

Metodologias ativas e formação acadêmica: a construção de jogos na prática de saúde na atenção básica

Active methodologies and academic training: the construction of games in health practice in primary care

Metodologías activas y formación académica: la construcción de juegos en la práctica sanitaria en atención primaria

Jonas Adelson Bastos da Silva^{1*}

ORCID: 0009-0001-8410-4960

Nathalia Nunes Ferreira¹

ORCID: 0009-0003-2385-0665

Ninive dos Santos Moraes de Barros¹

ORCID: 0009-0003-1242-0248

Joseane Rodrigues de Oliveira¹

ORCID: 0000-0003-1476-2789

Danielly de Castro Lemos¹

ORCID: 0000-0001-5691-8310

Tabata Raieri da Costa¹

ORCID: 0000-0002-1421-550X

Sandra Conceição Ribeiro Chicharo¹

ORCID: 0000-0002-1487-0088

Alex Coelho da Silva¹

ORCID: 0000-0002-1204-3943

Ingrid de Pinho Teixeira¹

ORCID: 0009-0004-2006-9897

Juliana Santos Lindesay

Jeronimo¹

ORCID: 0000-0003-1591-9784

¹Universidade Estácio de Sá. Rio de Janeiro, Brasil.

Como citar este artigo:

Silva JAB, Ferreira NN, Barros NSM, Oliveira JR, Lemos DC, Costa TR, Chicharo SCR, Silva AC, Teixeira IP, Jeronimo JSL. Metodologias ativas e formação acadêmica: a construção de jogos na prática de saúde na atenção básica. Glob Acad Nurs. 2026;7(Spe.1):e568. <https://dx.doi.org/10.5935/2675-5602.20200568>

*Autor correspondente:

jonasadelson3.jb@gmail.com

Submissão: 12-04-2026

Aprovação: 10-05-2026

Resumo

O estudo objetivou descrever a relação do desenvolvimento de jogos no processo de construção do ensino-aprendizagem por meio de metodologias ativas na formação em saúde. Trata-se de um relato de experiência, fundamentado no método dialético de pesquisa, vivenciado entre outubro e novembro de 2025 em uma unidade de atenção básica de Niterói (RJ), onde discentes, docente e preceptora construíram e aplicaram um jogo de tabuleiro sobre hipertensão arterial e diabetes mellitus para usuários do programa HIPERDIA com idade entre 60 e 80 anos. O processo de criação do jogo pelos próprios estudantes promoveu protagonismo, aprendizagem significativa, trabalho em equipe e sedimentação de saberes, enquanto a aplicação junto à comunidade gerou elevada aceitação, participação ativa e troca horizontalizada de conhecimentos. A discussão evidenciou que a gamificação e os jogos educativos consolidam-se como estratégias eficazes para engajamento, retenção de conhecimento e desenvolvimento de competências clínicas, alinhando-se aos preceitos de Paulo Freire ao romper com modelos verticalizados de transmissão de informações. Considerações finais apontam que a experiência exitosa, embora limitada por seu caráter pontual e ausência de validação formal, reforça a viabilidade de tecnologias leves e de baixo custo na transformação da formação profissional e da relação com a comunidade.

Descritores: Enfermagem; Metodologia Ativa; Conhecimento Científico; Aprendizagem Significativa; Formação Profissional.

Abstract

This study aimed to describe the relationship between game development and the teaching-learning process through active methodologies in health education. It is an experience report, based on the dialectical research method, conducted between October and November 2025 in a primary care unit in Niterói (RJ), where students, a teacher, and a preceptor created and implemented a board game about hypertension and diabetes mellitus for users of the HIPERDIA program aged between 60 and 80 years. The game creation process by the students themselves promoted protagonism, meaningful learning, teamwork, and knowledge consolidation, while its application within the community generated high acceptance, active participation, and horizontal exchange of knowledge. The discussion highlighted that gamification and educational games are consolidated as effective strategies for engagement, knowledge retention, and the development of clinical competencies, aligning with Paulo Freire's precepts by breaking with vertical models of information transmission. Final considerations indicate that the successful experience, although limited by its specific nature and lack of formal validation, reinforces the viability of lightweight and low-cost technologies in transforming vocational training and the relationship with the community.

Descriptors: Nursing; Active Methodology; Scientific Knowledge; Meaningful Learning; Professional Training.

