



ARTIGO RELATO DE EXPERIÊNCIA

**JOGO EDUCATIVO SOBRE A SAÚDE COLETIVA UM RELATO DE EXPERIÊNCIA
DO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM**

**EDUCATIONAL GAME ABOUT PUBLIC HEALTH AN EXPERIENCE REPORT OF THE TEACHING-
LEARNING PROCESS**

**JUEGO EDUCATIVO SOBRE LA SALUD PÚBLICA UN INFORME DE EXPERIENCIA DEL PROCESO DE
ENSEÑANZA-APRENDIZAJE**

Vanessa Lôbo de Carvalho¹, Carilane Barreto da Silva²

RESUMO

Objetivo: relatar a experiência de discentes durante e após utilização de um jogo educativo sobre a saúde coletiva no processo de ensino-aprendizagem. **Método:** estudo descritivo, tipo relato de experiência, desenvolvido a partir da vivência com o jogo educativo AVANÇA SUS, com os discentes da disciplina Saúde Coletiva do Curso de Fisioterapia. **Resultados:** o AVANÇA SUS estimulou a participação ativa dos discentes, auto avaliação do processo de aprendizagem, construção e aprimoramento do conhecimento sobre as políticas públicas de saúde que integram o Sistema Único de Saúde (SUS), em um ambiente descontraído e integrativo. Para os discentes o jogo foi uma ferramenta de estímulo e transformação no processo de ensino aprendizagem. **Conclusão:** estratégias lúdicas facilitam os avanços na formação em saúde para a saúde coletiva e possibilitam ao discente adquirir características e conhecimentos que serão fundamentais no campo de trabalho do SUS. **Descritores:** Educação Superior; Materiais de Ensino; Saúde Pública.

ABSTRACT

Objective: to report the students' experience during and after using an educational game about public health in the teaching-learning process. **Method:** a descriptive study, experience report type, developed from the experience with the educational game AVANÇA SUS, with the students of Public Health discipline of the Physiotherapy Course. **Results:** AVANÇA SUS encouraged the active participation of students, self-evaluation of the learning process, construction and improvement of knowledge about public health policies that integrate the Unified Health System (SUS), in a relaxing and integrative environment. For the students, the game was a tool of stimulation and transformation in the teaching-learning process. **Conclusion:** playful strategies facilitate advances in health training for public health and enable the students to acquire knowledge and features that will be primordial in the SUS labor camp. **Descriptors:** Higher Education; Teaching Materials; Public Health.

RESUMEN

Objetivo: presentar la experiencia de los estudiantes durante y después del uso de un juego educativo sobre la salud pública en el proceso de enseñanza-aprendizaje. **Método:** estudio descriptivo, tipo relato de experiencia, desarrollado a partir de la experiencia con el juego educativo AVANÇA SUS, con los alumnos del curso de Salud Pública del Curso de Terapia Física. **Resultados:** AVANÇA SUS alentó la participación activa de los estudiantes, la autoevaluación del proceso de aprendizaje, la construcción y mejora de los conocimientos sobre las políticas de salud pública que integran el Sistema Único de Salud (SUS), en un ambiente relajado e integradora. Para los estudiantes, el juego fue una herramienta de estímulo y transformación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. **Conclusión:** las estrategias lúdicas facilitan los avances en la formación en la salud para la salud pública y permiten a los estudiantes adquirir conocimientos y características que serán clave en el campo de trabajo del SUS. **Descritores:** Enseñanza Superior; Los Materiales Didácticos; Salud Pública.

¹Fisioterapeuta, Professora Mestra, Doutoranda, Departamento de Fisioterapia, Centro Universitário Tiradentes de Maceió. Maceió (AL) e da Universidade Estadual de Ciências da Saúde de Alagoas. , Maceió (AL), Brasil. E-mail: carvalhovanessa@hotmail.com; ²Acadêmica de fisioterapia do Centro Universitário Tiradentes de Maceió. Maceió (AL). Brasil. E-mail: caribarreto01@hotmail.com

INTRODUÇÃO

Este relato de experiência tem como tema a utilização de um jogo educativo como estratégia educativa para facilitar o processo de ensino-aprendizagem sobre a saúde coletiva, por discentes do 4º período, do curso de Fisioterapia de uma Instituição de Ensino Superior (IES) privada, situada no Município de Maceió/AL.

