

ELABORAÇÃO E APLICAÇÃO DO JOGO DE TABULEIRO 'CAMINHANDO PELO SUS': RELATO DE EXPERIÊNCIA

ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DEL JUEGO DE TABLERO 'CAMINHANDO PELO SUS': RELATO DE EXPERIENCIA

DEVELOPING AND APPLYING THE BOARD GAME 'CAMINHANDO PELO SUS': AN EXPERIENCE REPORT

Guilherme RAFFO WACHHOLZ¹
Robson MIGUEL ARROSP²
Clarissa DE ANTONI³

RESUMO: O Programa de Iniciação à Docência (PID) da UFCSPA visa o desenvolvimento de metodologias ativas de ensino-aprendizagem, integrando docentes e discentes. Na área da saúde, estudos contestam os modelos pedagógicos tradicionais, uma vez que tornam o sujeito passivo em relação ao conhecimento. O objetivo deste artigo é relatar a experiência de desenvolvimento de um jogo de tabuleiro denominado 'Caminhando pelo SUS', para ser utilizado como ferramenta de aprendizagem. O jogo contém um tabuleiro, 55 cartões, 4 pinos e um manual de respostas e seu objetivo é chegar à última casa do tabuleiro. Para avançarem no jogo, os participantes deverão responder corretamente perguntas relacionadas à temática proposta. O conteúdo demonstrou ser abordado de forma inédita e descontraída a partir da aplicação do jogo, além de desenvolver no aluno uma postura autônoma e proativa em sala de aula ao centrá-lo como protagonista na construção e compartilhamento de seu conhecimento.

PALAVRAS-CHAVE: Metodologia do ensino. Metodologia inovadora. Saúde pública. Tecnologia e didática.

RESUMEN: *El Programa de Iniciación a la Docencia (PID) de la UFCSPA busca el desarrollo de metodologías activas de enseñanza-aprendizaje, integrando docentes y discentes. En el área de la salud, estudios cuestionan los modelos pedagógicos tradicionales, una vez que hacen al sujeto pasivo en relación al conocimiento. El objetivo de este artículo es relatar la experiencia de desarrollo de un juego de tablero denominado 'Caminhando pelo SUS', a ser utilizado como herramienta de aprendizaje. El juego contiene un tablero, 55 tarjetas, 4 pines y un manual de respuestas, y su objetivo es llegar a la última casa del tablero. Para avanzar en el juego, los participantes deberán responder correctamente preguntas relacionadas con la temática propuesta. El contenido demostró ser abordado de forma positiva y relajada a partir de la aplicación del juego, además de desarrollar en el alumno una postura autónoma y*

¹ Universidade Federal de Ciências da Saúde de Porto Alegre (UFCSPA), Porto Alegre - RS - Brasil. Graduando em Psicologia. ORCID: <<http://orcid.org/0000-0002-3467-9643>>. E-mail: gui.wachholz@gmail.com

² Universidade Federal de Ciências da Saúde de Porto Alegre (UFCSPA) e Centro Universitário Ritter dos Reis (UniRitter), Porto Alegre - RS - Brasil. Graduando em Psicologia e em Engenharia Civil. ORCID: <<http://orcid.org/0000-0001-9409-6274>>. E-mail: robsonarrosi@hotmail.com

³ Universidade Federal de Ciências da Saúde de Porto Alegre (UFCSPA), Porto Alegre - RS - Brasil. Professora Associada I, Doutora em Psicologia pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). ORCID: <<http://orcid.org/0000-0003-4521-9148>>. E-mail: clarissad@ufcspa.edu.br

proactiva en clase al centrarlo como protagonista en la construcción y compartir su conocimiento.

