

HPREVINE



JOGO DE TABULEIRO PARA EDUCAÇÃO
SOBRE O HPV E CÂNCER DE COLO DE ÚTERO



HPreVine: JOGO DE TABULEIRO PARA EDUCAÇÃO SOBRE O HPV E CÂNCER DE COLO DE ÚTERO

Carolina Lima da Fonte

Maria da Conceição Nascimento Pinheiro

George Alberto da Silva Dias

Autores

Leonardo Breno do Nascimento de Aviz

Colaborador

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Fonte, Carolina Lima da

HPreVine [livro eletrônico] : jogo de tabuleiro para educação sobre o HPV e câncer de colo de útero / Carolina Lima da Fonte, Maria da Conceição Nascimento Pinheiro, George Alberto da Silva Dias. -- Belém, PA : Ed. dos Autores, 2025.

PDF

Bibliografia.

ISBN 978-65-01-47036-8

1. Crianças e adolescentes - Saúde 2. Doenças - Prevenção 3. Jogos educacionais 4. HPV (Vírus)
5. Saúde pública I. Pinheiro, Maria da Conceição Nascimento. II. Dias, George Alberto da Silva.
III. Título.

25-272102

CDD-371.71

Índices para catálogo sistemático:

1. Saúde e educação 371.71

Eliete Marques da Silva - Bibliotecária - CRB-8/9380



SUMÁRIO

	Apresentação	-----	1
	Componentes do jogo	-----	4
	Objetivos do jogo	-----	5
	Preparação para o jogo	-----	6
	Funcionamento do jogo	-----	8
	Fim do jogo	-----	10
	Referências	-----	11



Apresentação

O **HPreVine** é um jogo de tabuleiro educativo e divertido, criado especialmente **para crianças e adolescentes de 9 a 14 anos**. Ele tem como objetivo ensinar, de forma leve e envolvente, como **se prevenir contra o HPV (Papilomavírus Humano) e o câncer do colo do útero**.

Por meio de perguntas, curiosidades e desafios, os jogadores aprendem sobre:

- **O que é o HPV**
- **Como ele é transmitido**
- **Como se proteger**
- **A importância da vacinação**
- **E os mitos e verdades sobre o tema!**

O **jogo é colaborativo** e promove conversas importantes sobre saúde, cuidado com o corpo e escolhas seguras para o futuro.



Apresentação

Aos professores e profissionais de educação

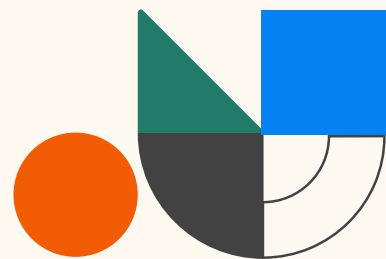
É com imensa alegria que apresentamos o **HPreVine**, um jogo de tabuleiro educativo desenvolvido com muito carinho e **embasado em evidências** para apoiar o ensino sobre a **prevenção ao HPV e ao câncer do colo do útero** entre crianças e adolescentes de 9 a 14 anos.

Sabemos que a escola é um espaço fundamental para a **formação de hábitos saudáveis e para a promoção da saúde**. Pensando nisso, o HPreVine foi criado com o objetivo de **estimular, de forma lúdica e interativa, o aprendizado sobre temas importantes de saúde, como o que é o HPV, formas de contágio, prevenção, vacina, mitos e verdades**.

Por que o HPreVine é importante?

- É uma ferramenta educativa divertida que engaja os estudantes no tema da saúde preventiva.
- Promove o diálogo sobre sexualidade, autocuidado e vacinação de forma adequada à faixa etária.
- Estimula a aprendizagem ativa, a socialização e o trabalho em equipe.

Vamos juntos ensinar sobre o HPV?



Apresentação

Aos alunos

vocês vão conhecer um jogo muito legal chamado **HPreVine!** Ele foi feito especialmente para ajudar a entender como se proteger de um **vírus chamado HPV, que pode causar doenças como o câncer do colo do útero.**

Mas calma, não é para assustar ninguém! **Esse jogo é para aprender brincando.** Ele tem perguntas, curiosidades, desafios e muita diversão!

Por que vamos jogar?

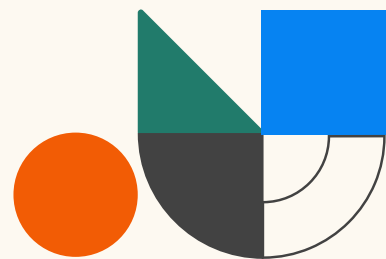
- Para aprender como o HPV é transmitido.
- Para saber como se proteger com a vacina.
- Para descobrir mitos e verdades sobre esse assunto.
- E o mais importante: para cuidar da nossa saúde e ajudar os outros também!