O jogo visa a abordar a reflexão sobre a saúde no contexto ampliado conforme preconizado pela Organização Mundial de Saúde (OMS) e pelo Sistema Único de Saúde (SUS). O modelo de saúde a ser desenvolvido se apoia nos determinantes sociais de saúde que se desenvolvem na saúde pública, dessa forma é necessário compreender a ampla definição do termo saúde proposto pela OMS em 1948 “estado do mais completo bem-estar físico, mental e social e não apenas a ausência de enfermidade”.¹ Apesar da definição ampliada da saúde datar 1948, no Brasil, a saúde passa a ser efetivamente discutida pelo governo e torna-se alvo de políticas públicas com a Constituição Federal de 1988. A Constituição dispõe em seu artigo 196 que a “saúde é direito de todos e dever do estado, [...] acesso universal e igualitário às ações e serviços para sua promoção, proteção e recuperação”.² Acrescenta o modelo de saúde a ser adotado no Brasil conforme está disposto no artigo 198 que define o SUS como modelo de saúde descentralizado, priorizando a participação da comunidade, atendimento integral e devendo ser financiado com recursos da união, previdência, estados e municípios.²

Para atuar frente às necessidades e princípios do SUS que se fundamenta a saúde coletiva é necessário que os profissionais da área da saúde, tenham uma formação diferenciada, contrária ao modelo hegemônico biologicista, centrado no médico e na doença, sendo capaz de lidar dentro de um contexto biopsicossocial, nos três níveis da atenção.³⁻⁴⁻⁵ Para tal foram criadas as Diretrizes Curriculares Nacionais (DCNs) a fim de direcionar as IES na formação de profissionais que consolidem as estratégias do SUS.⁶

As DCNs, política pública de educação, preconizam uma formação humanista, generalista, crítica e reflexiva que atenda às necessidades do sistema de saúde vigente no país.⁷⁻⁵ Frente aos desafios para a formação de profissionais de saúde críticos e reflexivos, torna-se necessário identificar diferentes metodologias que possam facilitar os processos de aprendizagens.³ Contrário ao modelo tradicional, denominado em 1974, por

Paulo Freire como educação bancária, onde ocorre a imposição do conhecimento realizada pelo professor sobre o aluno.⁸

Busca-se superar o atual cenário de formação, visando à integralidade nas práticas em saúde por meio de um processo educativo inovador.⁹ Estratégias lúdicas passaram a ser utilizadas, a partir do questionamento sobre a possibilidade do processo de aprendizagem ser influenciado por meio da dinâmica com jogo, favorecendo a autonomia e criticidade do indivíduo.¹⁰⁻³

Assim, desenvolveu-se um jogo educativo denominado AVANÇA SUS a fim de favorecer o processo de ensino aprendizagem dentro de uma temática obrigatória na formação dos profissionais de saúde conforme a política pública de educação vigente. Essa temática na formação visa uma maior adequação do egresso ao serviço de saúde pública e facilita a integração ensino-serviço na IES.

Com base no exposto, o estudo tem como objetivo:

- Relatar a experiência de discentes durante e após utilização de um jogo educativo sobre a saúde coletiva no processo de ensino-aprendizagem.

MÉTODO

Estudo descritivo, do tipo relato de experiência, vivenciado por discentes a partir da utilização de um jogo educativo denominado AVANÇA SUS, que se encontra em análise para aquisição de patente pelo Instituto Nacional de Propriedade Intelectual desde maio de 2015. O jogo é uma estratégia lúdica para o ensino sobre a saúde coletiva, vivenciado pelos discentes da disciplina saúde coletiva no 4º período do curso de Fisioterapia em novembro de 2015. A disciplina aborda a temática do sistema de saúde pública com a sua evolução no Brasil e as políticas públicas de saúde desenvolvidas pelo Ministério da Saúde.

A estratégia de ensino citada foi idealizada e desenvolvida pela professora mestra Vanessa Lôbo de Carvalho, com vistas a estimular os discentes no processo de ensino-aprendizagem da disciplina de saúde coletiva de forma interativa e dinâmica. Destaca-se que o AVANÇA SUS pode ser utilizado de forma complementar, como ferramenta de educação popular em saúde. A aprendizagem buscada pelos caminhos do jogo para os profissionais de saúde contempla aspectos plurais da formação humana, como a interação em grupo, a participação ativa, a capacidade de auto-reflexão e a motivação para o estudo.³

Carvalho VL de, Silva CB da.

Jogo educativo sobre a saúde coletiva um relato...

A atividade com o AVANÇA SUS foi desenvolvida em sala de aula com a participação de 28 alunos. Esse quantitativo foi dividido em 4 grupos menores, cada um dos grupos recebeu um tabuleiro, com 7 peões que representavam os participantes e um dado. O tabuleiro apresenta questionamentos relativos à saúde coletiva relacionados ao SUS e seu funcionamento e as políticas públicas de saúde. Todavia, por se tratar de um jogo há no tabuleiro há paradas para maior interação entre os participantes onde o jogador deve voltar, parar ou seguir no jogo. Essa interação visa o desenvolvimento de habilidades da interação em equipe e a construção do conhecimento com o aluno no centro do processo. A cada etapa concluída (resposta correta), o jogador ia avançando no jogo, o primeiro que percorresse todas as etapas, seria o vencedor.

