

# JOGOS DIDÁTICOS COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO PARA A EDUCAÇÃO PERMANENTE EM SAÚDE NA ATENÇÃO PRIMÁRIA

*DIDACTIC GAMES AS A PEDAGOGIC TOOL FOR PERMANENT HEALTH EDUCATION IN PRIMARY CARE*

*JUEGOS DIDÁCTICOS COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA LA EDUCACIÓN EN SALUD PERMANENTE EN LA ATENCIÓN PRIMARIA*

 Gilliane Ferreira da Silva<sup>1</sup> e  Chiara Lubich Medeiros de Figueiredo<sup>2</sup>

## RESUMO

Objetiva-se relatar a experiência de residentes em Saúde da Família e Comunidade da Escola de Saúde Pública do Ceará na utilização de jogos didáticos para o processo de ensino-aprendizagem sobre imunização aplicada aos profissionais da saúde que compõem as equipes da Estratégia Saúde da Família de Limoeiro do Norte, Ceará. Trata-se de um estudo de natureza qualitativa, do tipo relato de experiência, em que foram aplicados dois tipos de jogos, um tabuleiro e quebra-cabeça, através de uma capacitação em forma de oficina prática, com duração média de seis horas cada, de maio a outubro de 2022. A amostra foi composta por 178 profissionais da saúde, sendo a maioria do sexo feminino e de nível médio de escolaridade. Os resultados foram positivos, constituindo-se uma ferramenta que desperta a atenção e a participação ativa dos sujeitos através do entretenimento, possibilitando um aprendizado mais efetivo quando comparado ao método de ensino tradicional e expositivo.

**Descritores:** *Educação Continuada; Jogos e Brinquedos; Tecnologia Educacional.*

## ABSTRACT

The objective is to report the experience of residents in Family and Community Health at the School of Public Health of Ceará in the use of didactic games for the teaching-learning process about immunization applied to health professionals who make up the teams of the Family Health Strategy of Limoeiro do Norte, Ceará. This is a qualitative study, of the experience report type, applying two types of games, board and puzzle, through training in the form of a practical workshop, with an average duration of six hours each, from May to October 2022. The sample consisted of 178 health professionals, most of whom were female and had a high school level. This teaching method obtained positive results, constituting a tool that awakens the attention and active participation of the subjects through entertainment, enabling a more effective learning when compared to the traditional expository teaching method.

**Descriptors:** *Continuing Education; Games and Toys; Educational Technology.*

## RESUMEN

El objetivo es relatar la experiencia de los residentes en Salud de la Familia y Comunitaria de la Escuela de Salud Pública de Ceará en el uso de juegos didáticos para el proceso de enseñanza aprendizaje sobre inmunización aplicada a los profesionales de la salud que componen los equipos de la Estrategia Salud de la Familia de Limoeiro do Norte, Ceará. Se trata de un estudio cualitativo, del tipo relato de experiencia, aplicando dos tipos de juegos, tablero y rompecabezas, mediante capacitación en forma de taller práctico, con una duración promedio de seis horas cada uno, de mayo a octubre de 2022. La muestra estuvo conformada de 178 profesionales de la salud, la mayoría del sexo femenino y con nivel medio superior. Este método de enseñanza obtuvo resultados positivos, constituyendo una herramienta que desperta la atención y participación activa de los sujetos a través del entretenimiento, posibilitando un aprendizaje más efectivo en comparación con el método tradicional de enseñanza expositivo.

**Descritores:** *Educación Continua; Juegos y Juguetes; Tecnología Educacional.*

<sup>1</sup> Escola de Saúde Pública do Ceará. Fortaleza, CE - Brasil. 

<sup>2</sup> Universidade Federal do Ceará. Fortaleza, CE - Brasil. 

