Journal of**

Implantology and Health Sciences, [S. l.], v. 6, n. 4, p. 1947–1952, 2024. DOI: 10.36557/2674-8169.2024v6n4p1947-1952.

NAKAMURA, Jeanne; CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. The concept of flow. In: CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly (org.). **Flow and the foundations of positive psychology**. Netherlands: Springer Netherlands, 2014. p. 239-263.

NASCIMENTO, Edson Silva do; AZUELO, Nany Camilla Sevalho; COSTA, Anelise de Melo Bernardes. Vulnerabilidade social das mulheres no contexto da Atenção Primária à Saúde. **Research, Society and Development**, [S. l.], v. 14, n. 2, p. e5214248195, fev. 2025. DOI: 10.33448/rsd-v14i2.48195. Disponível em: <https://rsdjournal.org/rsd/article/view/48195>.

PEREIRA, Leônidas Soares; FRAGOSO, Suely Dadalti. **FCECF: um Método Iterativo Composto Aplicado ao Desenvolvimento de Jogos Analógicos**. In: Simpósio Brasileiro de Games e Entertentimento Digital (SBGames), XV, 2016, São Paulo. *Proceedings of SBGames 2016*, São Paulo: SBC, 2016. p. 478-486.

PEROSSO, E. C. et al. Jogos educativos como estratégia de promoção a saúde de pacientes com diagnóstico de hipertensão arterial e diabetes mellitus. **SEPE-Seminário de Ensino, Pesquisa e Extensão da UFFS**, v. 12, 2023.

PIRES, M. R. G. M. et al. Validação do Ludic-Quest á ludicidade de jogos na saúde: jogabilidade e emoções em campo. **Rev. Bras. Enferm.** 2022. DOI: <https://doi.org/10.1590/0034-7167-2021-0822>. s.

POLIT, Denise F.; BECK, Cheryl Tatano. **Fundamentos de pesquisa em enfermagem, avaliação de evidências para a prática de enfermagem**. 9. ed. Porto Alegre: Artmed, 2019.

RAESSENS, J. Taste of Life as a Refugee: How Serious Games Frame Refugee Issues. In H. Skartveit & K. Goodnow (Eds.), **Changes in Museum Practice: New Media, Refugees and Participation** (pp. 94-105). Berghahn Books, 2010.

SALDANHA, C. C. T. et al. A percepção dos jogadores de simulação como técnica de aprendizagem. **Journal of Administrative Sciences**. Fortaleza, v. 24, n. 1, p. 1-17, jan./abr. 2018. DOI: 10.5020/2318-0722.2018.5623.

SANCHES. D. **Candidíase: 5 situações que provocam a infecção, 2023**. Disponível em: <https://nav.dasa.com.br/blog/causas-da-candidiase>.

SANTOS, R.B et al. DIVERSIDADE MICROBIOLÓGICA. In: MOÇO, MCC; et al (org). **Jogos para formar cientistas**. Cruz Alta: Ilustração, 2023.

SILVA, F. S. et al. Acesso e utilização dos serviços de saúde e raça/cor/etnia entre mulheres: uma metanálise. **Revista Baiana de Saúde Pública**, v.47, n.2, a3908, 2023. DOI: 10.22278/2318-2660.

SILVA, J. B. et al. Educação em saúde sobre autocuidado íntimo e ISTs para mulheres em situação de vulnerabilidade. **Rev. Enferm. Digit. Cuid. Promoção Saúde**. 2021:1-6. DOI:<https://doi.org/10.5935/2446-5682.20210006>

SILVA, PS et al. Serious game @-feto: uma tecnologia educacional para a prevenção da mortalidade neonatal precoce. **Reciis – Revista Eletrônica de Comunicação, Informação & Inovação em Saúde**, Rio de Janeiro, v. 18, n. 4, p. 912-927, 2024.

SILVA. M. N. et al. Representatividade da mulher negra em folhetos educativos sobre saúde da mulher. **Esc. Anna. Nery**, v.26 , 2022. DOI: <https://doi.org/10.1590/2177-9465-EAN-2021-0389pt>.

TAVARES, H. H. F. et al. Análise e perspectiva sobre a formação do profissional de saúde para o atendimento à mulher negra. **Revista Eletrônica de Extensão – Extensio**, v. 15, n. 28,p.19-28, 2018. <https://doi.org/10.5007/1807-0221.2018v15n28p19>

TEIXEIRA, Elizabeth (org.). **Desenvolvimento de tecnologias cuidativo-educacionais**. Porto Alegre: Moriá, 2020.

VIANA, M et. al. **Design Thinking: Inovações em negócios**. Rio de Janeiro: MJV Press, 2012.

WILLIS, J. The Neuroscience of Joyful Education. **Educational Leadership**, v.64, 2007. Disponível em <https://cdn.websites.hibu.com/267d11a5b53e4ce7abcea611ef805fe1/DESKTOP/pdf/the-neuroscience-joyful-education-judy-willis-md.pdf>

APÊNDICE A

Avaliação de Ludicidade do jogo 'A Fuga de Lis'

Idade: _____

Avaliação de Ludicidade				
Jogabilidade	1 – discordo fortemente	2 – discordo;	3 – concordo;	4 – concordo fortemente
1 - Aprendi coisas novas com o jogo				
2- Depois de jogar, meu interesse pelo tema aumentou				
3 – Durante a partida, refleti sobre minhas condutas no dia-a-dia				
4- O jogo favoreceu minha aprendizagem				
5- Tive dificuldades de me concentrar no texto das cartas				
6- Interagi ativamente com as colegas durante a partida				
7– Eu me desliguei do que acontecia ao meu redor enquanto jogava				
8 – Senti-me mais no ambiente do jogo do que no mundo real				
9- O design do jogo chamou minha atenção				
10 – Eu jogaria novamente esse jogo				
Emoções na partida				
11 – Eu me diverti ao jogar a partida				
Senti vontade de acabar o jogo				
12 - Eu gostei do jogo				
13 – O jogo me manteve motivada a continuar na partida				
14 – Fiquei realizada com as conquistas do jogo				
15- O jogo me deixou tensa				
16- O jogo me deixou ansiosa				
17- Senti um misto de descontração e tensão no jogo				
18- Os desafios do jogo me desestimularam na partida				