Resumen

Este estudio tuvo como objetivo describir la relación entre el desarrollo de juegos y el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante metodologías activas en educación para la salud. Se trata de un informe de experiencia, basado en el método de investigación dialéctica, realizado entre octubre y noviembre de 2025 en una unidad de atención primaria en Niterói (RJ), donde estudiantes, un docente y un preceptor crearon e implementaron un juego de mesa sobre hipertensión y diabetes mellitus para usuarios del programa HIPERDIA de entre 60 y 80 años. El proceso de creación del juego por parte de los propios estudiantes promovió el protagonismo, el aprendizaje significativo, el trabajo en equipo y la consolidación del conocimiento, mientras que su aplicación en la comunidad generó una alta aceptación, participación activa e intercambio horizontal de conocimientos. La discusión destacó que la gamificación y los juegos educativos se consolidan como estrategias efectivas para la participación, la retención del conocimiento y el desarrollo de competencias clínicas, alineándose con los preceptos de Paulo Freire al romper con los modelos verticales de transmisión de información. Las consideraciones finales indican que la experiencia exitosa, aunque limitada por su naturaleza específica y la falta de validación formal, refuerza la viabilidad de las tecnologías ligeras y de bajo costo para transformar la formación profesional y la relación con la comunidad.

Descritores: Enfermería; Metodología Activa; Conocimiento Científico; Aprendizaje Significativo; Formación Profesional.



Introdução

O processo de ensino-aprendizagem centrado na figura do docente e no modo passivo do aluno é uma realidade no processo formativo na educação. Essa verticalidade da transmissão do saber, conforme descrito na obra 'Pedagogia do Oprimido', elaborada por Paulo Freire¹, nos convida à reflexão sobre o desempenho dos papéis de educador e educando tradicionalmente exercidos em nossa sociedade.

Além disso, nos propõe não somente criticar esse formato educacional, mas também refletir sobre novas possibilidades de desenvolvimento educacional que possam alterar esse quadro. A otimização dos papéis exercidos na educação (docente/discente) deve ocorrer de modo que o processo eleve as potencialidades dos atores envolvidos, expressando, dessa forma, uma nova maneira de promover a educação.

A educação apresenta variações quanto à funcionalidade a ser utilizada, bem como a depender do objetivo a ser alcançado. Pode ser entendida como processo de viés salvador de uma sociedade; como a percepção de manutenção de uma sociedade vigente; e, além disso, como entendimento de transformação social. Nessa perspectiva, Luckesi^{2:22} afirma:

"A educação dentro de uma sociedade não se manifesta como um fim em si mesma, mas sim como um instrumento de manutenção ou transformação social. Assim sendo, ela necessita de pressupostos, de conceitos que fundamentem e orientem os seus caminhos. A sociedade dentro da qual ela está deve possuir alguns valores norteadores de sua prática".

As metodologias ativas, onde se aplica a aprendizagem ativa, oportunizam melhor desempenho dos alunos nos processos avaliativos e menor reprovação em diferentes cursos de graduação³. Desse modo, a construção de elementos que possam gerar subsídios para o emprego de conteúdo do curso de formação seria uma maneira de promover a aprendizagem significativa, proporcionando aos discentes mecanismos de construção do próprio conhecimento, com mediação direta do docente. Dessa forma, a aplicação de jogos seria o caminho para essa efetivação.

Quando se pensa em jogos, entende-se como recurso que apresenta uma funcionalidade específica. Vasconcellos, Carvalho e Araújo⁴ apontam em sua obra O jogo como prática de saúde o jogo como uma criação por e para uma sociedade. Dessa forma, apresenta contexto cultural e funcional definidos. Ainda nessa obra, discorre-se sobre a aplicação de jogos com função de comunicação, participação social e construção de espaço social de interlocução em saúde.

Sendo assim, a promoção de práticas ativas de ensino ao discente de graduação tem uma proposta promissora no desenvolvimento de empoderamento no que tange ao desenvolvimento de sua prática de construção de conhecimento, tendo em vista que sua proatividade impulsiona seu processo de sedimentação dos saberes. Além disso, a troca de saberes entre o processo formativo profissional do graduando e o contato com a comunidade

avança como propósito inovador nas práticas de ensino em saúde, uma vez que o discente se dispõe a acolher as demandas da comunidade e gerar mecanismos para melhor aproveitamento de seu conteúdo, transformando, desse modo, sua realidade.