## INTRODUÇÃO

A educação na saúde, que consiste na formação e desenvolvimento para a atuação na saúde, torna-se imprescindível através de estratégias de educação permanente. Em consonância com esse preceito, foi instituída a Política Nacional de Educação Permanente em Saúde (PNEPS), por meio da Portaria nº 198/2004, visando organizar os serviços de saúde, assim como articular ensino e serviço, com vistas ao fortalecimento dos princípios fundamentais do Sistema Único de Saúde (SUS)<sup>1</sup>.

Nesse sentido, a educação permanente surge como estratégia de investimento na formação e qualificação dos profissionais, com vistas à superação de dificuldades dos trabalhadores e de práticas profissionais pontuais e reprodutoras<sup>2</sup>. A mesma deve estar voltada para elencar as principais lacunas de conhecimentos dos profissionais, com o intuito de qualificar e transformar as práticas assistenciais, dando ênfase para especificidades locais e necessidades do trabalho real, de maneira a torná-los aptos para prestarem uma assistência integral, resolutiva e segura<sup>3</sup>.

Para tanto, desenvolver a educação permanente, através de treinamentos e capacitações, requer pensar em propostas que empreguem metodologias ativas que favoreçam a participação e o protagonismo dos sujeitos envolvidos para além da teoria e prática, problematizando a vivência de cada um, de forma a superar a cultura da educação verticalizada, na qual o professor é o centro do aprendizado<sup>4</sup>.

Logo, o emprego de tecnologias educacionais permite a integração e participação ativa dos sujeitos junto às atividades propostas, despertando maior interesse pela temática através do lúdico e da dinamicidade<sup>5</sup>. Nesse sentido, os jogos didáticos surgem a partir da adaptação de um jogo já existente, por exemplo dominó e jogo de tabuleiro, sendo inseridos em seu escopo conteúdos acerca de alguma área do conhecimento sobre a qual se deseja proporcionar a construção do conhecimento, tendo caráter de revisão ou como ferramenta diagnóstica de conteúdos previamente ensinados<sup>6</sup>.

Portanto, o uso de jogos tem o potencial de compartilhar informações numa linguagem simples e acessível, que torna mais fácil a absorção, memorização e o aprendizado de conteúdos, ao mesmo tempo em que se constitui como uma estratégia de entretenimento<sup>7</sup>.

A relevância desta experiência se justifica por se constituir em uma proposta lúdica e inovadora para o ensino-aprendizagem sobre imunização, através de jogos educativos que exercitam a habilidade mental, além de entreter e ensinar com maior eficiência, constituindo-se, assim, em uma estratégia facilitadora do processo ensino-aprendizagem.

A partir do exposto, o presente artigo tem o objetivo de relatar a experiência de profissionais residentes em Saúde da Família e Comunidade na aplicação de jogos didáticos para o processo de ensino-aprendizagem sobre imunização para os profissionais de saúde que compõem as equipes de Estratégia Saúde da Família no município de Limoeiro do Norte, no Ceará.

## MÉTODOS

Trata-se de um estudo de natureza qualitativa, do tipo relato de experiência. O estudo foi desenvolvido por meio de relatos sobre a experiência de profissionais de saúde residentes em Saúde da Família e Comunidade da Escola de Saúde Pública do Ceará (RESMULT-ESP/CE) na aplicação de jogos didáticos para o ensino-aprendizagem sobre imunização para os profissionais de saúde que compõem as equipes de Estratégia Saúde da Família (ESF) do município de Limoeiro do Norte, no Ceará.

Limoeiro do Norte é um município brasileiro do Estado do Ceará, situado na Microrregião do Baixo Jaguaribe. Seu forte comércio aliado à estratégica localização geográfica e ao pioneirismo em serviços públicos e privados de saúde tornaram o município cidade polo da Região Jaguaribana. O município ultrapassa a cobertura de 99% dos cidadãos na Atenção Primária à Saúde (APS) (CNES, 2022).

Os jogos didáticos aplicados foram um tabuleiro e um quebra-cabeça. Para a utilização dos jogos, foi realizada uma capacitação em forma de oficina prática com duração média de seis horas contínuas cada, no período de maio a outubro de 2022. A capacitação foi realizada em todas as equipes ESF do município,



A avaliação da aprendizagem através das tecnologias aplicadas foram a partir de observações e relatos subjetivos dos participantes, havendo realização de registros em diário de campo.

