

## **Objetos educativos desenvolvidos a partir de conceitos em Saúde Coletiva.**

<sup>1</sup>Gabriel Matte de Oliveira, <sup>1</sup>Rose Mari Ferreira, <sup>1</sup>Ana Paula Gemelli, <sup>1</sup>Gabriela Brasil, <sup>1</sup>Ana Araujo

\*Márcia Fernanda De Mello Mendes

\*Orientador(a)

<sup>1</sup>Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - *Campus Alvorada*.  
Alvorada, RS, Brasil

A Saúde Coletiva é uma área que abrange conhecimentos interdisciplinares compartilhando saberes com áreas como a educação, a sociologia, a filosofia, a biologia, as políticas públicas, dentre outras. Sendo assim, caracteriza-se como uma área do conhecimento intrínseca à manutenção do bem-estar social e que permeia a organização de sociedades desde séculos anteriores. No contexto do IFRS Campus Alvorada, os cursos Técnico em Cuidado de Idosos (ensino médio integrado na modalidade educação de jovens e adultos), Técnico em Meio Ambiente (ensino médio integrado) e Tecnologia em Produção Multimídia (curso superior) são contemplados com componentes que abordam temas da Saúde Coletiva em suas ementas. Entretanto, os referenciais teóricos e a linguagem empregada na literatura científica representam um grande desafio a estudantes que não estejam familiarizados com tópicos que são abarcados pela Saúde Coletiva. Neste sentido, faz-se necessário uma abordagem que dialogue com a comunidade do IFRS campus Alvorada, de modo a tornar menos ruidoso o contato e a apropriação desses conceitos. Dessa forma, o presente projeto de ensino teve como objetivo construir um "valise" de jogos pedagógicos para serem utilizados nas aulas e proporcionar à comunidade em geral, formas lúdicas de acessar informações da área da saúde coletiva. Os jogos que estão em produção abordam a temática de diversidade, níveis de complexidade das redes de atenção em saúde do SUS, linhas de cuidado ofertadas pelo SUS e Educação Permanente, respectivamente. O jogo sobre diversidade utiliza de cartas com ilustrações originais de personagens cujas histórias individuais são complementares entre si, oferecendo uma visão integradora que estimula o pensar/fazer diversidade. No intuito de abordar os Níveis de Complexidade das Redes de Atenção e Linhas de Cuidado, ambos ofertados pelo SUS, está sendo produzido um jogo constituído por cartas; de forma que cada carta contém informações acerca de Atenção Primária, Níveis de Atenção Especializada e de Alta Complexidade. Ainda, as cartas reúnem informações sobre os serviços ofertados pelas redes de atenção do SUS, de forma complementar entre si, dando andamento à dinâmica do jogo em formato "jogo da velha". O jogo a tratar sobre Educação Permanente compreenderá o formato de "jogo da memória", assim, peças impressas com seus respectivos conceitos em Educação Permanente, aliadas a figuras, darão dinâmica ao jogo por serem associados visualmente a suas informações. Os jogos encontram-se em etapa de teste entre pares e subsequentemente terão todos os seus materiais desenvolvidos encaminhados à produção gráfica. Palavras-chaves: educação permanente em saúde; formação em saúde; jogos pedagógicos

**Palavras-chave:** educação permanente em saúde; formação em saúde; jogos pedagógicos

**Nível de ensino:** Graduação

**Área do conhecimento:** Ciências da Saúde