

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

MARIA GABRIELA RODRIGUES DE SOUZA

PERCEPÇÃO SOBRE A DINÂMICA DO JOGO INTERRAPS COM ESTUDANTES
DE CURSOS DE GRADUAÇÃO DA SAÚDE

CURITIBA

2021

MARIA GABRIELA RODRIGUES DE SOUZA

PERCEPÇÃO SOBRE A DINÂMICA E O CONTEÚDO DO JOGO INTERRAPS COM
ESTUDANTES DE CURSOS DE GRADUAÇÃO DA SAÚDE

Monografia apresentada ao curso de Graduação em Enfermagem, Setor de Ciências da Saúde, Universidade Federal do Paraná, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Enfermagem.

Orientadora: Profa. Dra. Rafaela Gessner Lourenço.

CURITIBA

2021

TERMO DE APROVAÇÃO

MARIA GABRIELA RODRIGUES DE SOUZA

PERCEPÇÃO SOBRE A DINÂMICA E O CONTEÚDO DO JOGO INTERRAPS COM ESTUDANTES DE CURSOS DE GRADUAÇÃO DA SAÚDE

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Enfermagem, Setor de Ciências da Saúde, Universidade Federal do Paraná, como requisito à obtenção do grau de Bacharel em Enfermagem, pela seguinte banca examinadora:

Profa. Dra. Rafaela Gessner Lourenço

Orientadora – Departamento de Enfermagem - Setor de Ciências da Saúde da Universidade Federal do Paraná, UFPR

Profa. Dra. Laura Christina Macedo

Departamento de Enfermagem - Setor de Ciências da Saúde da Universidade Federal do Paraná, UFPR

Enfª Dra. Danyelle Leonette Araújo dos Santos

Secretaria Estadual de Saúde Pública do Rio Grande do Norte – SESAPRN – Departamento de Enfermagem. Natal, RN – Brasil.

Cidade, 13 de Agosto de 2021.

Dedico este trabalho a todos que lutaram, lutam e lutarão pelo Sistema Único de Saúde e pela educação pública, gratuita e de qualidade. Firmes!

AGRADECIMENTOS

Primeiramente à Universidade Federal do Paraná, estar aqui era um sonho que se realizou para além das expectativas. Foram muitas oportunidades vividas na UFPR, de projetos e eventos de extensão, semanas acadêmicas, projetos de pesquisa, movimento estudantil, e tudo isso graças ao apoio e auxílio que recebi da Universidade para poder me dedicar a este universo desde 2016.

À minha mãe, que se esforçou tanto para me abrir portas. Obrigada mãe por trabalhar tanto e me apoiar na conquista deste sonho, sem você ao meu lado não teria sido possível.

Aos professores, em especial professora Rafaela, Dulce e Cristian Carla, que me orientaram nos projetos que dediquei mais tempo na graduação, o PETSaúde e o projeto de extensão de “A escola na prevenção ao uso de drogas na perspectiva da redução de riscos” me marcaram e delineararam meu interesse pela saúde pública, atenção psicossocial, interprofissionalidade e educação, e com vocês aprendi muito e encontrei companheirismo, levo comigo a gratidão por nosso tempo juntas.

Ao grupo tutorial “Redes de Atenção” do PETSaúde, vivemos uma temporada intensa nessa experiência e colhemos frutos maravilhosos da nossa dedicação e trabalho em equipe.

Aos meus amigos e colegas de turma, por sempre trabalharmos juntos para conseguir o que nos é justo e para sermos bons profissionais. Em especial à Bruna, que mesmo com o distanciamento social me fez companhia na maior parte dos dias que sentei para trabalhar nesta pesquisa, sua amizade é ímpar.

À Baden-Powell, por ter me mostrado através de seus ensinamentos e do Movimento que criou a importância da educação através do “aprender fazendo”, levo seus ideais “sempre na mente, no coração, junto de mim”.

Aos meus irmãos escoteiros, que me apoiaram e acreditaram em mim, em especial à Lethicia, Matheus Semião e meus padrinhos, Mariane e Thiago Simião, que aguentaram, por anos, muitos desabafos e acreditaram diariamente que eu poderia dar conta de todas minhas responsabilidades e alcançar meus sonhos. Obrigada por nunca me deixarem desistir. O carinho e amor que recebo diariamente de vocês é uma das coisas que me move diariamente desde a minha Promessa em 2008.

Aos meus companheiros Escotistas da Tropa Escoteira Azimute, que sempre tiveram empatia quando não pude estar presente em nossos encontros, por ter responsabilidades relacionadas à graduação ou quando chegava ao meu limite mental, vocês me inspiram com o espírito escoteiro de vocês. Aos meus jovens da Tropa, muito obrigada por terem sido minha alegria nestes anos, estar com vocês mesmo que com as nossas obrigações me renovou semanalmente, obrigada pelas risadas, reflexões, conversas e carinho, espero que acompanhar uma jovem chefe nessa jornada inspire vocês a correrem atrás de seus sonhos, mesmo com os obstáculos no meio da trilha. Sempre Alerta para Servir o Melhor Possível!

Aos meus colegas de movimento estudantil, que foram sempre tão compreensíveis quando não pude estar presente no Centro Acadêmico de Enfermagem ou Diretório Central dos Estudantes quando tive que me dedicar à pesquisa, Júlia, Lucas e Vanessa, muito obrigada por terem me dado tanto apoio nestes anos, vocês, junto ao resto de nossas equipes, me fazem acreditar na força do estudante.

E, por fim, à todos que de alguma forma me apoiaram nesta minha trajetória, mesmo as pequenas ações tiveram grande impacto em onde cheguei.

O segredo da boa educação é fazer com que cada aluno aprenda por si mesmo, em vez de instruí-lo, levando a ele o conhecimento por um sistema estereotipado.