Diante do exposto, evidencia-se a necessidade de operacionalizar, por meio de ações concretas, os princípios teóricos que fundamentam as metodologias ativas na formação em saúde. Para tanto, o presente estudo definiu objetivos que orientam desde o levantamento de estratégias lúdicas até a aplicação prática do jogo de tabuleiro na atenção básica, conforme descrito a seguir. Objetivou-se descrever a relação do desenvolvimento dos jogos no processo de construção do ensino-aprendizagem.

Nesse sentido, a relevância do estudo para a assistência evidencia-se na medida em que, para a qualidade de atendimento ao público externo, o processo de formação deve proporcionar habilidades, desenvoltura e capacitar os discentes para uma visão ampliada dos possíveis problemas do campo prático. A utilização de metodologias ativas por meio do desenvolvimento e aplicação de jogos de tabuleiro na atenção básica com temas de hipertensão arterial sistêmica e diabetes mellitus corrobora com a prática clínica, facilitando e dignificando o processo assistencial; promove a humanização no cuidado; propicia eficientemente a alocação de esforços e recursos, já que a prática dos conceitos ocorreu durante as aulas; aproxima discentes da população por meio do contato e tentativa de articulação teoria x prática clínica, de modo a instrumentalizar os sujeitos para a compreensão do seu processo saúde-doença.

Essa temática tem relação com alguns temas definidos na Agenda de Prioridades de Pesquisa do Ministério da Saúde. Dentre eles, o Eixo 4 - Desenvolvimento de tecnologias e inovação em saúde, no tema 4.8 - Mapeamento e desenvolvimento de modelos de gestão de tecnologias em saúde para estabelecimentos assistenciais de saúde; e o Eixo 8 - Gestão do trabalho e educação em saúde, no tema 8.4 - Análise das potencialidades da educação técnica em saúde para o SUS.

Metodologia

Trata-se de um estudo do tipo relato de experiência vivenciada no período entre os meses de outubro e novembro de 2025 em uma unidade de atenção básica em um município do Estado do Rio de Janeiro. Essa vivência prática evidenciou a complexidade das relações entre ensino, serviço e comunidade, revelando a necessidade de um arcabouço teórico que desse conta de apreender criticamente tais articulações. Diante disso, optou-se por estruturar a presente investigação a partir de um percurso metodológico que permitisse aprofundar, de forma dialética e sistemática, os fundamentos e as práticas subjacentes aos processos formativos observados. Nesse sentido, a pesquisa que aqui se propõe realizar-se-á com base no método dialético de pesquisa, visto que, para conhecer profundamente o objeto sobre o qual se debruça, procura estudar seus vários aspectos, relações e conexões⁵. De caráter descritivo e analítico, com vistas a instrumentalizar o aprofundamento da compreensão acerca dos conceitos e



práticas que dão sustentação ao significado dos processos formativos que integram e articulam ensino-serviço-comunidade. Como se trata de uma pesquisa de caráter eminentemente teórico, sua instrumentação se dará por meio do manuseio das fontes bibliográficas e documentais.

A participação dos discentes neste projeto se efetiva de modo voluntário, não envolve nenhuma despesa e nem mesmo qualquer compensação financeira. A pesquisa poderia apresentar um risco mínimo, relacionado a um desconforto que o discente poderia sentir durante o encontro de desenvolvimento e aplicação dos jogos para a sua prática e no processo de educação e orientação em saúde. Caso sinta desconforto e necessidade de intervenção imediata, o discente terá sua participação no projeto interrompida e, se assim o desejar, poderá ser encaminhado pela docente responsável ao setor de psicologia da unidade, sem qualquer ônus financeiro para o participante, de acordo com o item II.3.1 da Resolução n.º 466/2012⁶.

Relato da Experiência

Como a proposta versa sobre a utilização de metodologias ativas na construção de jogo de tabuleiro em um momento em que a tecnologia avança de modo exponencial, a viabilidade do projeto é real e palpável por alguns aspectos.

A proposta estabelecida sugere um diálogo entre a realidade de formação do acadêmico e uma nova maneira de aprendizagem, na qual esse sujeito emerge como ser ativo do seu processo de construção do saber e de modo a alavancar a sua prática de estudo. De modo dinâmico, os discentes, juntamente com a docente responsável do projeto e a preceptora da unidade onde a prática se deu, construíram o jogo de tabuleiro para aplicação no grupo de HIPERDIA em unidade de atenção básica do município de Niterói. Na prática, a atividade se estruturou com aplicação de conteúdos teóricos e na confecção de recursos materiais que versam sobre elementos de fácil disponibilidade, baixo custo e inclusive reciclagem de alguns itens. Dessa forma, o projeto também proporciona a consciência ambiental dos seus participantes.

