

Experiência de Extensão Universitária: Educação Lúdica em Saúde sobre Papilomavírus Humano com Crianças e Adolescentes

INTRODUÇÃO: A carência de informações sobre o Papilomavírus Humano (HPV) entre crianças e adolescentes representa um desafio à saúde pública, pois pode estar associada à baixa adesão vacinal e à reduzida adoção de medidas preventivas. Estudos evidenciam que parcela significativa desse público desconhece a infecção, suas formas de prevenção e a existência da vacina, comprometendo as estratégias preventivas¹. Nesse contexto, torna-se fundamental adequar as ações educativas ao público infantojuvenil, promovendo comunicação clara e acessível, com uso de estratégias lúdicas que favoreçam a aprendizagem. Assim, a intervenção buscou ampliar o conhecimento sobre o HPV e incentivar práticas de autocuidado. **OBJETIVOS:** Descrever o desenvolvimento de uma ação lúdica educativa sobre o HPV, direcionada a crianças e adolescentes no contexto escolar. **METODOLOGIA:** Relato de experiência desenvolvido por acadêmicas de Enfermagem, em um projeto de extensão realizado em 2024, em uma escola pública de Belém, Pará, com alunos do 8º e 9º ano do ensino fundamental. A intervenção incluiu ação educativa sobre o HPV, seguida de atividade lúdica no formato “passa ou repassa”, utilizando a gamificação para reforço do aprendizado e avaliação da compreensão. **RESULTADOS/IMPACTOS:** Verificou-se lacuna no conhecimento dos participantes sobre o HPV e limitações na disseminação de informações no ambiente familiar. Participaram aproximadamente 55 alunos, com boa adesão às atividades propostas. A ação promoveu esclarecimento da temática e maior engajamento, evidenciado pela participação ativa nas atividades educativas com o uso da ludicidade. **DISCUSSÃO:** A abordagem lúdica mostrou-se eficaz ao favorecer a compreensão, o protagonismo e a assimilação dos conteúdos. Estratégias como a gamificação ampliam o interesse e a participação ativa em ações educativas em saúde entre o público infantojuvenil². **CONCLUSÕES/LIÇÕES APRENDIDAS:** Evidenciou-se que metodologias ativas fortalecem a educação em saúde e estimulam práticas preventivas, destacando o ambiente escolar como espaço estratégico e o profissional como facilitador na promoção do autocuidado.

Descritores: Educação em Saúde – H02.403.720.750.380; Gamificação – L01.224.900.340; Promoção da Saúde – H02.403.720.750.380.579.

Modalidade: Estudo original () Relato de experiência (X) Revisão da literatura ()

Eixo Temático: Eixo 9 – Reflexões e experiências educativas inovadoras na Enfermagem

REFERÊNCIAS:

1. Cunha MS, Silva ARA. Conhecimento dos jovens sobre HPV e adesão à sua imunização. Rev Recien [Internet]. 2023 [citado 27 abr 2026];13(41):792-9. Disponível em: <https://www.recien.com.br/index.php/Recien/article/view/788>
2. Ramos Aguiar G, Kuster Júnior JT, Biazatti HSS, Santos MC. Aprimoramento do ensino de enfermagem por meio da gamificação em ações educativas no ambiente escolar. J Health NPEPS [Internet]. 2025 [citado 27 abr 2026];10(2):e14253. Disponível em: <https://periodicos.unemat.br/index.php/jhnpeps/article/view/14253>