## RESULTADOS

Participaram da atividade educativa o total de 178 profissionais da saúde (85,9%), assim distribuídos: 116 ACS, 38 técnicos de enfermagem, 21 enfermeiros e 3 médicos, sendo a maioria do sexo feminino (97,7%) e de nível médio de escolaridade (85,9%).

O início da capacitação deu-se por uma roda de conversa com apresentação oral introdutória sobre a temática imunização, a saber: o que são vacinas, princípios da imunização, apresentação da Política Nacional de Imunização e eventos esperados e adversos pós-vacinal. A dinâmica deu seguimento com a apresentação do calendário nacional de imunização e suas respectivas vacinas e esquema conforme a idade.

Com a finalidade de estabelecer o diálogo e a participação ativa dos sujeitos na construção do conhecimento, bem como avaliar os conhecimentos sobre a temática, as facilitadoras realizaram perguntas sobre o tema e relataram experiências cotidianas das mesmas sobre a prática de vacinação, despertando nos profissionais a importância sobre o assunto e os riscos associados. A atividade deu seguimento com a explicação da dinâmica e realização dos jogos.

### *JOGO DE TABULEIRO*

Para aplicação do jogo, os trabalhadores de saúde foram distribuídos em duas equipes. O jogo teve o seu início a partir da escolha aleatória de um participante para jogar o dado. O número implicou na quantidade de casas que o mesmo avançou no tabuleiro, à medida em que a equipe respondeu corretamente à pergunta. Ao errar a resposta, o participante não avançará a casa e vencerá a equipe que conseguir chegar primeiro à última casa, que corresponde à casa de “chegada”.

Os cartões foram embaralhados e dispostos numa mesa e escolhidos de forma aleatória pelos participantes. À medida em que as facilitadoras faziam a leitura das perguntas contidas no cartão, gerava dúvidas e questionamentos sobre a resposta. A partir disso, foi realizado o aprofundamento sobre cada vacina com as informações contidas no verso de cada cartão, de maneira a atualizar e sanar as dúvidas existentes. Logo, criou-se diálogo e discussões entre os profissionais presentes, permitindo a troca de experiências e a ampliação dos conhecimentos.

A interação entre os participantes das equipes foi satisfatória e divertida. Conforme os cartões eram retirados e lidos pelas facilitadoras, as equipes se reuniam para discutir e chegar a um consenso sobre a resposta, havendo a participação e colaboração de todos os integrantes. Além disso, a competitividade e diversão aumentava, à medida em que, a cada acerto, a equipe avançava as casas no tabuleiro e chegava mais próximo da “chegada”. E os erros estimulavam os participantes a refletirem sobre as suas práticas, facilitando, dessa maneira, a memorização e o aprendizado em conjunto.

A dinâmica do jogo foi acontecendo de maneira agradável, descontraída e divertida. A participação dos jogadores aumentava à medida em que respondiam às perguntas, de forma que tal protagonismo os fazia se sentir mais à vontade para fazer questionamentos, tirar as dúvidas, bem como relatar seus saberes, práticas e experiências sobre a temática.

### *QUEBRA-CABEÇAS*

A dinâmica da atividade educativa deu seguimento com a realização de outro jogo didático, o quebra-cabeça, de modo que os conhecimentos adquiridos serão consolidados na memória de cada participante. O jogo corresponde à imagem do calendário nacional de imunização e contém peças colantes com os nomes de cada vacina. Cada equipe deverá montar o seu calendário de vacinação através das peças colantes, conforme a idade e vacina. Vencerá a equipe que conseguir montar no menor tempo.

