

Avaliação de jogos de tabuleiro na formação em saúde coletiva

Nara Consuelo Martinez Gomes¹, Kethlyn Martinez Gomes¹, Marcia Fernanda de Mello
Mendes^{1*}

Orientador(a)*

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - *Campus*
Alvorada. Alvorada, RS.

A pesquisa e desenvolvimento de jogos de tabuleiro na área de Saúde Coletiva no campus Alvorada do Instituto Federal do Rio Grande do Sul (IFRS) surge como uma resposta à necessidade de materiais didáticos mais acessíveis e adequados aos cursos de saúde. Esses cursos adotam uma abordagem interdisciplinar e enfrentam dificuldades devido à complexidade dos referenciais teóricos e carência de materiais pedagógicos que atendam às diferentes demandas de formação. Em 2023, o projeto Monitoria em Saúde Coletiva foi iniciado para abordar essas questões, com foco na criação de materiais que adaptassem o conteúdo de forma acessível para distintos níveis de formação. Embora o projeto tenha sido descontinuado em 2024, ele gerou objetos pedagógicos que estão sendo estudados e validados. Um exemplo desses materiais é o "Jogo da Velha: Níveis de Atenção do SUS", que usa peças representando os serviços de saúde para estimular a compreensão dos diferentes níveis de atenção do Sistema Único de Saúde (SUS) – primário, secundário e terciário. A mecânica do jogo permite que os jogadores associem esses níveis aos serviços oferecidos, incentivando uma reflexão sobre a organização do sistema de saúde. Além disso, outros jogos, como o "Saúde da Família: Quem Faz o Quê?" da Fiocruz, serão testados no contexto do PROEJA, com o objetivo de expandir o impacto educacional desses materiais para diferentes públicos. O objetivo é promover novas metodologias de ensino interativas e eficazes, que atendam às necessidades educacionais na área da saúde. A pesquisa visa avaliar esses jogos, verificando sua relevância para o estudo dos processos de saúde-doença e do sistema de atenção à saúde no SUS. Como parte desse esforço, foi realizada uma revisão de literatura nas bases de dados BVS e SciELO, focada em identificar materiais que utilizem jogos pedagógicos na saúde coletiva. A análise mostrou a escassez de estudos sobre o uso de jogos na área, destacando a necessidade de mais pesquisas. Com o apoio de fomento interno, a produção de jogos e objetos pedagógicos continua, agora através de projetos de pesquisa e inovação tecnológica. Em última instância, busca-se contribuir para o aprimoramento da formação em saúde coletiva, fortalecendo o papel do SUS e a qualificação de profissionais capacitados.

Palavras-chave: Saúde coletiva; Jogos pedagógicos; Ensino.