

# Educação Permanente da equipe de saúde: Utilizando *games* com adolescentes no Programa Saúde na Escola

Permanent Education of the health team: Using games with teenagers in the School Health Program

Educación Permanente del equipo de salud: Uso de juegos con adolescentes en el Programa de Salud Escolar

Fernanda Cardoso Corrêa Póvoa<sup>1</sup>, Marcos Paulo Fonseca Corvino<sup>2</sup>

**Como citar esse artigo.** Póvoa, FCC; Corvino, MPF. Educação Permanente da equipe de saúde: Utilizando games com adolescentes no Programa Saúde na Escola. Revista Pró-UniverSUS. 2019 Jul./Dez.; 10 (2): 112-115.

## Resumo

Tendo como objeto de estudo a Implantação da educação permanente para os profissionais de saúde na utilização de jogos/*games* com adolescentes no Programa saúde na Escola, espera-se contribuir para o desenvolvimento das atividades direcionadas aos adolescentes no Programa Saúde na Escola-PSE. Como metodologia, trata-se de um estudo descritivo e exploratório, de natureza qualitativa, do tipo pesquisa-ação. A coleta de dados acontecerá por meio de um questionário semiestruturado, de observação participante com uso do diário de campo. As ações educativas devem ocorrer nas escolas abrangidas pelo PSE, além das próprias unidades de saúde. Os participantes serão Enfermeiros e Técnicos em Enfermagem da Estratégia Saúde da Família-ESF e adolescentes com idade entre 12 e 18 anos. O projeto será avaliado pelo comitê de ética em pesquisa da UFF, respeitando-se as Resoluções nº 466/2012 e nº 510/2016. Optou-se como produto a produção de uma vídeo-aula sobre a utilização de jogo, ou *game*, a ser aplicado pelos profissionais de saúde para sua capacitação, no sentido de favorecer o desenvolvimento das atividades realizadas com os adolescentes durante as atividades propostas pelo PSE, propiciando uma maior confiança entre o adolescente e o profissional de saúde da ESF, que juntos potencializam a busca de suas plenas cidadanias.

**Palavras-chave:** Profissionais de Saúde, Educação em saúde, Educação Permanente, Educação Continuada, Jogos, Saúde do Adolescente.

## Abstract

Having as object of study the implementation of permanent education for health professionals in the use of games with adolescents in the Health at School Program, it is expected to contribute to the development of activities aimed at adolescents in the Health at School Program-PSE. As a methodology, it is a descriptive and exploratory study, of qualitative nature, of the action research type. Data collection will take place through a semi-structured questionnaire, participant observation using the field diary. Educational actions must take place in schools covered by the PSE, in addition to the health units themselves. Participants will be Nurses and Nursing Technicians of the Family Health Strategy-FHS and adolescents aged 12 to 18 years. The project will be evaluated by the UFF Research Ethics Committee, respecting Resolutions 466/2012 and 510/2016. The product was chosen to produce a video lesson on the use of games to be applied by health professionals for their training, in order to favor the development of activities performed with adolescents during the activities proposed by the PSE, providing greater trust between the adolescent and the health professional of the FHS, which together enhance the pursuit of their full citizenship.

**Keywords:** Health Professionals, Health Education, Continuing Education, Games, Adolescent Health.

Afiliação dos autores: 1. Mestranda do programa de Mestrado Profissional em Ensino na Saúde/MPES, UFF, RJ, Brasil. Email: povoa.fernanda@gmail.com ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2759-2216>

2. Professor do Programa de Mestrado Profissional em Ensino na Saúde/MPES, UFF, RJ, Brasil. Email: corvino.m@gmail.com ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9043-730X>

\* Email de correspondência: povoa.fernanda@gmail.com

Recebido em: 27/10/19. Aceito em: 20/11/19.

## Resumen

Teniendo como objeto de estudio la implementación de educación permanente para profesionales de la salud en el uso de juegos con adolescentes en el Programa Salud en la Escuela, se espera que contribuya al desarrollo de actividades dirigidas a adolescentes en el Programa Salud en la Escuela-PSE. Como metodología, es un estudio descriptivo y exploratorio, de naturaleza cualitativa, del tipo de investigación en acción. La recolección de datos se realizará a través de un cuestionario semiestructurado, observación participante utilizando el diario de campo. Las acciones educativas deben llevarse a cabo en las escuelas cubiertas por el PSE, además de las propias unidades de salud. Los participantes serán enfermeras y técnicos de enfermería de la Estrategia de salud familiar-FHS y adolescentes de 12 a 18 años. El proyecto será evaluado por el Comité de Ética de Investigación de la UFF, respetando las Resoluciones 466/2012 y 510/2016. El producto fue elegido para producir un video lección sobre el uso de juegos para que los profesionales de la salud los apliquen en su capacitación, a fin de favorecer el desarrollo de actividades realizadas con adolescentes durante las actividades propuestas por el PSE, proporcionando una mayor confianza entre el adolescente y el profesional de la salud de la FHS, que en conjunto mejoran la búsqueda de su ciudadanía plena.