Algumas dicas:

- Preste atenção nas perguntas.
- Respeite a vez dos colegas.
- Aprenda e se divirta!

Esse momento é para **brincar, conversar e aprender juntos!** Aproveitem bastante o HPreVine, e lembrem: saber cuidar do nosso corpo é um superpoder!

Vamos jogar, aprender e nos proteger juntos?

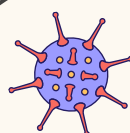


Componentes do jogo



1 Tabuleiro

Tabuleiro de jogo



1 molde de pino especial HPV

Um molde de pino especial representando o HPV para ser utilizado no jogo



3 moldes para pinos de jogo

Três moldes de pinos de papel para serem utilizados no jogo



1 molde de dado

Um molde de dado de papel para ser utilizado no jogo



12 cartas de curiosidades

Doze moldes de cartas de curiosidades para serem utilizadas no jogo



12 cartas de Mentira ou Verdade

Doze moldes de cartas de mentira ou verdade para serem utilizadas no jogo



12 cartas de perguntas

Doze moldes de cartas de perguntas com alternativas para serem utilizadas no jogo

QRCODE dos componentes



Objetivos do jogo

O objetivo do jogo é chegar até a última casa da trilha e derrotar o HPV, aprendendo durante o caminho como se proteger do vírus e prevenir doenças como o câncer de colo do útero.

E pretendemos com isso alcançar os demais objetivos:

01

Ensinar sobre o HPV de maneira divertida e fácil de entender, mostrando o que é o vírus e como ele pode afetar a saúde.

03

Estimular a curiosidade e o cuidado com o corpo, preparando os participantes para fazer escolhas conscientes sobre sua saúde.

02

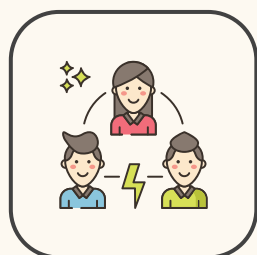
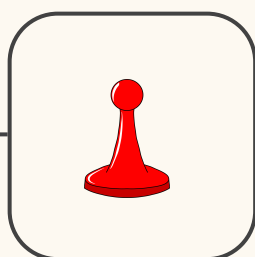
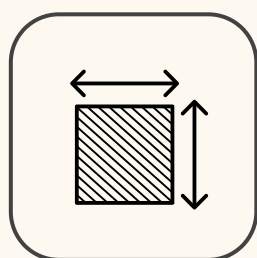
Promover o diálogo entre crianças, adolescentes, educadores e profissionais de saúde sobre temas importantes de forma leve e respeitosa.

04

Orientar sobre formas de prevenção, como a importância da vacina e a realização de exames no futuro, incentivando o trabalho em equipe, a atenção e a participação ativa durante o jogo.

Preparação para o jogo

Como jogar



01

Coloque o tabuleiro numa superfície plana para que as peças não se mexam

02

Cada jogador escolhe um pino e o posiciona na casa de partida.

03

O mediador organiza as cartas e explica as regras.

04

Após a leitura das regras o jogo inicia com cada jogador jogando os dados

05

Cada jogador deve jogar o **dado uma vez**.
Quem tirar o **maior número será o primeiro a jogar**.

Os outros jogadores seguirão na **ordem do maior para o menor número tirado no dado**.
Se dois ou mais jogadores tirarem o mesmo número, **eles devem jogar o dado novamente para desempatar**.

Preparação para o jogo

Orientação de montagem e organização

Orientações para montagem:

- Cartas e pinos: imprimir e recortar antes da atividade. Recomendamos papel mais firme (pode imprimir em papel A4 e grudar em cartolina, por exemplo) para maior durabilidade.
- Tabuleiro: se não for possível imprimir em tamanho grande, pode-se adaptar em folhas A3 coladas.
- Dado: pode ser usado um dado comum ou recortado um dado de papel disponível na versão para impressão.

Sugestão de organização (**Professor**):

- Organize os alunos em grupos de até 5 pessoas.
- Escolha um mediador (pode ser o professor ou um aluno treinado).
- Entregue os pinos e o dado aos participantes.
- Posicione as cartas embaralhadas com fácil acesso ao mediador.
- Oriente os alunos quanto ao respeito às regras e à escuta do outro.
- Ao final, promova uma conversa para reforçar os aprendizados do jogo.