Para finalizar a dinâmica, foi apresentado através de cartaz o esquema vacinal da rede particular e feitas as devidas comparações com o da rede pública. Tal abordagem tornou-se necessária, devido à intercambialidade entre tais vacinas estarem cada vez mais frequente nos serviços e porque tais calendários são complementares, sendo de importância para os profissionais o conhecimento acerca das diferenças nas composições e esquema vacinal.

Ademais, foi entregue aos participantes um material impresso, construído pelas próprias residentes, contendo todas as informações sobre a temática apresentada na capacitação, de forma a ser um material de revisão e guia no campo de prática.

Diante da experiência vivenciada, alguns profissionais relataram o seu feedback acerca da metodologia aplicada e as contribuições que a mesma teve para a prática profissional, tais como “(...) o jogo é legal, me permitiu aprender brincando; “(...) esse método de ensino foi dinâmico, e tornou prazeroso e menos cansativo o aprendizado”; “(...) a memorização do conteúdo foi facilitada pela dinâmica do jogo e das discussões em grupo”. Logo, a avaliação da eficácia do método aplicado foi dita como positiva pelos participantes.

Dessa forma, a proposta lúdica foi experienciada de maneira positiva e alcançada pelos residentes, visto que o objetivo deste jogo foi a transmissão da densidade de conteúdos sobre imunização, de maneira dinâmica e menos cansativo. Tal método permitiu ter uma maior interação e diálogo com os profissionais, de forma a trocar experiências e saberes.

## DISCUSSÃO

Neste relato, evidenciou-se que a ferramenta utilizada através do auxílio de metodologias ativas como o jogo da imunização, constituiu-se em uma ferramenta que, através do lúdico e da dinamicidade, despertou nos participantes o interesse pela temática abordada, bem como incentivou a participação ativa e a reflexão crítica sobre as práticas profissionais, atingindo o objetivo de facilitação do aprendizado e proposta de mudanças para uma assistência em saúde segura e de qualidade.

As metodologias ativas de ensino-aprendizagem facilitam a implementação da educação permanente nos serviços de saúde, por ser um método que coloca o sujeito como protagonista e construtor do conhecimento e não como mero espectador que recebe as informações de forma passiva do professor, em um modelo de educação bancária<sup>4</sup>.

Corroborando com essa ideia, um estudo ressaltou que o ensino baseado em jogos didáticos surge como uma metodologia ativa que instiga discussões, auxilia o exercício do raciocínio clínico, habilidades de pensamento crítico e na colaboração social, além de incentivar o trabalho em grupo, melhorar a interação entre professor e aluno, conseqüentemente facilitando o aprendizado<sup>7</sup>.

Acrescenta-se, ainda, que o componente lúdico dos jogos aumenta o interesse e a participação ativa dos sujeitos em aula, constituindo-se em ferramentas complementares ao ensino de conteúdos previamente ensinados, o que auxilia na absorção de disciplinas mais densas, que muitas vezes têm dificuldade para despertar a atenção e curiosidade do aluno<sup>8</sup>.

Embora a dinâmica dos jogos possa gerar um caráter competitivo entre os participantes, quando conduzida de maneira adequada pelos facilitadores, desperta nos mesmos o aspecto colaborativo do processo de ensino aprendizagem em que todos ganham quando aprendem, revisam e refletem sobre o tema<sup>9</sup>.

Optou-se pelo jogo de cartas, por se tratar de um jogo lúdico simples de construir, possuir baixo custo e ser artesanal, sem necessidade de aparatos tecnológicos, favorecendo a replicação e utilização por educadores e profissionais da saúde, podendo ser elaborado com outros temas de interesse. O jogo permitiu inserir novos cartões respostas com novos conteúdos e curiosidades, bem como possibilitou a substituição de cartões cujo conteúdo esteja desatualizado, mostrando-se ser uma ferramenta importante no processo de ensino-aprendizagem.

## CONCLUSÃO

O ensino mediado por metodologias ativas de aprendizado constituiu uma estratégia facilitadora e complementar ao método de ensino tradicional, de modo que devem ser planejadas e incentivadas para uma melhor adesão às atividades de educação permanente pelos profissionais nos serviços de saúde.