(BADEN-POWELL, 1912)

RESUMO

Introdução: As Diretrizes Curriculares Nacionais para os cursos de graduação da área da saúde desafiam as instituições de ensino superior a ofertarem a Educação Interprofissional e o ensino por meio de metodologias ativas para a formação de profissionais com pensamento crítico, que busquem o cuidado integral e centralizado nos usuários dos serviços que integram as Redes de Atenção à Saúde no âmbito do Sistema Único de Saúde. Essa necessidade configura-se como um desafio para o ensino dos conteúdos relativos à Rede de Atenção Psicossocial nos cursos de graduação da área da saúde. Uma forma potente de enfrentar esse desafio é por meio da utilização de jogos no processo ensino e aprendizagem, que, por meio da ludicidade, promove o raciocínio crítico-reflexivo. Nesse contexto aponta-se a relevância do jogo digital InterRaps, desenvolvido pela equipe PET Saúde-Interprofissionalidade da Universidade Federal do Paraná e que oferece aos jogadores a imersão simulada da experiência de trabalho interprofissional nos equipamentos de saúde que integram a Rede de Atenção Psicossocial. **Objetivo:** Este estudo objetiva analisar a percepção sobre a dinâmica do jogo digital InterRaps com estudantes de cursos de graduação da saúde e identificar os limites do jogo a serem adaptados na continuidade da pesquisa. **Metodologia:** Estudo de abordagem qualitativa, exploratória e descritiva. Os participantes deste estudo foram estudantes dos cursos de graduação de Educação Física, Enfermagem, Farmácia, Terapia Ocupacional e Medicina da UFPR, selecionados por terem sido os cursos participantes do edital PET Saúde Interprofissionalidade 2019-2021. A pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa do Setor Saúde da Universidade Federal do Paraná. A coleta de dados foi realizada a partir de quatro partidas *online* do Jogo InterRaps, seguidas por rodas de conversa a respeito da experiência vivida. Os dados foram gravados, transcritos na íntegra e submetidos à análise de conteúdo de Bardin, com o apoio do *Software* MaxQDA. **Resultados:** Participaram do estudo 10 estudantes dos cursos supracitados, que já cursaram disciplinas com conteúdo relacionado à saúde coletiva/pública e/ou saúde mental, no decorrer de quatro partidas de cerca de uma hora e meia na plataforma virtual e gratuita *Tabletopia*. A partir dos discursos dos participantes emergiram três categorias empíricas: 1) “Percepções sobre a utilização do jogo InterRaps na formação de profissionais de saúde”; 2) “Sentimentos gerados e o alcance da interprofissionalidade” e 3) “Sugestões para superar os limites identificados” trazendo reflexões acerca da dinâmica do jogo, jogabilidade, interprofissionalidade e o uso de plataformas *online* durante a pandemia de Covid-19, período em que a modalidade remota foi adotada como estratégia de ensino em muitos cursos de graduação da área da saúde. **Considerações Finais:** Os resultados revelaram que ao utilizar da metodologia ativa de gamificação do ensino na perspectiva da interprofissionalidade, o Jogo InterRaps se apresenta como alternativa potente para o ensino remoto acerca da RAPS. O estudo identificou necessidades de modificações no Jogo InterRaps, que, após validação por juízes, poderá subsidiar o processo ensino e aprendizagem na temática abordada entre estudantes de graduação da área da saúde.

Palavras-chave: Educação interprofissional. Educação superior. Saúde Mental. Jogos Experimentais. Tecnologia Educacional.

ABSTRACT

Introduction: The National Curricular Guidelines for undergraduate courses in the field of Health Sciences challenge higher education to offer interprofessional and teaching through active methodologies for the formation of professionals with critical thinking, that aim comprehensive care and centered at the users of the services that integrate the Health Care networks under the scope of the Universal Healthcare System (SUS). This need sets as a challenge for teaching the contents related to the Psychosocial Care Network in the undergraduate courses in the health field. A potential way of facing this challenge is by using games in the process of teaching and learning, which, by means of playfulness, promotes critical-reflexive thinking. Under this context, it points out the relevance of the digital game InterRaps, developed by the Health Work Education Program (PET) team of Health-Interprofessionality of the Federal University of Paraná (UFPR), and offers the players a simulated immersion in the interprofessional work experience on health equipment that integrates the Psychosocial Care Network. **Goals:** This study aims to analyze the perception of the dynamics of the digital game InterRaps with students from undergraduate health courses and to identify the limits of the game in order to be adapted throughout the research. **Methodology:** Study of quality, exploratory and descriptive approach. The participants of this study were students from the undergraduate courses of Physical Education, Nursing, Pharmacy, Occupational Therapy, and Medicine from UFPR, selected for being the participating courses of the notice PET Health-Interprofessionality 2019-2021. The Committee of Ethics in Research in the Health Field of UFPR approved the research. The data collection was made after four online rounds of the InterRaps game, followed by group talks about the experience. Data were recorded, fully transcribed, and followed Bardin's content analysis, with the help of the MaxQDA Software. **Results:** The participants of the study were ten students from the above-mentioned courses, that have studied the subjects related to public/collective and/or mental health, during four rounds of about one hour and a half on the virtual and free platform Tabletopia. From the participants' speeches emerged three empirical categories: 1) "Perceptions about using the game InterRaps on the formation of health professionals"; 2) "Feelings generated and the reach of interprofessionality"; and 3) "Suggestions to overcome the identified limits" bringing reflections about the game dynamics, gameplay, interprofessionality and use of online platforms during Covid-19 pandemic, a time when the remote modality was adopted as a teaching strategy for many undergraduate courses in the health field. **Conclusions:** The results showed that by using the active methodology of teaching by gamification under the interprofessionality perspective, the game InterRaps presents as a potential alternative for the remote teaching regarding Psychosocial Care Networks. The study identified the necessities of modifications on the InterRaps game that, after judge validation, might subsidize the teaching and learning process under the addressed theme among undergraduate health students.