PALABRAS CLAVE: *Metodología de la enseñanza. Metodología innovadora. Salud pública. Tecnología y didáctica.*

ABSTRACT: *Programa de Iniciação à Docência (PID) stimulates the development of new active learning methodologies, integrating both teachers and students. In health literature, researchers have questioned traditional pedagogical models, since they can make the students passive to their own learning process. The purpose of this article is to report the development process of a board game, named 'Caminhando pelo SUS', to be used as a learning method. The game contains one board, 55 cards, 4 pins and one manual, and the main purpose is to reach the final house on the board. In order to advance in the game, the player must answer correctly the questions related to its content. The game has been proving to be a helpful active learning methodology, since its dynamics can stimulate the students in a autonomous and proactive way through their learning process.*

KEYWORDS: *Learning methodology. Public health. Technology and didactics.*

Introdução

O Programa de Iniciação à Docência (PID) da Universidade Federal de Ciências da Saúde de Porto Alegre (UFCSPA) objetiva a apreciação de projetos que contribuam para o desenvolvimento de metodologias ativas e inovadoras de ensino, justamente as que facilitem o processo de ensino-aprendizagem no contexto das práticas pedagógicas. Ao integrar docentes e discentes em uma atividade conjunta, o PID proporciona que se envolvam em uma produção que contribua com o desenvolvimento do ensino na graduação e proponha alternativas às metodologias tradicionais de ensino-aprendizagem.

A metodologia tradicional de ensino-aprendizagem, nas últimas décadas, tem sido extremamente questionada no âmbito da educação, pois limita o protagonismo do sujeito frente ao processo de construção de seus conhecimentos, colocando o docente como um “expert”, um transmissor de conteúdos, ao passo que ao discente caberia apenas a retenção e repetição dos mesmos, em uma atitude passiva e receptiva/reprodutora, tornando-se mero expectador, sem crítica ou reflexão (MITRE *et al.*, 2008). Um exemplo dessas metodologias tradicionais é a aula expositiva, mesmo com a apresentação de conteúdos por meio de slides do powerpoint ou de outros recursos tecnológicos que facilitam a exposição dos temas e favorece na manutenção do interesse do aluno.

Na área da saúde, a problemática tem sido refletida na própria prática dos profissionais, o que produziria uma contradição às necessidades dos serviços do sistema de saúde atual. Portanto, faz-se necessária a apropriação de uma metodologia de ensino que vá ao encontro da formação de um profissional apto a “aprender a aprender”, indo além de um ensino que foque na atenção individualizada e unicausal dos processos de saúde-doença (MITRE *et al.*, 2008).

Novos estudos focam-se cada vez mais no desenvolvimento de metodologias voltadas para a construção conjunta do conhecimento nos espaços educacionais, visando o desenvolvimento da autonomia das pessoas perante o seu processo de ensino-aprendizagem (BORGES; ALENCAR, 2014). A partir das metodologias ativas, que buscam conduzir a formação crítica dos discentes, favorecendo a iniciativa e a tomada de decisões individuais e coletivas ancoradas na realidade social (BORGES; ALENCAR, 2014), foram desenvolvidos os jogos interativos. Esses jogos são entendidos como métodos potentes de ensino-aprendizagem por seu caráter motivador, além de desenvolverem o comportamento de solucionar problemas (PANOSSO *et al.*, 2015). O aprendizado através de jogos lúdicos abrange o tempo, a individualidade e as emoções do estudante, sendo frequentemente associado ao desempenho dentro de espaços educacionais (LOZZA; RINALDI, 2017).

Especificamente, no curso de graduação em Psicologia da UFCSPA, o ensino sobre políticas públicas de saúde perpassa disciplinas específicas como Psicologia e Processos de Saúde, e Psicologia e Políticas de Saúde e Sociais, nas quais os alunos vivenciam as interfaces entre Psicologia e Saúde Pública. Os conteúdos abarcados por tais disciplinas envolvem as normativas e a estruturação do Sistema Único de Saúde (SUS) e as disposições da Política de Saúde Mental vigente e frequentemente contam com visitas de campo aos dispositivos públicos em saúde mental, como os Centro de Atenção Psicossocial (CAPS). Além disso, pelo curso estar situado em uma universidade com foco na área da saúde, discentes podem participar das disciplinas de Seminário Integrador, que reúne alunos dos diversos cursos de graduação em torno do aprendizado nos conteúdos básicos sobre saúde coletiva, contando também com visitas de campo e intervenções em Unidades Básicas de Saúde (UBS), vinculados ao PET-Saúde (Programa de Educação para o Trabalho na Saúde).