**Palabras clave:** Profesionales de la Salud, Educación para la Salud, Educación Continua, Juegos, Salud del Adolescente.

## Introdução

Esse estudo tem origem de minha inquietude, experimentada ao longo de minha jornada profissional como Enfermeira de Saúde da Família, onde tenho atuado desde 2008 e, em especial, no Município de Nova Iguaçu onde sou preceptora de estágio de uma grande Universidade, na disciplina de Saúde da Criança e do Adolescente. Como preceptora tenho me preocupado com alguns aspectos que envolvem a prática profissional do enfermeiro na implantação e atuação no Programa saúde na Escola - PSE.

Ao ingressar na Estratégia saúde da família (ESF), em 2008, me deparei com o desafio de conseguir, não só trazer o adolescente para participar das atividades propostas pelo Programa saúde do Adolescente (PROSAD), hoje inseridas no PSE, como de mantê-lo vinculado à equipe multidisciplinar que compõe a ESF. Me questionei sobre as metodologias utilizadas nas atividades exercidas com os adolescentes e comecei a rever meus conceitos e estudos como profissional de saúde inserida no contexto da educação percebendo que, profissionais de saúde enfermeiros ou não, somos educadores e precisamos mudar nossas táticas de abordagem com os adolescentes criando estratégias de intervenções relacionadas à promoção da saúde do adolescente, principalmente por que vivemos na era tecnológica onde a obtenção do conhecimento é facilitada por meios da tecnologia de informação.

Para contextualizar a temática, ressalto que as tecnologias digitais, em especial os jogos ou games ou ainda gamificação (do inglês *gamefication*) estão relacionados ao uso de mecanismos recreativos adaptados para a resolução de problemas práticos e/ou para envolvimento do público com questões específicas em um contexto fora do jogo<sup>1</sup>. Assim, atividades antes vistas como tediosas tornam-se convidativas ao público, e, além de favorecer o engajamento, também aumenta a criatividade<sup>2</sup>.

O jogo entra em cena como um meio de chamar a atenção dos jovens para um determinado assunto, de forma que haja incentivos intrínsecos que façam o tema ser discutido entre os participantes<sup>3</sup>.

Uma das políticas propostas pelo MS e pelo Ministério da Educação (MEC) que visa a estreitar o contato e a relação dos adolescentes com a ESF foi o Programa Saúde na Escola (PSE), instituído pelo Decreto n. 6.286, em 5 de dezembro de 2007, a partir da conformação de redes de corresponsabilidade, como estratégia de fortalecimento de ações de promoção da saúde no âmbito escolar. O PSE propõe a formação de indivíduos conscientes e capazes de adotar práticas de autocuidado, detecção precoce de agravos à saúde, além de apontar a possibilidade de modificação dos indicadores de morbimortalidade pela aproximação entre os estudantes adolescentes e os serviços de saúde<sup>4</sup>.

Segundo artigo publicado na Revista gaúcha de Enfermagem em Março de 2017, alguns enfermeiros expressaram a ideia de que a educação permanente deveria ser ofertada, indicando que se faz necessária a realização de cursos de capacitação para todos os envolvidos no processo educativo, visando formar um profissional ativo e preparado para as necessidades de comunicação com a comunidade/adolescentes. A educação permanente deve levar, necessária e constantemente, aos processos de reflexões críticas, conscientes e plurais sobre a prática do enfermeiro. Porque se aprende, no mínimo, metodologias de investigação de nossas próprias práticas, gerando as autodescobertas que acabam por tornar mais ricas e movimentadas nossas atuações, já que a educação permanente é aprendizado que nunca termina.

Como nova estratégia, o uso de jogos/games, projetados para possibilitar a interação social a partir do compartilhamento e da criação colaborativa de informação nos mais diversos formatos, pode ser uma ferramenta cativante porque atende as necessidades dos adolescentes por amizade e estímulo cerebral e que permite inúmeras possibilidades de tornar a didática mais

envolvente e assimilativa contendo mecanismos que contribuem para captar a atenção do adolescente de uma forma mais aguda e conseqüentemente aumentando as chances de um aprendizado de sucesso, foi pensado em uma estratégia utilizando jogos entre os o adolescentes, melhorando a interação entre eles e os profissionais de saúde que vão trabalhar em grupo e se comunicar cada vez mais, de forma adequada.

Diante desse contexto, pode-se destacar como objeto de estudo a Implantação da educação permanente para os profissionais de saúde na utilização de jogos/*games* com adolescentes no Programa saúde na Escola, tendo como questões norteadoras: Quais compreensões que os profissionais de saúde têm a respeito do uso de jogos/*games* em suas práticas? Quais as principais dificuldades que os profissionais de saúde têm de introduzir o uso de jogos/*games* em seus trabalhos? Como os profissionais de saúde podem inserir o uso de jogos/*games* como um recurso para melhorar suas práticas profissionais no atendimento ao adolescente?