Outro elemento a ser elencado neste item versa sobre a utilização posterior desses jogos não só pelos alunos que os desenvolveram, mas com a expansão para outras turmas de formação acadêmica, períodos e, futuramente, novas disciplinas e temas. Como uma tecnologia leve, o resultado pode ser identificado a curto e médio prazo. Os resultados almejam gerar impactos diretos não só na construção social dos discentes, mas também na comunidade acadêmica e na sociedade, que se beneficia de um indivíduo com formação de qualidade e empoderamento do conteúdo e das técnicas assistenciais.

A atividade ocorreu entre os meses de outubro e novembro de 2025, em unidade de atenção básica no município de Niterói, com grupo de usuários atendidos pelo programa de controle de Hipertensão Arterial e Diabetes Mellitus da unidade.

Inicialmente, a ideia emergiu de aulas na faculdade, nas quais se pensava em conseguir dinamizar as práticas de educação em saúde desse grupo de usuários. Assim,

idealizou-se a organização de uma gincana para esses indivíduos. A confecção de um jogo de tabuleiro emergiu como estratégia para direcionar essa prática, de fácil aplicação e replicação em outros grupos e/ou unidades. Além disso, a padronização facilitaria a identificação de falhas e ajustes a serem executados. Foram realizados dois encontros com grupos de, em média, 20 participantes cada. O público-alvo é composto por pessoas com faixas etárias variando de 60 a 80 anos, atendidas na unidade de atenção básica do município de Niterói, devidamente acompanhadas devido a HAS/DM pelo programa HIPERDIA.

Os pacientes foram divididos em 2 grupos, nos quais eram rolados dados de seis faces para saber o valor de casas a serem avançadas. Ao longo do tabuleiro, poderiam ser encontrados valores numéricos ou indicações para perguntas referentes aos fatores de risco, cuidados, mitos e verdades sobre hipertensão e diabetes. A equipe que atingisse o final do tabuleiro de maneira mais rápida era dada como vencedora. A participação foi ativa e animada. Todos os participantes recebiam algum tipo de brinde referente aos cuidados dessas doenças. Ao final da atividade, foi ofertado um café da manhã para todos os presentes no grupo.

Para a equipe organizadora da atividade, ao término da aplicação, relata-se a experiência na execução como um desafio na construção de todo o processo: desde a confecção das perguntas, elaboração do tabuleiro, busca de parceiros, liberação da prefeitura do município até a aplicação do instrumento.

Como retorno da comunidade atingida, o relato foi positivo sobre uma dinâmica para apresentação do conteúdo e socialização entre os participantes, apontando para uma troca proveitosa e satisfatória. Entendemos que essa prática foi apenas um tímido passo para novas experiências e tendência de mecanismos e instrumentos de ensino, deixando como legado a percepção de novas pesquisas nesse sentido. Entende-se a necessidade de novas experiências nesse contexto para a expansão dessa prática e sofisticação desse instrumento.

Discussão

Os resultados obtidos a partir da experiência aqui relatada, aliados ao referencial teórico que a fundamentou, permitem avançar na reflexão sobre o potencial das metodologias ativas, mediadas pela construção de jogos, como potente dispositivo na formação acadêmica em saúde e na promoção de práticas educativas no âmbito da atenção básica. Em primeiro plano, os dados colhidos na literatura mais recente apontam que o uso de metodologias ativas, com destaque para a gamificação e os jogos educativos, tem se consolidado como estratégia eficaz para promover o engajamento, a retenção de conhecimento e o desenvolvimento de competências clínicas entre estudantes da área da saúde⁷. Uma metanálise recente envolvendo ensaios clínicos randomizados demonstrou que os jogos sérios (digitais) melhoram significativamente o conhecimento (g de Hedges = 0,75), a confiança (g de Hedges = 0,73) e o desempenho (g de Hedges = 0,49) de estudantes de enfermagem, oferecendo uma alternativa valiosa aos



métodos tradicionais⁸. Embora centrada em jogos digitais, essa evidência robusta corrobora os achados qualitativos do presente relato, no qual os discentes-monitores relataram maior proatividade e sedimentação dos saberes ao longo do processo de criação do jogo de tabuleiro.