O objetivo deste relato, dessa forma, é descrever sobre a criação, elaboração e aplicação de um jogo de tabuleiro denominado “Caminhando pelo SUS”, realizado por dois alunos e uma professora do curso de Psicologia da UFCSPA no contexto de um projeto PID realizado entre 2017 e 2018. O desenvolvimento do jogo visou sua aplicabilidade no contexto de sala de aula, proporcionando um momento de trocas entre os alunos, alternativo ao modelo expositivo.

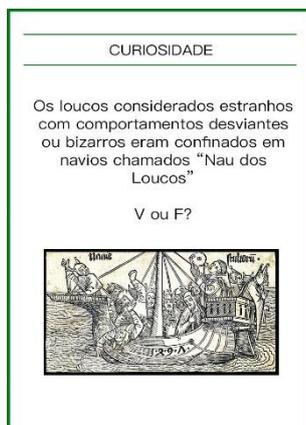
Metodologia

O jogo de tabuleiro “Caminhando pelo SUS” se refere aos temas que versam sobre as políticas públicas de saúde no Brasil, em especial ao SUS, e especificamente as de saúde mental. Seu principal objetivo é integrar o conteúdo abordado em sala de aula a elementos lúdicos para contribuir para uma postura mais autônoma e relacional na troca de conhecimentos entre alunos e professores. No processo de desenvolvimento do jogo, priorizou-se a elaboração de perguntas abertas em forma de questões para a sua dinâmica, como forma de estimular a reflexão e o debate entre os participantes. Além disso, como um jogo, o aspecto lúdico foi priorizado e aparece na dinâmica do próprio jogo.

Para a formulação propriamente dita das questões, foram estabelecidos os conteúdos básicos a serem abarcados pelo jogo, que deveriam incluir os dispositivos estabelecidos pelas políticas públicas em saúde vigente. As questões, dessa forma, abrangem conteúdos sobre prevenção e promoção de saúde, os princípios do SUS (Lei nº 8.080/1990): sua organização e dispositivos, e as políticas de saúde mental vigentes, relacionando estas com o movimento antimanicomial, a Reforma Psiquiátrica e a implementação da Lei nº 10.216/2001 e demais normativas e dispositivos existentes. Portanto, o jogo priorizou a compreensão da lógica da política pública. Entendeu-se, também, a necessidade de refletir sobre o impacto histórico dos movimentos sociais na construção de novos entendimentos sobre o tratamento em situações que envolvam a saúde integral e a saúde mental.

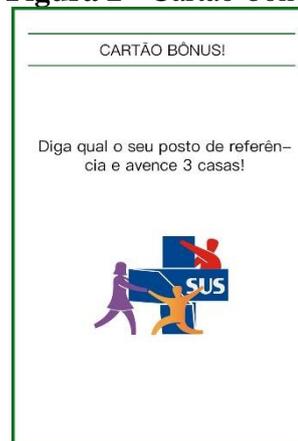
As questões foram expressas tanto por meio de perguntas abertas simples (Figura 4 e 6), quanto através de resoluções para casos hipotéticos criados para o jogo (Figura 5). Além disso, foram desenvolvidas também perguntas em forma de curiosidades no modelo de “verdadeiro ou falso” (Figura 1), e “perguntas-bônus” (Figura 2), que visam contribuir para o divertimento dos participantes e para a dinamização das jogadas.