Keywords: Interprofessional Education. Education, Higher. Mental Health. Games, Experimental. Educational Technology.

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1 – Número de participantes de cada curso.	33
--	----

LISTA DE ABREVIATURAS OU SIGLAS

CAPS	- Centro de Atenção Psicossocial
DCN	- Diretrizes Curriculares Nacionais
EIP	- Educação Interprofissional
MAE	- Metodologias Ativas da Educação
PET-Saúde	- Programa de Educação pelo Trabalho para a Saúde
PNSM	- Política Nacional de Saúde Mental
RAS	- Redes de Atenção à Saúde
RAPS	- Rede de Atenção Psicossocial
SUS	- Sistema Único de Saúde
TE	- Tecnologias Educativas
UFPR	- Universidade Federal do Paraná

LISTA DE SÍMBOLOS

® - marca registrada

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	16
1.1 JUSTIFICATIVA	18
1.2 OBJETIVOS	18
1.3 METODOLOGIA.....	18
1.4 ASPECTOS ÉTICOS.....	21
2 REVISÃO DE LITERATURA	22
2.1 REDE DE ATENÇÃO PSICOSSOCIAL.....	22
2.2 EDUCAÇÃO INTERPROFISSIONAL	24
2.3 JOGOS DIGITAIS	24
3 APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS	27
3.1 RESUMO.....	27
3.2 INTRODUÇÃO	28
3.3 MÉTODO.....	30
3.3.1 ASPECTOS ÉTICOS.....	33
3.4 RESULTADO	33
3.4.1 PERCEPÇÕES SOBRE A UTILIZAÇÃO DO JOGO INTERRAPS NA FORMAÇÃO DE PROFISSIONAIS DE SAÚDE.....	34
3.4.2 SENTIMENTOS GERADOS E O ALCANCE DA INTERPROFISSIONALIDADE	36
3.4.3 SUGESTÕES PARA SUPERAR OS LIMITES IDENTIFICADOS	37
3.5 DISCUSSÃO	38
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	42
REFERÊNCIAS	43
APÊNDICE 1 – COMPONENTES DO INSTRUMENTO DE CARACTERIZAÇÃO DOS PARTICIPANTES	48
ANEXO 1 – PARECER DE APROVAÇÃO DO COMITÊ DE ÉTICA E PESQUISA EM SAÚDE DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ	49

1 INTRODUÇÃO

Historicamente o atendimento a pessoas com transtornos mentais seguia um modelo biomédico, isolando seus pacientes da sociedade, através do movimento mundial da Reforma Psiquiátrica, através do surgimento das comunidades terapêuticas, da psicoterapia e psiquiatria comunitária ou preventiva em países como França e Inglaterra. No Brasil, como resposta a este movimento, em 2001, foi aprovada a Lei Federal nº 10.216, a Política Nacional de Saúde Mental que regulamenta a proteção e os direitos das pessoas portadoras de transtornos mentais, assim como redireciona o modelo assistencial em saúde mental, por meio da criação da Rede de Atenção Psicossocial (RAPS), regida pela Portaria nº 3.0882/2011 do Ministério da Saúde, contando com programas para reinserção social da pessoa com transtornos psíquicos, a partir da criação, ampliação e articulação dos pontos de atenção aos usuários que necessitam desta rede de cuidados (SILVA et al., 2020; BRASIL 2001; 2011).

O avanço na assistência à pessoa em sofrimento psíquico na RAPS, ocorre por meio dos diferentes dispositivos e serviços estratégicos presentes da RAPS, com o trabalho desenvolvido equipes multiprofissionais, que devem realizar o acolhimento e acompanhamento dos cidadãos de forma individual e em grupos, assim como às suas famílias (SANTOS, 2018).

Apesar dos avanços que a Reforma Psiquiátrica trouxe à assistência a estes cidadãos, não se percebe o mesmo ritmo de avanço na formação de profissionais de saúde, que ainda, em grande parte, segue um modelo positivista, baseado na compartimentalização do ensino, o que dificulta a efetivação da integralidade no cuidado em saúde através do trabalho interdisciplinar em equipe, já que a educação interprofissional é um debate recente no Brasil (EMERICH, 2019; LIMA, 2019).

A Educação Interprofissional é um processo de aprendizagem de trocas de conhecimentos entre os estudantes e profissionais da saúde, que consolidam habilidades imprescindíveis para o trabalho interprofissional e coletivo, pretendendo desfragmentar o processo de cuidado ao usuário, prestando uma assistência singular que o considera em sua relação histórica dentro da comunidade assistida (LIMA, p.3 2019).

Como resposta ao desafio da integralidade na assistência ao usuário do Sistema Único de Saúde (SUS), surgiu o Programa de Educação pelo Trabalho para

a Saúde (PET-Saúde), instituído pelos Ministérios da Saúde e da Educação, pela Portaria Interministerial nº 421/2010, através da integração ensino-serviço-comunidade atinge seus objetivos como a qualificação de profissionais, discentes e docentes. Em sua atual edição, o PET-Saúde é orientado pela interprofissionalidade, interdisciplinaridade e intersetorialidade, com o objetivo de estimular mudanças curriculares nos cursos de saúde de modo a atender às Diretrizes Curriculares Nacionais para os cursos da área da saúde (ALMEIDA et al,2019; SANTOS et al, 2018).

Para esta reestruturação do ensino dos cursos superiores da área da saúde, para a formação de profissionais habilitados no trabalho interprofissional, é importante o uso de novas estratégias de ensino e aprendizagem. Para escapar das estratégias tradicionais que se baseiam numa relação vertical entre docente e discente, estratégias baseadas na interação entre as duas partes e na participação ativa do estudante, permite a construção do conhecimento de forma reflexiva e crítica (SOARES, 2015).