Adicionalmente, uma revisão sistemática realizada por Paula et al.⁹ identificou que as estratégias de gamificação têm sido aplicadas com foco na qualificação profissional, no engajamento e na aprendizagem significativa, especialmente por meio de jogos digitais, simulações, tabuleiros e dinâmicas lúdicas, com destaque para o fortalecimento do trabalho em equipe e o aprimoramento de competências técnicas e comportamentais. Tais achados ressoam diretamente com a experiência aqui vivenciada: durante a construção e aplicação do tabuleiro sobre hipertensão e diabetes, os discentes envolvidos exercitaram o trabalho colaborativo, a busca ativa por conhecimento e a tradução de conceitos científicos em uma linguagem acessível à população idosa.

No que tange especificamente aos jogos de tabuleiro como ferramenta de educação em saúde na atenção primária, estudo de Prado, Macuch e Milani¹⁰ conclui que esses artefatos representam uma abordagem eficaz e abrangente para a promoção da saúde, indo além da mera transmissão de conhecimento e favorecendo a integralidade do cuidado. Voltarelli et al.¹¹ complementam ao destacar que as metodologias ativas têm se mostrado eficazes na promoção da segurança do paciente e no desenvolvimento de competências críticas e práticas para a assistência segura, incentivando o protagonismo do discente. A experiência narrada confirma essas assertivas: a participação ativa dos usuários do programa HIPERDIA, com entusiasmo e troca de saberes, evidencia o potencial da abordagem lúdica para romper com modelos verticalizados e autoritários de transmissão de informações em saúde, alinhando-se aos preceitos de Paulo Freire.

Outro aspecto relevante discutido na literatura contemporânea diz respeito aos desafios e lacunas ainda presentes. Tanto a revisão de Paula et al.⁹ quanto o estudo de Santos Cordeiro et al.¹² apontam que a maioria dos estudos carece de avaliação longitudinal, validação de impacto no contexto pedagógico e replicabilidade dos métodos utilizados, além da necessidade de capacitação docente e superação de resistências institucionais. Essas limitações ecoam no presente relato, que se configura como uma experiência piloto, de curta duração (outubro-novembro de 2025) e sem indicadores objetivos de impacto mensuráveis a longo prazo. Contudo, justamente por isso, o relato adquire relevância ao demonstrar a viabilidade, aceitabilidade e potência transformadora imediata da estratégia, pavimentando o caminho para pesquisas futuras mais robustas.

Cabe destacar que a experiência aqui descrita dialoga com a literatura que defende a aproximação entre universidade-serviço e comunidade como eixo estruturante da formação em saúde. A integração ensino-serviço-comunidade, vivenciada na parceria com a unidade básica de saúde de Niterói e o programa HIPERDIA, não apenas permitiu a aplicação prática do conhecimento teórico, como

também aproximou os discentes da realidade concreta dos usuários, contribuindo para uma formação mais humanizada, crítica e contextualizada. Esse movimento está em consonância com as diretrizes curriculares nacionais para os cursos da saúde e com a agenda de prioridades de pesquisa do Ministério da Saúde¹³.

Considerações Finais

A experiência de construção e aplicação de um jogo de tabuleiro como estratégia de metodologia ativa na formação de acadêmicos de enfermagem e na educação em saúde de usuários com hipertensão e diabetes na atenção básica de Niterói permitiu alcançar os objetivos propostos e gerou reflexões que ora se sintetizam.

Evidenciou-se que o processo de criação do jogo pelos próprios discentes foi tão ou mais formativo quanto a sua aplicação. O movimento de pesquisa, seleção de conteúdos, tradução de linguagem, confecção de material e testes promoveu o protagonismo estudantil, a aprendizagem significativa e o desenvolvimento de competências como trabalho em equipe, criatividade e senso crítico. Esse achado converge com a literatura que aponta que as metodologias ativas, quando bem estruturadas, melhoram o desempenho acadêmico e a confiança profissional^{3,8}.

No que se refere à aplicação do jogo com a comunidade, observou-se elevado grau de aceitação, participação ativa e entusiasmo por parte dos usuários idosos, indicando que o recurso lúdico é potente para superar barreiras comunicacionais e promover educação em saúde de forma horizontalizada e prazerosa. A dinâmica de perguntas e respostas, aliada à competição saudável, favoreceu a fixação de informações sobre fatores de risco, cuidados e manejo das doenças crônicas, gerando um ambiente de troca de saberes entre profissionais, estudantes e comunidade.