Figura 1 - Cartão-curiosidade



Fonte: Acervo próprio

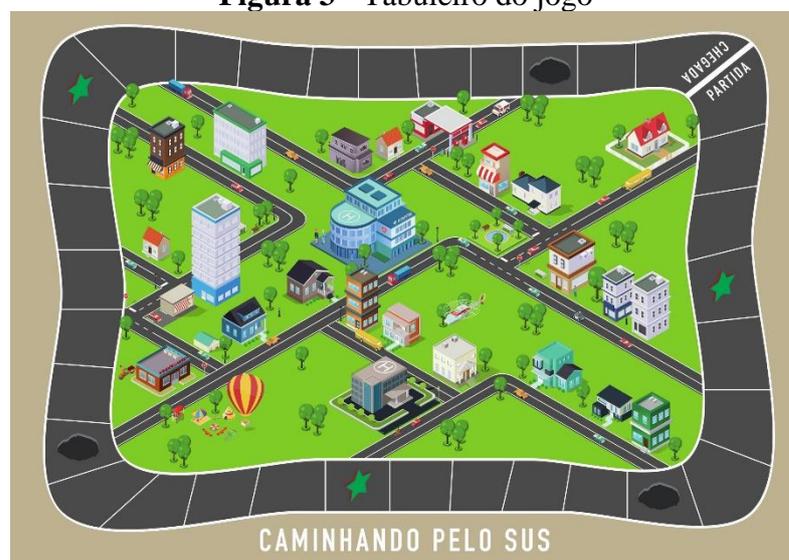
Figura 2 - Cartão-bônus



Fonte: Acervo próprio

O jogo, desta forma, conta com um tabuleiro (Figura 3), 55 cartões (sendo 48 cartões-questão, 4 cartões-curiosidade e 3 cartões-bônus), 4 pinos (que podem representar tanto um participante quanto um grupo) e um manual de respostas. O objetivo do jogo é sair da casa inicial e avançar até a linha de chegada, e para isso o jogador deve responder corretamente às perguntas que estão nas cartas viradas ao lado do tabuleiro e estão aleatoriamente expostas. A avaliação das respostas é feita através de um monitor, que confere a resposta no manual de respostas.

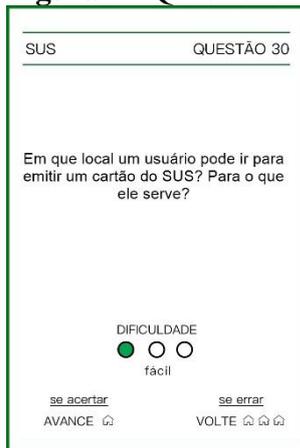
Figura 3 - Tabuleiro do jogo



Fonte: Acervo próprio

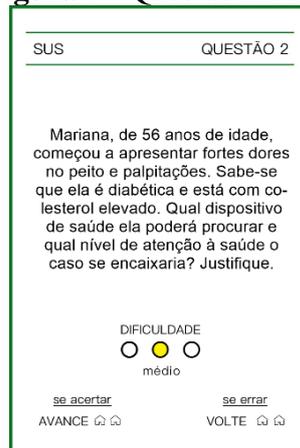
No intuito de sistematizar pesos às questões, também foram estabelecidos níveis de dificuldade para cada (fácil, média ou difícil), com base nas exigências das disciplinas, que preconizam o avanço ou o recuo dos jogadores no tabuleiro, dispensando-se, portanto, o uso de dados. Para as questões fáceis, avança-se uma casa em caso de acerto, e recua-se três em caso de erro (Figura 4); para as questões médias, avança-se duas casas em caso de acerto, e recua-se duas em caso de erro (Figura 5); e para as questões difíceis, avança-se três casas em caso de acerto, e recua-se uma em casa de erro (Figura 6).