As metodologias ativas organizam-se como estratégias de ensino e aprendizagem que possuem como base a problematização dos conteúdos e conceitos, tendo por objetivo sensibilizar e despertar o aluno frente à um problema baseado na realidade, onde este analisa, pondera e estabelece ato frente a determinada situação proposta, envolvendo-se ativamente no seu processo de formação. A necessidade de profissionais proativos e prontos para agir de forma transformadora da realidade, na atual sociedade, impõe às instituições de ensino a modificarem seus métodos de ensino pautados no tradicionalismo e que se apoiem em metodologias que atendam a esta nova realidade (COLARES, 2018).

Dentre essas novas estratégias, como métodos inovadores, destaca-se as Tecnologias Educativas (TE), que, junto à ludicidade, facilitam o processo ensino-aprendizagem, ao combinar o lazer à construção do conhecimento (GADELHA et al, 2019). Assim, o uso de jogos tem o potencial de colaborar no processo ensino-aprendizagem ao ser uma estratégia que atrai o interesse dos discentes, favorecendo a apropriação por eles do conteúdo, seu envolvimento, criatividade e propiciando um ambiente de interatividade, potencializando a relações interpessoais (SOUZA, 2017).

No cenário atual, da pandemia de COVID-19, que resultou em medidas de isolamento social, incluindo a suspensão de aulas presenciais, apresentando assim

o desafio de ensino por meios digitais para somar aos desafios já propostos anteriormente pelas DCN, o uso de jogos digitais apresenta-se como alternativa de ensino (CAMACHO et al, 2020).

Diante do exposto, através do PET-Saúde/Interprofissionalidade, foi desenvolvido um jogo virtual focado no ensino sobre a Rede de Atenção Psicossocial, o InterRaps, dando origem à questão de pesquisa: qual a potencialidade de um jogo digital como ferramenta educacional para abordagem do conteúdo de RAPS de forma interprofissional entre estudantes de cursos da saúde?

1.1 JUSTIFICATIVA

Como a pandemia de COVID-19 reforça a necessidade do uso de estratégias de ensino que desafiem o modelo bancário de educação, em especial através do desenvolvimento de recursos digitais que auxiliem na educação remota, convém, dentro do contexto dos cursos superiores da área da saúde, a produção de tecnologias educativas que ampliem a construção colaborativa de conhecimentos e a sensibilidade dos profissionais atuantes na RAPS.

De forma mais específica, o estudo é justificado, também, pela necessidade de identificar possíveis falhas na dinâmica do jogo InterRaps que precisem ser corrigidas para que seja possível a validação do jogo em etapa posterior do projeto.

1.2 OBJETIVOS

1. Analisar a percepção sobre a dinâmica do jogo digital InterRaps com estudantes de cursos de graduação da saúde.
2. Identificar os limites do jogo InterRaps a serem adaptados na continuidade da pesquisa.

1.3 METODOLOGIA

Trata-se de um estudo de abordagem qualitativa exploratória descritiva, que tem como cenários os cursos de graduação de Educação Física, Enfermagem, Farmácia, Terapia Ocupacional e Medicina da Universidade Federal do Paraná

(UFPR), selecionados por serem participantes do edital PETSaúde/ Interprofissionalidade 2019-2021.

O Jogo InterRaps é um jogo de tabuleiro virtual *on-line* hospedado no repositório de jogos de tabuleiro *on-line* “Tabletopia” e se faz acessível pelo compartilhamento de convite via link de acesso gratuito e sem necessidade do usuário realizar qualquer tipo de download ou cadastro na plataforma, fazendo-se necessária apenas conexão à internet e acesso a um navegador.

O estudo possui caráter exploratório e descritivo a fim de ampliar e explorar a informações e a produção sistematizada do uso de jogos digitais como tecnologias educativas para o ensino de saúde mental no âmbito do SUS, podendo resultar na adequação do protótipo do jogo InterRaps.

O estudo contou com o convite para participar dos testes do jogo para estudantes, com idade superior a 18 anos, dos cursos supracitados como cenário da pesquisa. Como critério de inclusão encontra-se também o fato de já terem cursado disciplinas referentes ao ensino de saúde mental, informação colhida através de formulário *on-line* de interesse para participação na pesquisa.

Os estudantes receberam os convites e informações acerca da participação na pesquisa por meio das redes sociais dos grupos PET-Saúde/Interprofissionalidade da UFPR e via e-mail como meio de informe institucional. Após convite, os voluntários que atenderam ao critério de inclusão foram organizados em grupos para as partidas *on-line*, com data de partida definida em conjunto com os jogadores.

Foi efetuado teste piloto com amostragem intencional (POLIT, 2011) com alunos bolsistas e voluntários dos cursos cenários participantes do PET-Saúde/Interprofissionalidade UFPR para testar a estratégia de coleta de dados.

Esta fase objetivou levantar os ajustes necessários do jogo a fim de possibilitar a produção da versão final do jogo, ocorrendo por meio de observação descritiva das sessões virtuais do Jogo InterRaps, com a intenção de coletar dados referentes à percepção a respeito da dinâmica do jogo, como recomendado em estudo acerca de avaliação de dinâmica de jogos educacionais digitais por Soares et al. (2015).

As partidas são realizadas com a participação de até 6 jogadores e um moderador. Os 6 jogadores formam duplas interprofissionais garantindo um dos pilares do jogo InterRaps. Para garantir que a dinâmica idealizada seja realizada foi

definido que o número de participantes deverá ser de no mínimo 4 e no máximo 6, dos diferentes cursos de graduação inclusos. Intenciona-se realizar 6 partidas testes com as equipes interprofissionais, totalizando um mínimo de 24 ou máximo de 36 participantes do estudo. Prevê-se uma duração total de uma hora e quinze minutos, sendo 15 minutos para a explicação das regras do jogo e o restante para a partida.

