

SUS EM FOCO: DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO COMO FERRAMENTA DE EDUCAÇÃO EM SAÚDE

Viviane Rafaely dos Santos
Viviane.rafaely@aluno.fpp.edu.br
Amanda Stucki
Giulia Carolina Marques Manenti
Maria Eduarda Bernardes Dias de Moura
Thalita Fiore
Ulli dos Reis Souto Saad Vaz
Debora Mariana da Silva Marioto

O acesso à saúde de forma integral, equitativo e universal é garantido pela Constituição Federal no Brasil, em seu artigo 5 e 196 e pela Lei 8.080/1990, a qual é fruto da luta popular pela democratização e pelo direito de acesso à assistência e saúde de qualidade. Consta-se que o sistema único de saúde (SUS), apesar de ter caráter popular e acesso universal difundido, ainda gera dúvidas quanto ao seu funcionamento e atendimento profissional, o que acaba desencadeando na população insegurança, estigmas e estranheza frente a qualidade e tipos de atendimentos prestados pela instituição.

O SUS, sendo um dos maiores sistemas de saúde pública e expoente modelo em inovações no mundo, tem como pilar o acesso de caráter gratuito e concedido a população sem nenhum tipo de distinção, oferecendo acesso integral à saúde desde a atenção primária nas UBSs, podendo conglobar até cirurgias complexas e transplantes feitos em grandes hospitais, formando uma rede descentralizada que envolve a interação entre a União, Estados e municípios, visando assegurar uma otimização dos serviços, qualidade e paridade. Ademais, o SUS reforça e estimula a prevenção e promoção da saúde através de campanhas de imunização, fomento a atividade física, ações com finalidade de impacto social e qualidade de vida e diminuindo a necessidade de intervenções a longo prazo.

Frente a narrativa supracitada, tem-se que a educação em saúde configura-se como mecanismo essencial para possibilitar a promoção em saúde na atenção primária do Brasil. Tendo em consideração tamanha discrepância, faz-se mister o uso de ferramentas didáticas para melhor informar a população, cumprindo com o papel de impulso da educação, inerentes ao profissional da saúde. Sendo assim, os jogos não são apenas uma forma de entretenimentos ou distração, são, também, meios de enriquecimento para o desenvolvimento intelecto-social, podendo ser um fator importante de contribuição para o processo de ensino e aprendizagem. O material didático, ferramenta essencial do professor e suporte na mediação do ensino e aprendizagem, demonstram-se como ferramentas lúdicas para melhor fixação, com a vantagem do *Role-Playing* ser um material que o professor ou educador pode produzir, personalizar para seus próprios objetivos, contar uma história com facilidade e ser acessível para a população. Este relato, por conseguinte, tem por objetivo explanar a experiência relacionada à uma atividade desenvolvida pelos estudantes do terceiro período do curso de biomedicina da Faculdade Pequeno Príncipe, envolvendo a elaboração de um jogo RPG IF, que fora apresentado na matéria de inovações tecnológicas, com a finalidade de informar a importância e funcionamento do SUS.

A atividade iniciou-se com a realização de um projeto teórico, em formato de revisão sistemática, visando obter significados, conceitos e diferentes percepções, para a produção do jogo de forma célere e assertiva, sendo importante salientar que a

disciplina propôs a realização de um projeto piloto simplificado, porém, em consenso, o grupo optou por produzir juntamente uma *demo* de um jogo, chamado “SUS em foco”, com *gameplay* de *roleplaying interactive fiction* (RPG IF), abordando a temática do SUS contendo informações visuais e textuais, com formato de *text-based game*. O gênero de jogos digitais conhecido como (RPG IF) caracteriza-se como um *software* de emulação de ambientes onde o jogador utiliza comandos de texto ou interação de caixas de texto para controlar e influenciar o ambiente do jogo. Para isso, o grupo utilizou ferramentas como o *RPG Maker Vx* e *Photofilter* na criação de *assets* lúdicos e que fossem acessíveis de forma multiplataforma. Todas as etapas foram realizadas a partir de deliberações em grupo, com a orientação da professora responsável pela disciplina, tornando o desenvolvimento dinâmico, multidisciplinar e integralista. A postura dos estudantes na construção do conhecimento, como o espírito investigativo, questionador, *hands on* e pragmático resultou em uma experiência de crescimento acadêmico e aplicabilidade de temáticas anteriormente mestradas. O desenvolvimento de um projeto no seara tecnológico proporcionou a aplicação prática da proposta central da disciplina, introduzindo os discentes acerca de uma área de grande importância aos profissionais da saúde, o qual perece de incentivo no meio acadêmico e profissional. Esta experiência ampliou a compreensão sobre o contexto de inovação e tecnologia, não apenas de uma forma conceitual, mas também de sua inserção em diversos espaços da área da saúde. Para as alunas, o projeto proporcionou um maior conhecimento acerca do sistema público de saúde, complementando o aprendizado sobre sua importância.