Figura 4 - Questão fácil



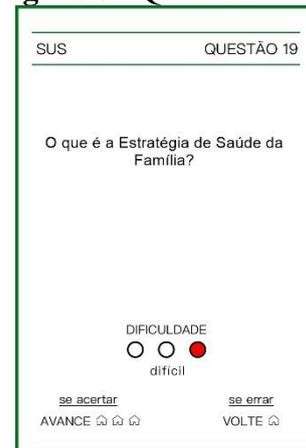
Fonte: Acervo próprio

Figura 5 - Questão média



Fonte: Acervo próprio

Figura 6 - Questão difícil



Fonte: Acervo próprio

Resultados e discussão

A equipe de trabalho que desenvolveu o jogo de tabuleiro formou-se em 2017, através de um projeto do PID denominado “A Inserção da Psicologia no SUS”. Durante esse ano, foram elaboradas as regras e dinâmicas do jogo, as questões que seriam incluídas e a disposição das casas do tabuleiro. Apesar da intenção inicial de formular um jogo para aplicação em contexto de sala de aula no curso de Psicologia, os conteúdos básicos estabelecidos visam abarcar o campo da saúde coletiva como um todo, de forma que pudesse também ser aplicado futuramente em outros cursos de graduação na área da saúde.

Logo no início, a equipe de trabalho entendeu que a potencialidade em desenvolver uma metodologia que estimule o “aprender a aprender” evidencia-se justamente nas trocas de conhecimento e debate sobre o conteúdo proposto. Sendo assim, foi estabelecido que as questões que movimentam os participantes pelo tabuleiro deveriam ser questões abertas, e não de múltipla escolha, incluindo dessa forma as diversas possibilidades de respostas em torno da formulação de uma resposta consensualmente estabelecidas pelos jogadores, contribuindo para a transmissão de conhecimento de forma horizontal e autônoma. Também possibilitando a reflexão e a resposta intuitiva, mesmo que aparentemente o jogador(es) não lembrasse da resposta correta de imediato.

Durante o ano referido, foram realizados encontros semanais nos quais a equipe de trabalho buscou, compartilhou e estudou artigos, manuais e textos que pudessem servir como base para as questões que seriam formuladas. Assim, delimitou-se as temáticas e atentou-se ao conteúdo proposto nas disciplinas. Foram utilizadas referências tanto das normativas instituídas, quanto de pesquisadores e atuantes no campo da saúde coletiva e políticas públicas

em saúde. As respostas para questões também foram elaboradas com base nos conteúdos debatidos entre a equipe de trabalho, que serviriam não como uma resposta única e correta, mas norteadora para a discussão proposta. Sendo assim, as respostas foram compiladas no manual de respostas, e foi estabelecida a necessidade de um monitor não somente para conferir a validade das respostas proferidas pelos jogadores, mas para estimular a discussão através delas.

A composição do tabuleiro também foi pensada durante as reuniões semanais. Como forma de conferir dinamicidade e fomentar o caráter de entretenimento do jogo, foram estabelecidas caselas “estrela” e “buraco” no decorrer do tabuleiro, que fazem com que o jogador avance ou recue mais uma casa, respectivamente. Além disso, foi estabelecido que o avançar dos participantes não se daria através de dados, mas através de pesos (fácil, média ou difícil) contidos nas próprias questões, visto que as perguntas realizadas possuíam diferentes aspectos de complexidade. O peso atribuído a cada questão foi realizado através da avaliação da equipe de trabalho, que levou em consideração o conteúdo básico estabelecido no início da formulação do jogo.

Para verificar a funcionalidade do jogo, foram realizadas aplicações-piloto com discentes de duas turmas de Psicologia durante o ano de 2018. As aplicações, ocorridas em contexto de sala de aula, ocorreram em dois momentos diferentes: o primeiro, com as alunas do 8º semestre do curso de Psicologia, e o segundo com os alunos do 3º semestre. O interesse em realizar a aplicação com estas turmas foi relacionado ao seu “momento” dentro do currículo: ao passo que os alunos do 3º semestre ainda se encontravam nas disciplinas relativas aos conteúdos do jogo, os alunos do 8º semestre encontravam-se no período dos estágios profissionais, tendo estudado tais conteúdos anos antes da aplicação.