Com as partidas, será realizada observação descritiva considerando a compreensão das regras do jogo, a utilização do ambiente virtual, a compreensão dos casos apresentados durante o jogo, impressões quanto ao desenvolvimento da partida, reação dos jogadores, assim como seus comentários e intervenções. Estes elementos seguem o referencial de Soares et al. (2015). Após as partidas propõe-se realizar rodas de conversa de duração de 30 minutos a partir da pergunta disparadora “Quais as facilidades e dificuldades para jogar o Jogo InterRaps? Como você se sentiu durante o jogo? ”, a partir das quais será possível resolver pendências relativas à dinâmica das partidas ou a ludicidade da tecnologia.

Para a caracterização dos participantes será feita coleta de dados por meio de instrumento eletrônico fechado disponibilizado via Google Forms® (APÊNDICE 1), e dados coletados durante rodas de conversa. Observara-se, também, o tempo de duração da partida, entendimento das regras, possibilidade de ampliação do público alvo para além dos participantes do PET-Saúde/Interprofissionalidade, a espontaneidade, o prazer resultante da participação no jogo e as possibilidades de incorporar o jogo como prática educativa da formação superior dos cursos de saúde.

Cada partida será entendida como uma unidade ou “corpus” para o estudo, e todas, incluindo a interação de voz dos participantes, será gravada e transcrita na íntegra. Será utilizado o Software MaxQDA® para a sistematização da análise de dados qualitativos já que a ferramenta auxilia na análise de dados não numéricos e não estruturados (textos, áudios, vídeos e imagens) por vários investigadores num ambiente de trabalho colaborativo, o que justifica a escolha desta ferramenta para esta pesquisa (VERBI GmbH; 2021.). A partir desta sistematização os dados serão analisados por meio da análise de conteúdo temática, seguindo as etapas de pré-análise, exploração do material, tratamento dos resultados, interpretação e inferência de Bardin (2013).

1.4 ASPECTOS ÉTICOS

O estudo atende a todos os requisitos exigidos pela resolução 466/2012 (BRASIL, 2012) do Conselho Nacional de Saúde, tendo sido aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa do Setor Saúde da Universidade Federal do Paraná pelo Parecer nº4.452.794. (ANEXO 1)

2 REVISÃO DE LITERATURA

Como apresentado anteriormente este estudo tangencia três campos de conhecimento: a Rede de Atenção Psicossocial, educação interprofissional e o uso de jogos digitais como tecnologias educativas, descritos a seguir.

2.1 REDE DE ATENÇÃO PSICOSSOCIAL

Estabelecidas pela Portaria no 4.279, de 30 de dezembro de 2010, as Redes de Atenção à Saúde (RAS) no âmbito do SUS, “são arranjos organizativos de ações e serviços de saúde, de diferentes densidades tecnológicas, que integradas por meio de sistemas de apoio técnico, logístico e de gestão, buscam garantir a integralidade do cuidado” (BRASIL, 2010; 2014).

A RAS assomou como estratégia dentro da organização do SUS para intervir na fragmentação das ações e serviços de saúde, que seguem o modelo positivista, para que estes serviços possam ser suficientes no cuidado da comunidade. Deste modo, a RAS promove a integração dos serviços de saúde, promovendo um cuidado integral ao cidadão, de forma humanizada e com qualidade, através de uma organização horizontal entre os pontos de atenção centradas na Atenção Básica, oferecendo cuidado multiprofissional e tendo compromisso com resultados sanitários e econômicos (BRASIL, 2010). A partir da definição de Redes de Atenção, surge, então, as Redes Temáticas para atender pontos específicos da saúde no país, e entre elas, instituída pela Portaria nº 3.088 de 2011, a Rede de Atenção Psicossocial (RAPS), voltada ao cuidado das pessoas em sofrimento mental, com transtornos mentais ou que fazem uso de drogas, como parte também da PNSM. A RAPS é composta por três eixos, sendo o primeiro com a intenção da ampliação do acesso à atenção à saúde aos usuários de álcool, crack e outras drogas, o segundo em relação à qualificação da rede de Rede de Atenção Integral de Saúde e o terceiro abordando ações intersetoriais para reinserção social e reabilitação (BRASIL, 2014).

Para atender aos três eixos, a RAPS conta com diferentes serviços e pontos de atenção à saúde mental, como os Centros de Atenção Psicossocial (CAPS), ambulatórios, residências terapêuticas, leitos em hospitais gerais, hospitais psiquiátricos e outros dispositivos que contribuam para o processo de reabilitação e

reinserção social dos cidadãos atendidos na Rede, como o Conselho Tutelar e assistência social (FERNANDES et al, 2020).

A integralidade, um dos princípios do SUS e que se faz presente como objetivo na RAPS, requer a quebra com os valores tradicionais, vindos da tradição do modelo positivista, onde se encontra um cenário de divisão do trabalho, para entrarmos em outro cenário onde se predomina a colaboração e articulação entre os diferentes profissionais (CARVALHO et al, 2020).

No cenário que as legislações referentes à RAPS e seus dispositivos, percebe-se a falta de determinação da atribuição de cada profissão e também o destaque de que todos os profissionais estão envolvidos no processo de assistência ao cidadão do acolhimento até a alta, abrindo assim o espaço para a incorporação da interprofissionalidade, porém que ainda se observa o isolamento do conhecimento médico. Este paradoxo pode ser entendido pela ocorrência das mudanças propostas pela Reforma Psiquiátrica que coexistem com o modelo biomédico herdado da psiquiatria clássica, devendo-se entender que este processo de mudança ainda está em andamento, necessitando tempo para que todos os atores envolvidos possam compreender claramente o novo funcionamento (FERNANDES et al, 2020).