Outrossim, houve um maior entendimento por parte das discentes sobre o papel social do profissional da saúde no âmbito de disseminar o conhecimento científico de maneira acessível à população, bem como o encetamento da aplicação tecnológica e pedagógica no processo. Além do supracitado, a apresentação do projeto finalizado e a demonstração da *demo* configuraram-se como o principal resultado obtido pelo grupo, com objetivos secundários sendo o aprendizado de novas ferramentas, conhecimento básico em programação e ilustração, tal qual o planejamento de projetos e programas. Doravante, conclui-se que para a obtenção de melhorias para projetos futuros, é de suma importância a inserção de disciplinas mais práticas sobre desenvolvimento e processos tecnológicos nos cursos da área da saúde, uma vez que a revolução tecnológica se faz presente cada vez mais no dia a dia do profissional. Ademais, faz-se necessária a incorporação de infraestrutura e recursos pertinentes à esta prática nos ambientes da faculdade, com a integração de computadores e espaços de criação e desenvolvimento de projetos de cunho tecnológico, possibilitando a realização, celeridade e efetividade de ideias e projetos estudantis. Pondera-se, também, acerca do espaço que a revolução digital tem efetivamente, dentro do modelo de ensino superior, onde muitas vezes há uma conscientização de sua importância, mas não necessariamente uma aplicabilidade e desenvolvimento propriamente dito, ficando apenas implementado no campo dos projetos ou definindo frente a necessidade de verba orçamentária.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos Educativos; Sistema Único de Saúde; Educação em Saúde

REFERÊNCIAS:

BRASIL. Constituição 1988. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF; Senado Federal; Centro Gráfico, 1988.

BRASIL. **Lei 8.080/1990**. Brasília, DF; Senado Federal; Centro Gráfico, 1990.

Gestão do SUS. **Ministério da Saúde**, 2022. Disponível em: <https://www.gov.br/saude/pt-br/aceso-a-informacao/gestao-do-sus> Acesso em: 10 maio. 2022.

GONÇALVES, M. C.; *et al.* **Educação permanente em saúde: dispositivo para a qualificação da Estratégia Saúde da Família**. Belém: UFPA, 2008.

Leite C.T.; *et al.*; **Prática de educação em saúde percebida por escolares**. *Cogitare Enferm.* 2014; 19(1):13-9. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/cogitare/article/view/35925/2215>. Acesso em 10 maio. 2022

LORENZETTI, J.; *et al.* **Tecnologia, inovação tecnológica e saúde: uma reflexão necessária**. *Texto & Contexto - Enfermagem*. 2012, v. 21, n. 2. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/tce/a/63hZ64xJVrMf5fwsBh7dnnq/#>. Acesso em: 10 mai. 2022.

OLIVEIRA, F. M. O uso do *Role-playing game* como Material Didático nas aulas de História em Relatos Experimentais de Professores-Historiadores. **Revista ENSIN@UFMS**, Três Lagoas, v. 1, n. 5, p. 72-93. 2020.

SAVI, R.; *et al.*; **Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios**. UFRGS. Porto Alegre. 2008. Disponível em: Acesso em 30 abril. 2022

SUS. Secretaria de Estado de Saúde, 2022. Disponível em: <https://www.saude.mg.gov.br/sus> Acesso em: 10/05/2022.

TEIXEIRA, E.; *et al.*; **Paulo Freire, a boniteza de ensinar e aprender saúde**. *Revista de Enfermagem da UFSM, [S. l.]*, v. 7, n. 2, p. 347–349, 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/reufsm/article/view/25213>. Acesso em: 10 maio. 2022.

Vasconcelos, E.M.; **Participação popular e educação nos primórdios da saúde pública brasileira**. In: Vasconcelos E.M, organizador. *A saúde nas palavras e nos gestos: reflexões da Rede de Educação Popular nos Serviços de Saúde*. São Paulo: Editora Hucitec; 2009.