Os principais aspectos percebidos na primeira aplicação com a turma do 8º semestre (cinco alunas) foi que no decorrer das jogadas se estabeleceu o debate sobre os conteúdos abordados e o divertimento sobre a dinâmica criada. As discentes se divertiram com as respostas dadas e a conferência do manual, tentando auxiliar umas às outras nas respostas. A possibilidade do debate do conteúdo do jogo foi verbalizada como um fator muito positivo, uma vez que proporciona a integração dos saberes dos participantes do jogo em torno de formular uma resposta para as questões. O fato de lembrarem o conteúdo foi motivo de satisfação da turma, evidenciando seu grau de aprendizado desses conteúdos.

Na segunda aplicação, a turma do 2º semestre (por ter cerca de 30 alunos) foi dividida em três grandes grupos, cada um com um tabuleiro. Três monitores acompanharam o jogo, um para cada grupo. Assim, foram subdivididos em duplas ou trios, de forma que ficassem os jogadores ficassem representados por um pino. Durante as partidas, o debate sobre as questões

era feito não somente entre os alunos representados pelos pinos, mas entre todos os alunos do grupo. Quando uma resposta era considerada equivocada ou incompleta, era frequente que outro colega que não seu par realizasse um complemento a ela. O entretenimento do jogo foi novamente identificado, desta forma, com a interação dos participantes e na busca da construção de uma resposta conjunta, que de fato foi ressaltado pelos alunos como uma das suas potencialidades, assim como pelas alunas da aplicação anterior. Após o jogo, os discentes comentaram sobre sua aplicação. A utilização do jogo foi experienciada de maneira positiva pelo grande grupo, uma vez que serviu como uma revisão dos conteúdos que haviam aprendido recentemente naquele semestre. Essa revisão foi vista como uma metodologia mais dinâmica de fixação dos conteúdos já abordados, o que raramente ocorre no contexto do curso.

Dessa forma, a partir das aplicações-piloto realizadas, foi possível perceber que a utilização do jogo como uma ferramenta em sala de aula foi experienciada de maneira positiva. Ambas as turmas enfatizaram que a possibilidade de colaboração entre os jogadores demonstrou-se potente, pois conferiu uma dinâmica divertida e centrada na resolução do “problema” apresentado, bem como que foi possível a apreensão de novos conceitos que não foram abordados anteriormente.

Contudo, observou-se que ambas as turmas não conseguiram atingir o final do tabuleiro no tempo de uma hora. Tempo este planejado para a atividade. Acredita-se que este fato se deve ao tempo despendido para a formulação das respostas que, conforme visto em ambas as aplicações, contava geralmente com a colaboração de todos os jogadores. Além disso, o monitor sempre lia a resposta completa, mesmo quando a mesma estava correta. Nas próximas aplicações será planejado um tempo de duas horas para a finalização de todo o jogo, entretanto, os discentes não pareciam frustrados por não chegar ao final do tabuleiro.

Considerações finais

Através das aplicações, foi verificado que o jogo de tabuleiro “Caminhando pelo SUS” pode oferecer uma dinâmica de participação e colaboração centrada na busca pelas respostas das questões sorteadas, proporcionando um momento de troca de saberes entre os jogadores que foi apontado como uma de suas principais potencialidades. Acredita-se, desta forma, que o jogo possa servir como uma ferramenta possível não somente para o aprendizado dos conteúdos básicos sobre políticas públicas em saúde e em saúde mental, mas também para o reforço e recapitulação desses conteúdos ao longo da formação. Embora um jogo possa ter um caráter competitivo entre os jogadores, a forma como é conduzida pelos monitores reflete o aspecto

colaborativo do processo de ensino-aprendizagem, em que todos ganham quando revisam o conteúdo e refletem sobre o tema.