Neste panorama, as diferentes profissões presentes na atenção à saúde mental estão em constante reconfiguração de seu papel e função dentro da Rede, ou seja, suas práticas profissionais específicas estabelecidas pelas leis de exercício profissional e conselhos de classe e as suas ações sociais e demais processos desenvolvidos na assistência ao cidadão atendido pela equipe (SANTOS et al, 2018).

A fim de impulsionar esta mudança de paradigma, observa-se no Brasil, o surgimento de diferentes iniciativas para esta reorientação profissional, como a instituição do Programa Nacional de Reorientação da Formação Profissional (Pró-Saúde) e o Programa de Educação pelo Trabalho em Saúde (PET-Saúde), por considerar-se que este processo pode ser realizado desde a formação de novos profissionais (CARVALHO et al, 2020).

2.2 EDUCAÇÃO INTERPROFISSIONAL

A educação interprofissional (EIP) é entendida como “duas ou mais profissões que aprendem com, de e sobre cada uma delas para melhorar a colaboração e qualidade da assistência” (BARR, 2000 p. 1). Defende-se a EIP como uma educação voltada para as transformações sociais, organizada em uma visão sócio-histórico-cultural de saúde, que conversa com um entendimento dialógico e crítico da educação (BATISTA, 2012 p.25). Segundo Neta e Alves (2016), “não é possível fazer saúde de maneira individualizada”, assim, a EIP oferece oportunidades para esta formação conjunta que visa a melhor assistência aos usuários da Rede.

As iniciativas de EIP se apresentam como estratégias promissoras para que a assistência em saúde seja feita de forma mais qualificada, integral e efetiva, despertando interesse também pelas discussões acerca do aumento da complexidade da assistência e sobre determinantes do processo saúde-doença (Gontijo, 2019).

Prevista nas Diretrizes Curriculares Nacionais para os cursos da área da saúde, a EIP dialoga com o princípio da integralidade do Sistema Único de Saúde (SUS), por meio de um efetivo trabalho em equipe colaborativo, com integração de diferentes campos de conhecimento (CNS, 2017).

Este trabalho em equipe colaborativo vai além do conceito de cooperação, sendo um trabalho intencionalmente planejado objetivando a assistência de qualidade além dos limites entre profissões e serviços, sendo uma primazia na pauta dos recursos humanos, pois ao incluir as diferentes profissões junto ao paciente, sua família e comunidade na tomada de decisões se mostra como efetiva para atender as complexas carências da atenção à saúde (GONTIJO, 2019).

2.3 JOGOS DIGITAIS

O sistema de educação brasileiro percorreu diversas nuances e concepções de como deve ser o ensino, uma dessas mudanças é a centralidade do aluno frente às suas aprendizagens, neste contexto o aluno passa a atuar como protagonista na construção do seu aprendizado. Dessa forma, para romper com o ensino tradicional para o ensino ativo, faz-se necessário uma quebra com os modelos de ensino ainda

em vigência, que possuem a centralidade no professor, como detentor do conhecimento e os alunos como espectadores passivos (MEDEIROS, 2016).

Nesse novo cenário o professor afasta-se do papel de apresentador de conteúdo para se tornar um facilitador do processo de aprendizagem. Dessa maneira, o estudante depara-se com a necessidade de ser o protagonista do seu aprendizado e precisa desenvolver habilidades e competências de relacionar os conteúdos estudados com a realidade ao qual o mundo se apresenta, sua vivência e a capacidade de questionar, debater e criticar essa realidade, proporciona um conhecimento concreto e duradouro, uma vez que as relações que o estudante faz ao atingir o objetivo proposto pela tarefa é palpável e tangível (BONATTI, 2019).

Nesta nova conjuntura, a transmissão vertical de conhecimento não comporta as necessidades de ensino-aprendizagem, a comunicação mediada pela tecnologia traz ao sistema de ensino a inevitabilidade de seu uso como material de ensino e recurso tanto para o docente quanto para o aluno. Justifica-se, então, o uso das metodologias ativas com a proposta de uma abordagem flexível às necessidades do ambiente, permitindo a contraversão da sequência lógica tradicional, de teoria e prática, podendo sem comprometer o aprendizado iniciar pela prática, onde o aluno relaciona os conhecimentos a partir das suas vivências e sistematiza com a teoria posteriormente, assumindo o olhar de uma pessoa social e histórica e consequentemente de saberes (MEDEIROS, 2016).

A estrutura de ensino-aprendizagem em adultos implica na utilização de metodologias ativas que desafiem os estudantes neste processo, ocupando o seu espaço na elaboração de ideias e conceitos e que o professor dentro das possibilidades atue como facilitador e orientador nessa estruturação da aprendizagem. Uma concepção importante de modelos pedagógicos que tencionam romper com o tradicional é o pensamento de aprender fazendo, experimentando e relacionando com a realidade ao qual faz parte, reconhecendo que este ocorra de maneira dinâmica por meio da ação-reflexão-ação (MEDEIROS, 2016).

Segundo Bonatti (2019), as Metodologias Ativas da Educação (MAE) baseiam-se em: “diversas técnicas, procedimentos e processos e levam o aluno a resolver os problemas. Por sua vez, estas são orientadas por processos de conhecimento interativos, incluindo experiências reais e simuladas”. Esta metodologia pressupõe a interação entre os protagonistas e recursos utilizados durante a aula, auxiliando a aprendizagem ao promover a observação da realidade

ao qual o mesmo faz parte, o que promove no aluno a relação crítica sobre a mesma e sobre as situações que o cercam enquanto cidadão.

Neste entendimento a utilização das MAEs torna-se substancial por comportar recursos que estimulam os alunos, proporcionando a sua aproximação e interação nesse processo. Dentre os recursos utilizados podemos apontar os jogos digitais, amplamente utilizados nos mais diferenciados ambientes, desde lazer e estudos, até por profissionais que o utilizam para simular e resolver problemas (MEDEIROS, 2016).