Nesse sentido, o estudo tem como objetivos específicos Analisar o entendimento dos profissionais de saúde sobre o uso de jogos/*games* como metodologia ativa/estratégia de trabalho a ser utilizada nas atividades educativas propostas pelo PSE; Identificar as dificuldades no uso de jogos/*games* com os adolescentes; Propor como produto, um novo canal de comunicação entre o profissional de saúde e o adolescente através de jogos/*games* facilitando a comunicação e criando um vínculo entre os dois grupos..

## Materiais e métodos

Trata-se de uma Nota Prévia de um estudo descritivo exploratório, de natureza qualitativa, do tipo pesquisa-ação. A coleta de dados acontecerá por meio de um questionário semiestruturado aplicado pela autora, de observação participante com uso do diário de campo e utilizando-se das metodologias ativas de ensino aprendizagem, baseadas, sobretudo em Vygotsky<sup>5-6</sup>.

Para atender à necessidade da pesquisa, serão utilizadas duas Clínicas da Família e um Centro profissionalizante Casa do Menor no município de Nova Iguaçu estado do Rio de Janeiro, que realizam atividades relacionadas ao PSE , 10 enfermeiros, 01 técnico em Enfermagem , 01 médico e 10 adolescentes . Cabe mencionar que os critérios de inclusão na pesquisa serão: Adolescentes entre 12 e 18 anos, estar matriculado no Centro profissionalizante casa do Menor; Profissionais de saúde- Possuir registro junto ao conselho de sua profissão (COREN, CRM), estar lotado nas clínicas da Família pesquisadas. Como critérios de exclusão: Os que não tenham disponibilidade para participar do estudo.

A abordagem aos possíveis participantes da

pesquisa será realizada, para os adolescentes, no dia de aula previamente marcado com a direção escolar e, para os profissionais de saúde, nos dias de trabalho de cada profissional envolvido. Para coleta dos dados será utilizada questionário semiestruturado, entendendo que, “a entrevista na investigação qualitativa é um recurso importante e pode ser construída de diferentes maneiras, porém sempre vista como um encontro social”<sup>7</sup>.

A aplicação dos questionários serão realizadas de forma individual, em uma sala reservada. Após a coleta dos dados será realizado análise dos questionários e os resultados serão apresentados e descritos, seguidos da sua discussão em torno das variáveis do estudo, articulada com o referencial teórico e a análise será baseada na análise de conteúdo de Turato<sup>8-9</sup>.

## Considerações finais

Espera-se com esse estudo promover a educação permanente dos profissionais de saúde em inovação e recursos tecnológicos para serem aplicados em atividades educacionais voltadas para adolescentes no PSE com a criação de um novo canal de comunicação, através de jogos/*games*, entre o profissional de saúde e o adolescente, facilitando a comunicação e criando um vínculo entre os dois grupos. Essa mídia será gerenciada e atualizada com assuntos propostos pelo Ministério da Saúde, de forma interativa, pelo enfermeiro da equipe de saúde sempre em consonância com os demais profissionais de saúde.

## Referências

1. Fortunato I, Teichner OT. Refletindo sobre a gameficação e suas possibilidades na educação. Revista Brasileira de Iniciação Científica [Internet]. 2015 [cited 2016 May 12];2(3):102-11. Available from: <http://itp.ifsp.edu.br/ojs/index.php/IC/article/view/181/449>.
2. Oliveira S. Perspectivas sobre a gameficação: um fenômeno que quer gerar envolvimento. CECS - Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade [Internet]. 2014 Dec [cited 2016 May 12];31(8):97-108. Available from: <http://docplayer.com.br/14736079Perspectivas-sobre-a-gamificacao-um-fenomeno-que-quer-gerar-envolvimento.html>.
3. Reis BMS. Os jogos em redes sociais online, pervasive games e a gameficação do cotidiano como expressões do lúdico na sociedade contemporânea. Ícone [Internet]. 2011 Dec [cited 2016 May 12];13(2):1-15. Available from: <http://revistaicone.hipermoderno.com.br/index.php/icone/article/view/158/124>.
4. Brasil. Educação Permanente em Saúde. Reconhecer a produção local de cotidianos de saúde e ativar práticas colaborativas de aprendizagem e de entrelaçamento de saberes Brasília – Brasília – DF 2014.
5. Vigotsky LS. A formação Social da Mente. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.
6. Vigotsky LS. Pensamento e Linguagem. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
7. Vigotsky LS, LuriaAR, Leontiev AN. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. 12. ed. São Paulo: Ícone, 2014.
8. Neto OCO. Trabalho de campo como descoberta e criação. In: MINAYO, M. C. S; Pesquisa social: teoria, método e criatividade. 22. ed. Petrópolis,

RJ: Vozes, 2003.

9. Turato ER. Métodos qualitativos e quantitativos na área da saúde: definições, diferenças e seus objetos de pesquisa. REV. Saúde Pública, São Paulo, 2005 abr.;39(3):507-14.

10. Turato ER et al. Amostragem por saturação em pesquisas qualitativas em saúde: contribuições teóricas. Cadernos em Saúde Pública, RJ, 2008 jan.;24(1):17-27.