Funcionamento do jogo

Como jogar

- Cada jogadora/or será representada/o por um pino;
- O máximo de jogadoras/es por jogo será 4, e recomenda-se que o mínimo seja 3, sendo um deles o mediador, para que as discussões e o diálogo tornem-se mais ricos;
- Cada jogadora/or deverá jogar o dado para se movimentar pelas casas, independentemente;
- Cada jogadora/or terá que esperar a sua vez para jogar;
- Cada jogadora/or só joga uma vez por rodada, mesmo que tenha caído em cartas de ação novamente.
- As cartas de ação devem ser separadas por categorias e embaralhadas entre si, após devem ser amontoadas e colocadas no espaço indicado no tabuleiro;
- O mediador deve ser o único jogador a mexer nas cartas de ação;

Funcionamento do jogo

Como jogar

- Quando para em uma “casa” de ação o mediador deve retirar uma do monte de cartas correspondentes da ação e lê em voz alta para que todos fiquem cientes das perguntas. Após a leitura e resposta ou ação da carta ela deve ser colocada no fim do monte.
- Cada “casa” possui uma ação pré-determinada no tabuleiro que conduzirá a jogadora/or no jogo.
- As cartas de ação possuem ações específicas:

Verdadeiro ou Falso: o jogador diz se a frase é verdadeira ou falsa

Pergunta com opções (A, B ou C): o jogador escolhe a resposta certa.

Curiosidade: o mediador lê um fato interessante sobre o HPV ou saúde. Não há ações, é apenas curiosidade.

O jogo foi pensado para ser usado em salas de aula, bibliotecas, salas de recursos ou espaços de atividades educativas. Pode ser facilitado por professores, agentes de saúde escolar ou profissionais da área pedagógica.



Fim do jogo

Fim do jogo

Vence o jogo o jogador que atingir primeiro a casa denominada “Você derrotou o HPV”

Ganhador

O ganhador derrota o “pino do HPV” e se torna o **GUARDIÃO SAÚDE**, o grande guerreiro que derrota o HPV

Função do ganhador

O guardião da saúde vai ser responsável por passar tudo que aprendeu para outros colegas e familiares





Referências

CRUZ, G. de C. V. et al. Construction and validation of an educational technology on human papillomavirus vaccine for adolescents. *Escola Anna Nery*, [s. l.], v. 23, n. 3, 2019. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-81452019000300209&tlng=en.

DAVIES, C. et al. Effect of a School-Based Educational Intervention About the Human Papillomavirus Vaccine on Psychosocial Outcomes Among Adolescents: Analysis of Secondary Outcomes of a Cluster Randomized Trial. *JAMA network open*, [s. l.], v. 4, n. 11, p. e2129057, 2021. Disponível em: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/34726749>

HOFMAN, R. et al. Increasing girls' knowledge about human papillomavirus vaccination with a pre-test and a national leaflet: a quasi-experimental study. *BMC public health*, [s. l.], v. 13, p. 611, 2013. Disponível em: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/23802703>.

KATZ, M. L. et al. Development and initial feedback about a human papillomavirus (HPV) vaccine comic book for adolescents. *Journal of cancer education: the official journal of the American Association for Cancer Education*, [s. l.], v. 29, n. 2, p. 318–324, 2014. Disponível em: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/24420004>.

OCCA, A.; STAHL, H. M.; JULIEN-BELL, S. Helping Children to Participate in Human Papillomavirus-Related Discussions: Mixed Methods Study of Multimedia Messages. *JMIR formative research*, [s. l.], v. 6, n. 4, p. e28676, 2022. Disponível em: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/35404265>.

OLIVEIRA, M. M. C. de et al. Diga sim à vacina contra o Papilomavírus Humano: produção e validação de um guia ilustrado. *Revista Baiana de Enfermagem*, [s. l.], v. 37, 2023. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/enfermagem/article/view/49470>.

SILVA, P. G. C. et al. Construction and validity of educational technology about the human papillomavirus vaccine for adolescents. *Revista Brasileira de Enfermagem*, [s. l.], v. 76, n. suppl 4, 2023. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-71672023000600162&tlng=en

WEBSTER, E. M. et al. Building knowledge using a novel web-based intervention to promote HPV vaccination in a diverse, low-income population. *Gynecologic oncology*, [s. l.], v. 181, p. 102–109, 2024. Disponível em: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/38150834>.