De modo essencial, os jogos possuem características de análise e instrução. Entendo que as analíticas buscam descrever uma determinada situação ou acontecimento para que o aluno examine e explore no sentido de alicerce para a sua tomada de decisão, enquanto que, as de instrução são empregadas para os objetivos de formação (BONATTI, 2019).

Nestas circunstâncias, a aprendizagem baseada em jogos tem por intenção ser uma alternativa ao modelo de ensino-aprendizagem tradicional para um modelo que inicie, reforce e relacione conceitos. A singularidade e entretenimento que os jogos promovem permitem aos alunos realizar as atividades de modo dinâmico e motivados a colaborar por si mesmo e pelo grupo ao qual faz parte (BONATTI, 2019).

3 APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS

Esta monografia será apresentada em formato de artigo científico a ser submetida para a revista Saúde em Debate, para a edição especial dedicada à temática “Interdisciplinaridade na saúde coletiva”. A seguir o artigo completo a ser submetido na revista.

3.1 RESUMO

Introdução: As Diretrizes Curriculares Nacionais para os cursos de graduação da área da saúde desafiam as instituições de ensino superior a ofertarem a Educação Interprofissional e o ensino por meio de metodologias ativas para a formação de profissionais com pensamento crítico, que busquem o cuidado integral e centralizado nos usuários dos serviços que integram as Redes de Atenção à Saúde no âmbito do Sistema Único de Saúde. Essa necessidade configura-se como um desafio para o ensino dos conteúdos relativos à Rede de Atenção Psicossocial nos cursos de graduação da área da saúde. Uma forma potente de enfrentar esse desafio é por meio da utilização de jogos no processo ensino e aprendizagem, que, por meio da ludicidade, promove o raciocínio crítico-reflexivo. Nesse contexto aponta-se a relevância do jogo digital InterRaps, desenvolvido pela equipe PET Saúde-Interprofissionalidade da Universidade Federal do Paraná e que oferece aos jogadores a imersão simulada da experiência de trabalho interprofissional nos equipamentos de saúde que integram a Rede de Atenção Psicossocial. **Objetivo:** Este estudo objetiva analisar a percepção sobre a dinâmica do jogo digital InterRaps com estudantes de cursos de graduação da saúde e identificar os limites do jogo a serem adaptados na continuidade da pesquisa. **Metodologia:** Estudo de abordagem qualitativa, exploratória e descritiva. Os participantes deste estudo foram estudantes dos cursos de graduação de Educação Física, Enfermagem, Farmácia, Terapia Ocupacional e Medicina da UFPR, selecionados por terem sido os cursos participantes do edital PET Saúde Interprofissionalidade 2019-2021. A pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa do Setor Saúde da Universidade Federal do Paraná. A coleta de dados foi realizada a partir de quatro partidas *online* do Jogo InterRaps, seguidas por rodas de conversa a respeito da experiência vivida. Os dados foram gravados, transcritos na íntegra e submetidos à análise de conteúdo de Bardin, com o apoio do *Software* MaxQDA. **Resultados:** Participaram do estudo

10 estudantes dos cursos supracitados, que já cursaram disciplinas com conteúdo relacionado à saúde coletiva/pública e/ou saúde mental, no decorrer de quatro partidas de cerca de uma hora e meia na plataforma virtual e gratuita *Tabletopia*. A partir dos discursos dos participantes emergiram três categorias empíricas: 1) “Percepções sobre a utilização do jogo InterRaps na formação de profissionais de saúde”; 2) “Sentimentos gerados e o alcance da interprofissionalidade” e 3) “Sugestões para superar os limites identificados” trazendo reflexões acerca da dinâmica do jogo, jogabilidade, interprofissionalidade e o uso de plataformas *online* durante a pandemia de Covid-19, período em que a modalidade remota foi adotada como estratégia de ensino em muitos cursos de graduação da área da saúde.

Considerações Finais: Os resultados revelaram que ao utilizar da metodologia ativa de gamificação do ensino na perspectiva da interprofissionalidade, o Jogo InterRaps se apresenta como alternativa potente para o ensino remoto acerca da RAPS. O estudo identificou necessidades de modificações no Jogo InterRaps, que, após validação por juízes, poderá subsidiar o processo ensino e aprendizagem na temática abordada entre estudantes de graduação da área da saúde.

Palavras-chave: Educação interprofissional. Educação superior. Saúde Mental. Jogos Experimentais. Tecnologia Educacional.

3.2 INTRODUÇÃO

A história da atenção à saúde das pessoas com transtornos mentais é marcada pelo modelo manicomial, com o isolamento destas pessoas do resto da sociedade, e então pelo Movimento da Reforma Psiquiátrica e Luta Antimanicomial, tendo como marcos no Brasil a aprovação em 2001 da Política Nacional de Saúde Mental e em 2011 da criação da Rede de Atenção Psicossocial (RAPS), que buscam regulamentar a proteção e os direitos destes cidadãos, redirecionando o cuidado em saúde mental para a reinserção social, através de diferentes dispositivos e serviços com equipes multiprofissionais.(SILVA et al., 2020; BRASIL 2001; 2011; SANTOS et al, 2018).

Um dos princípios do SUS que também é apresentado como um dos objetivos da RAPS, a Integralidade, requer a quebra do cenário de divisão do trabalho vindo do modelo positivista para a entrada de um cenário onde se predomina a colaboração e articulação entre os diferentes profissionais (CARVALHO et al, 2020).

Sendo a educação interprofissional um debate recente no Brasil, o ritmo do avanço e mudança na formação de profissionais de saúde não se iguala a necessidade do novo modelo de atenção à saúde mental, seguindo em sua maior parte, ainda, o modelo positivista com compartimentalização do ensino, comprometendo a efetivação da integralidade no cuidado em saúde através do trabalho interdisciplinar em equipe (EMERICH e ONOCKO-CAMPOS, 2019; LIMA e PASSOS, 2019).