Após a dinâmica, foi proposta uma roda de conversa, onde os discentes relataram suas percepções sobre a influência do jogo no processo de ensino aprendizagem.

Ressalta-se que não houve necessidade de submissão ao Comitê de Ética em Pesquisa, por se tratar do relato de experiência. Todavia, todas as atividades desse relato nortearam-se nos princípios da ética acadêmica, uma vez que não expuseram os estudantes e que participaram da ação, atendendo-se à descrição do processo desenvolvido.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A passividade desenvolvida, por vezes, no processo de ensino-aprendizagem dos acadêmicos da área da saúde foi denominado de modelo de ensino bancário por Paulo Freire.¹¹ Essa passividade tem sido um dos nós críticos na formação para a saúde coletiva, pois desconsidera a perspectiva do ensino reflexivo e focado na realidade que será vivenciado no contexto do SUS pós a formação.⁴ Para minimizar a passividade do aluno a vivência do jogo AVANÇA SUS visa colocá-lo como construtor do conhecimento.

O jogo AVANÇA SUS é uma ferramenta metodológica contrária ao modelo de ensino tradicional, pois possibilita participação ativa e a auto-avaliação do processo de aprendizagem. Os discentes relataram que, por vezes, sentiram-se frustrados e preocupados quando o nível de apreensão do conteúdo se mostrava insatisfatório por déficit no conhecimento do tema, todavia concomitantemente serviu como fator motivador ao se identificar a necessidade de aprimoramento dos estudos.

A formação em saúde deve conduzir o discente, à compreensão da complexidade da vida humana¹² e dos fatores determinantes e condicionantes da saúde, articulando os conhecimentos profissionais com os saberes e práticas envolvidos em saúde.⁴ Para tal, os educadores podem fazer uso de ferramentas que propiciem a construção coletiva do conhecimento utilizando uma forma de interagir e de trabalhar para a construção do conhecimento.¹²

A aproximação e a troca de conhecimento, possibilitada por meio do jogo AVANÇA SUS, expõe a necessidade da adequação do corpo docente, para a implementação de uma proposta de ensino inovadora, onde o conhecimento é construído e não apenas depositado.

As atividades lúdicas, pouco introduzidas na formação universitária, podem contribuir, pois além de ser prazerosa, dinâmica e integrativa, é um mediador da aprendizagem, cooperando significativamente para o processo de construção do conhecimento do discente¹³, numa perspectiva social, criativa, afetiva, histórica e cultural.¹⁴

O AVANÇA SUS permitiu visualizar na prática o efeito positivo do lúdico no processo de ensino -aprendizagem, sendo este, propositalmente desafiador, estimulando a interação, reflexão, conhecimento e debate em sala de aula, de forma dinâmica. Possibilitando a construção da educação pautada no ensino libertador, humanizado e consciente.¹⁵⁻¹⁶ Ao final da experiência, foi percebido por meio dos relatos dos discentes e do interesse dos mesmos pela continuidade da didática de ensino utilizada, que o processo de ensino-aprendizagem foi influenciado positivamente pelo jogo AVANÇA SUS.

CONCLUSÃO

O jogo educativo AVANÇA SUS integra a perspectiva de avanço no processo de ensino aprendizagem na formação em saúde para a saúde coletiva, possibilitando a apreensão dos conteúdos por meio de debates acerca dos temas inerentes às políticas públicas de saúde e à construção de sujeitos ativos e reflexivos. Compreendeu-se que a proposta do jogo educativo contempla aspectos fundamentais da formação como a autonomia, a interação, a criatividade, a motivação, a criticidade e a reflexão.

A formação profissional para a saúde coletiva integrada a metodologias ativas e lúdicas possibilitam ao discente adquirir características e conhecimentos que serão fundamentais para o campo de trabalho nos

Carvalho VL de, Silva CB da.

Jogo educativo sobre a saúde coletiva um relato...

três níveis de atenção do SUS. Além disso, estimula pensamentos e comportamentos humanizados. Sugere-se o desenvolvimento de metodologias ativas e novas ferramentas lúdicas, para auxiliar no processo de ensino-aprendizagem.