Espera-se também que, para além das aplicações descritas, o jogo de tabuleiro "Caminhando pelo SUS" possa contribuir para o fortalecimento do uso de metodologias ativas na relação de ensino-aprendizado, indo em direção do desenvolvimento de uma postura autônoma e crítica na formação acadêmica. Como forma de levar o jogo para os diversos cursos de graduação da UFCSPA serão disponibilizadas cópias para o seu uso pelos docentes, visto que limitá-lo ao curso de Psicologia esvaziaria o seu sentido de horizontalizar os conhecimentos em saúde coletiva. O jogo permite inserir novas cartas com novos conteúdos, desafios ou curiosidades. Bem como, substituir cartas cujo conteúdo esteja desatualizado.

Contudo, uma das limitações evidenciadas foi relativa ao tempo de duração das partidas, que não conseguiram ser concluídas em tempo hábil planejado de uma hora. A partir disso, pretende-se realizar uma reformulação do jogo com foco na otimização do tempo, para que sua aplicação seja possível nos diversos contextos de educação. Espera-se também que novas reformulações possam ser pensadas a partir de aplicações futuras, como forma de aprimorar os ganhos através do jogo e refletir o papel ativo dos alunos de apreensão do conhecimento através da contemplação de suas percepções.

AGRADECIMENTOS: Ao Programa de Iniciação à Docência da Pró-Reitoria de Graduação da UFCSPA.

REFERÊNCIAS

BORGES, Tiago Silva; ALENCAR, Gidéia. Metodologias ativas na promoção da formação crítica do estudante: o uso das metodologias ativas como recurso didático na formação crítica do estudante do ensino superior. **Cairu em Revista**, Salvador, v. 3, n. 4, p. 119-143, jul./ago., 2014.

LOZZA, Rodrigo; RINALDI, Giullia Paula. O uso dos jogos para a aprendizagem no ensino superior. **Caderno PAIC**, v. 18, n. 1, p. 575-592, 2017.

MITRE, Sandra Minardi; SIQUEIRA-BATISTA, Rodrigo; GIRARDI-DE-MENDONÇA, José Márcio; MORAIS-PINTO, Neila Maria de; MEIRELLES, Cynthia de Almeida Brandão; PINTO-PORTO, Cláudia; MOREIRA, Tânia; HOFFMANN, Leandro Marcial Amaral. Metodologias ativas de ensino-aprendizagem na formação profissional em saúde: debates atuais. **Revista Ciência e Saúde Coletiva**, Rio de Janeiro, v. 13, n. 2, p. 2133-2144, dez. 2008.

PANOSSO, Mariana Gomide; SOUZA, Silvia Regina de; HAYDU, Verônica Bender. Características atribuídas a jogos educativos: uma interpretação Analítico-Comportamental. **Revista Psicologia Escolar e Educacional**, Maringá, v. 19, n. 2, p. 233-242, ago. 2015.

UFCSPA. **Programa de Iniciação à Docência**. Disponível em: <https://www.ufcspa.edu.br/index.php/bolsas-academicas/pid-iniciacao-a-docencia>. Acesso em: 12 dez. 2018.

Como referenciar este artigo

RAFFO WACHHOLZ, Guilherme; MIGUEL ARROSI, Robson; DE ANTONI, Clarissa. Elaboração e aplicação do jogo de tabuleiro ‘caminhando pelo SUS’: relato de experiência. **Temas em Educ. e Saúde**, Araraquara, v. 15, n. 1, p. 159-168, jan./jun., 2019. e-ISSN 2526-3471. ISSN 1517-7947. DOI: 10.26673/tes.v15i1.12092

Submetido em: 30/12/2018

Aprovado em: 04/04/2019