Contudo, algumas limitações precisam ser explicitadas. Trata-se de um relato de experiência, sem desenho metodológico que permita aferir objetivamente o impacto da intervenção nos níveis de conhecimento, atitudes ou práticas dos usuários ou mesmo na retenção de conteúdo pelos discentes. Além disso, a experiência foi pontual e de curto prazo (dois encontros), não sendo possível avaliar a sustentabilidade dos aprendizados ou a replicabilidade em larga escala. A ausência de validação formal do jogo por juizes especialistas também constitui uma fragilidade a ser superada em futuras iterações.

Diante do exposto, recomenda-se que futuras experiências avancem na direção de estudos quase-experimentais ou de intervenção, com grupos controle, medidas pré e pós-teste e follow-up, a fim de mensurar com maior rigor a eficácia do jogo de tabuleiro na promoção do letramento em saúde de usuários com doenças crônicas. Sugere-se também o investimento na validação de conteúdo e aparência do jogo por especialistas, conforme metodologias consolidadas na área de tecnologia educacional em saúde, além da realização de adaptações para outras populações e contextos (crianças, adolescentes, outros territórios). Não menos importante, faz-se necessário



fomentar a formação docente e o apoio institucional para que a gamificação e os jogos educativos sejam incorporados como prática regular e não apenas como iniciativas isoladas no currículo dos cursos da saúde.

Em suma, a experiência exitosa ora relatada, ocorrida entre outubro e novembro de 2025, reforça a premissa de que é possível, por meio de tecnologias leves,

de baixo custo e alta criatividade, transformar a formação profissional e a relação com a comunidade. Deixa-se como legado a convicção de que o caminho de ruptura com o modelo bancário de educação é não apenas necessário, mas perfeitamente factível, bastando para isso o compromisso ético-político de educadores, estudantes e gestores com uma sociedade mais justa, saudável e participativa.

Referências

1. Freire P. Pedagogia do oprimido. São Paulo: Paz e Terra; 1979.
2. Luckesi CC. Filosofia e educação: elucidações conceituais e articulações. In: Luckesi CC. Filosofia da educação. 21ª ed. São Paulo: Cortez; 1990. p. 21-33.
3. Freeman S, Eddy SL, McDonough M, Smith MK, Okoroafor N, Jordt H, et al. Active learning increases student performance in science, engineering, and mathematics. *Proc Natl Acad Sci USA*. 2014;111(23):8410-5. <https://doi.org/10.1073/pnas.1319030111>
4. Vasconcellos MS, Carvalho FG, Araújo IS. O jogo como prática de saúde. Rio de Janeiro: Editora Fiocruz; 2018.
5. Gil AC. Como elaborar projetos de pesquisa. 4ª ed. São Paulo: Atlas; 2002.
6. Brasil. Ministério da Saúde. Conselho Nacional de Saúde. Resolução nº 466, de 12 de dezembro de 2012. Diretrizes e normas regulamentadoras de pesquisas envolvendo seres humanos. Brasília; 2012.
7. Seabra AD, et al. Metodologias ativas como instrumento de formação acadêmica e científica no ensino em ciências do movimento. *Educ Pesqui*. 2023;49:e255299. <https://doi.org/10.1590/s1678-4634202349255299>
8. Lee M, Shin S, Lee M, Hong E. Educational outcomes of digital serious games in nursing education: a systematic review and meta-analysis of randomized controlled trials. *BMC Med Educ*. 2024;24(1):1458. <https://doi.org/10.1186/s12909-024-06464-1>
9. Paula PPN, et al. Educação permanente em saúde e o uso da gamificação como recurso pedagógico na área de enfermagem: uma revisão sistemática de literatura. *Rev FT*. 2025;29(143):e14221. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15125270>
10. Prado JC, Macuch RS, Milani RG. Construção e validação de jogos educativos em saúde: um estudo de revisão integrativa. *Rev Estud Interdiscip*. 2025;7(1):e0125. <https://doi.org/10.56579/rei.v7i1.1298>
11. Voltarelli A, et al. Metodologias ativas em favor da segurança do paciente. *Glob Collect Health J*. 2025;1(1):e5. <https://doi.org/10.51875/globalcollecthealth.2025.001.05>
12. Santos Cordeiro FN, et al. O papel dos jogos educativos no ensino-aprendizagem na graduação em medicina. *Cuad Educ Desarro*. 2025;17(2):e7600. <https://doi.org/10.55905/cuadv17n2-001>
13. Brasil. Ministério da Saúde. Secretaria de Ciência, Tecnologia e Insumos Estratégicos. Departamento de Ciência e Tecnologia. Agenda de prioridades de pesquisa do Ministério da Saúde – APPMS. Brasília: Ministério da Saúde; 2018.