REFERÊNCIAS

1. Organização Mundial de Saúde. Constituição da Organização Mundial de Saúde (OMS/WHO). Nova Iorque: OMS, 1946. 1946 July [cited 2015 Dec 22]. Available from: <http://www.direitoshumanos.usp.br/index.php/OMS-Organiza%C3%A7%C3%A3o-Mundial-da-Sa%C3%BAde/constituicao-da-organizacao-mundial-da-saude-omswho.html>.
2. Brasil. Constituição Federal (1988). Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988.
3. Pires MRGM, Guilhem D, Gottens LBD. Jogo (IN)DICA-SUS: estratégia lúdica na aprendizagem sobre o Sistema Único de Saúde. Texto contexto enferm [Internet]. 2013 Apr-June [cited 2015 dec 20];22(2):379-88. Available from: <http://www.scielo.br/pdf/tce/v22n2/v22n2a14>.
4. Medeiros AAM, Valença CN, Maia MPM, Araújo TI. Desafios da formação em enfermagem para o sistema único de saúde. J Nurs UFPE on line [Internet]. 2014 Aug [cited 2015 Dec 18];8(8):2647-52. Available from: http://www.revista.ufpe.br/revistaenfermagem/index.php/revista/article/view/6025/pdf_5851.
5. Longhi AL, Bermudez GMA, Abensur PLD, Moremo LR. Una estratégia didáctica para la formación de educadores de salud en Brasil: La indagación dialógica problematizadora. Interface comun. saúde educ. [Internet]. 2014 Oct.-Dec. [cited 2015 Dec 18];18(51):759-69. Available from: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S141432832014000400759&lng=en&nrm=iso
6. Almeida Filho NM. Contextos, impasses e desafios na formação de trabalhadores em Saúde Coletiva no Brasil. Ciênc. saúde coletiva [Internet]. 2013 June [cited 2015 Dec 18];18(6):1677-82. Available from: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-81232013000600019
7. Brasil. Resolução CNE/ CES Nº 4/2002. Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Fisioterapia. Diário Oficial da União, Brasília, 19 de fevereiro de 2002. [cited 2015 dec 18]. Available from: <http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/p>
8. Freire P. Pedagogia do oprimido. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra; 1974.
9. Garcia MAA. Saber, agir e educar: o ensino-aprendizagem em serviços de Saúde. Interface comun. saúde educ. [Internet]. 2001 Feb [cited 2015 Dec 18];5(8):89-100. Available from: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-32832001000100007&lng=en&nrm=iso.
10. Gomes ARM, Vasconcelos HCA, Silva O. Criatividade: opinião de alunos e professores sobre a utilização dessa competência na formação de enfermeiros. Rev. Enferm. UFPE On line [Internet]. 2015 Apr [cited 2015 Dec 18];9(3):7599-608. Available from: <http://www.revista.ufpe.br/revistaenfermagem/index.php/revista/article/view/6348>.
11. Moretti-Pires ROM. O pensamento freireano como superação de desafios do ensino para o SUS. Rev. bras. educ. méd. [Internet]. 2012 [cited 2015 dec 18];36(2):255-63. Available from: <http://dx.doi.org/10.1590/S0100-55022012000400015>.
12. Gemignani E Yu Me Yut. Formação de professores e metodologias ativas de ensino-aprendizagem: ensinar para a compreensão. Fronteiras da Educação [Internet]. 2012 [cited 2015 dec 18];1(2):379-88. Available from: <http://www.fronteirasdaeducacao.org/index.php/fronteiras/article/view/14>.
13. Santana EM. Influência de atividades lúdicas na aprendizagem de conceitos químicos. Anais do Seminário Nacional de Educação profissional e tecnologia [Internet]. 2008 [cited 2016 Jan 26]. Available from: http://www.senept.cefetmg.br/galerias/Arquivos_senept/anais/terca_tema1/TerxaTema1Artigo4.pdf.
14. Alves L, Bianchin MA. O jogo como recurso de aprendizagem. Psicopedagogia [Internet]. 2010 [cited 2015 Dec 20];27(83):282-7. Available from: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010384862010000200013&lng=pt&nrm=iso.
15. Freire P. Pedagogia da autonomia. São Paulo: Editora Paz e Terra; 1999.
16. Bracarense CF, Duarte JMG, Soares HM, Côrtes RM, Assis Simões AL. Humanization in the process of academic training of health professionals. Cult cuid [Internet]. 2014 Sept-Dec [cited 2016 Jan 04];18(40):72-81. Available from:

Carvalho VL de, Silva CB da.

Jogo educativo sobre a saúde coletiva um relato...

<http://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/ibc-132916>.

Submissão: 02/02/2016

Aceito: 10/04/2016

Publicado: 01/06/2016

Correspondência

Vanessa Lôbo de Carvalho
Rua Professor Lourenço Peixoto, 31 / Ap. 604
Bairro Jatiúca
CEP 57035-640 – Maceió (AL), Brasil