Tal proposta de ensino resultou em pontos positivos, segundo os relatos subjetivos dos participantes, constituindo-se em uma ferramenta motivante e eficaz de aprendizado que possibilitou uma abordagem de revisão da temática de imunização de modo dinâmico, divertido e participativo, visto que facilitou a absorção e memorização dos conhecimentos transmitidos.

## REFERÊNCIAS

1. Ministério da Saúde (BR). Secretaria de Gestão do Trabalho e da Educação na Saúde. Departamento de Gestão da Educação na saúde. Política Nacional de Educação Permanente em Saúde: o que se tem produzido para o seu fortalecimento?/ Ministério da Saúde. Secretaria de Gestão do Trabalho e da Educação na Saúde. Departamento de Gestão da Educação na saúde.- Brasília: Ministério da saúde; 2018. Disponível em: [https://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/politica\\_nacional\\_educacao\\_permanente\\_saude\\_fortalecimento.pdf](https://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/politica_nacional_educacao_permanente_saude_fortalecimento.pdf). Acesso em 16 jan 2023.
2. Backes DS, Bar K, Costenaro RGS, Backes MTS, Souza FGM, Buscher A. Educação permanente: percepção da enfermagem à luz do pensamento da complexidade. *Acta Paul Enferm* [Internet]. 2022 [citado 2023-1-16]; 35:eAPE01906. Disponível em: Educação permanente: percepção da enfermagem à luz do pensamento da complexidade - Acta Paulista de Enfermagem (acta-ape.org).
3. Vicente C, Amante LN, Santos MJD, Alvarez AG, Salum NC. Cuidado à pessoa com ferida oncológica: educação permanente em enfermagem mediada por tecnologias educacionais. *Rev Gaúcha Enferm* [Internet]. 2019 [citado 2023-1-16];40:e20180483. Disponível em: SciELO - Brasil - Cuidado à pessoa com ferida oncológica: educação permanente em enfermagem mediada por tecnologias educacionais Cuidado à pessoa com ferida oncológica: educação permanente em enfermagem mediada por tecnologias educacionais.
4. Pinheiro GEW, Azambuja MSD, Bonamigo AW. Facilidades e dificuldades vivenciadas na Educação Permanente em Saúde, na Estratégia Saúde da Família.. *Saúde Debate*. 2018;42(4): 187-97.
5. Silva MYD, Gonçalves DE, Martins AKL. Tecnologias educacionais como estratégia para educação em saúde de adolescentes: revisão integrativa. *Rev Saúde Digital Tec Educ*. 2020; 5(1): 66-82.
6. Cleophas MG, Cavalcanti ELD, Soares MHFB. Didatização lúdica no Ensino de Química/Ciências – Teorias de Aprendizagem e Outras Interfaces. 1. ed. São Paulo: Livraria da física; 2018.
7. Amador DD, Mandetta MA. Desenvolvimento e validação de um jogo de tabuleiro para crianças com câncer. *Acta Paul Enferm* [Internet]. 2022 [citado 2023-1-16]; 35:eAPE00121. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ape/a/NCyNqWc5mPyZWYfjp73VL9s/>.
8. Roman C, Ellwanger J, Becker GC, Silveira ADD, Machado CLB, Manfroi WC. Metodologias ativas de ensino-aprendizagem no processo de ensino em saúde no Brasil: uma revisão narrativa. *Clin Biomed Res* [Internet]. 2017 [citado 2023-1-16];37(4). Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/hcpa/article/view/73911/pdf>.
9. Junior JMR. Ensino-aprendizagem baseado em jogos no contexto da educação profissional [Dissertação de Mestrado]. São Paulo: Universidade de São Paulo; 2020.
10. Wachholz GR, Arrosi RM, Antoni CD. Elaboração e aplicação do jogo de tabuleiro “Caminhando pelo SUS”: relato de experiência. *Temas em Educ Saúde*. 2019;15(1):159-1686.