Educação Interprofissional é entendida como “duas ou mais profissões que aprendem com, de e sobre cada uma delas para melhorar a colaboração e qualidade da assistência” (BARR et al, 2000) , ou seja, um processo de aprendizagem de trocas de conhecimentos entre estudantes e profissionais da saúde, que consolidam habilidades imprescindíveis para o trabalho interprofissional e coletivo, pretendendo desfragmentar o processo de cuidado ao usuário, prestando uma assistência singular que o considera em sua relação histórica dentro da comunidade assistida (LIMA e PASSOS, 2019).

Como resposta ao desafio da integralidade na assistência ao usuário do Sistema Único de Saúde (SUS), surgiu o Programa de Educação pelo Trabalho para a Saúde (PET-Saúde), instituído pelos Ministérios da Saúde e da Educação, pela Portaria Interministerial nº 421/2010, através da integração ensino-serviço-comunidade atinge seus objetivos como a qualificação de profissionais, discentes e docentes. Na edição mais recente, o PET-Saúde foi orientado pela interprofissionalidade, interdisciplinaridade e intersetorialidade, com o objetivo de estimular mudanças curriculares nos cursos de saúde de modo a atender às Diretrizes Curriculares Nacionais para os cursos da área da saúde e fomentar o debate sobre educação interprofissional (ALMEIDA et al,2019; SANTOS e BATISTA, 2018).

A necessidade de profissionais proativos e prontos para agir de forma transformadora da realidade, na atual sociedade, impõe às instituições de ensino a modificarem seus métodos de ensino pautados no tradicionalismo e que se apoiem em metodologias que atendam a esta nova realidade, utilizando estratégias baseadas na relação interativa entre docentes e discentes e na participação ativa do estudante, permitindo a construção do conhecimento de forma reflexiva e crítica (COLARES e OLIVEIRA, 2018, SOARES et al, 2015).

Dentre essas novas estratégias, como métodos inovadores, destaca-se as Tecnologias Educativas (TE), que, junto à ludicidade, facilitam o processo ensino-aprendizagem, ao combinar o lazer à construção do conhecimento (GADELHA et al, 2019). Assim, o uso de jogos tem o potencial de colaborar no processo ensino-aprendizagem ao ser uma estratégia que atrai o interesse dos discentes, favorecendo a apropriação por eles do conteúdo, seu envolvimento, criatividade e propiciando um ambiente de interatividade, potencializando a relações interpessoais (SOUZA et al, 2017).

No cenário atual, da pandemia de COVID-19, que resultou em medidas de isolamento social, incluindo a suspensão de aulas presenciais, reforça-se a necessidade do uso de estratégias de ensino que desafiem o modelo bancário de educação, em especial através do desenvolvimento de recursos digitais que auxiliem na educação remota, e, dentro do contexto dos cursos superiores da área da saúde, a produção de tecnologias educativas que ampliem a construção colaborativa de conhecimentos e a sensibilidade dos profissionais atuantes na RAPS, somando aos desafios já propostos anteriormente pelas DCN (CAMACHO et al, 2020).

Diante do exposto, através do PET-Saúde/Interprofissionalidade, foi desenvolvido um jogo virtual focado no ensino sobre a Rede de Atenção Psicossocial, o InterRaps, que deu origem ao projeto de pesquisa “Potencialidade do jogo InterRaps como ferramenta educacional para estudantes de cursos da área da saúde”, do qual o presente estudo faz parte. Este estudo objetiva analisar a percepção sobre a dinâmica do jogo digital InterRaps com estudantes de cursos de graduação da saúde e identificar os limites do jogo a serem adaptados na continuidade da pesquisa, e busca responder à questão de pesquisa “qual a potencialidade de um jogo digital como ferramenta educacional para abordagem do conteúdo de RAPS de forma interprofissional entre estudantes de cursos da saúde?”.

3.3 MÉTODO

Trata-se de um estudo de abordagem qualitativa exploratória e descritiva, que teve como cenários os cursos de graduação de Educação Física, Enfermagem, Farmácia, Terapia Ocupacional e Medicina da Universidade Federal do Paraná (UFPR), selecionados por terem sido participantes do edital PETSaúde 2019-2021.

O Jogo InterRaps foi inicialmente desenvolvido no formato de jogo de tabuleiro, contudo, durante a pandemia do COVID-19 foi adaptado para o formato virtual *on-line* hospedado no repositório de jogos de tabuleiro *on-line* “Tabletopia”. O acesso ao Jogo InterRaps se dá pelo compartilhamento de convite via link de acesso gratuito e sem necessidade do usuário realizar qualquer tipo de download ou cadastro na plataforma, fazendo-se necessária apenas conexão à internet e acesso a um navegador.

O estudo possui caráter exploratório e descritivo a fim de ampliar e explorar a informações e a produção sistematizada do uso de jogos digitais como tecnologias educativas para o ensino de saúde mental no âmbito do SUS, podendo resultar na adequação do protótipo do jogo InterRaps. Esta fase objetivou levantar os ajustes necessários do jogo a fim de possibilitar a produção da versão final do jogo, ocorrendo por meio de observação descritiva das sessões virtuais do Jogo InterRaps, com a intenção de coletar dados referentes à percepção a respeito da dinâmica do jogo, como recomendado em estudo acerca de avaliação de dinâmica de jogos educacionais digitais por Soares et al. (2015).

Como critérios de inclusão foram definidos: ser estudante matriculado nos cursos de graduação de Educação Física, Enfermagem, Farmácia, Terapia Ocupacional e Medicina, com idade superior a 18 anos e que já tivesse cursado disciplinas referentes à saúde pública e/ou saúde mental, com exceção do curso de Educação Física, que em seu currículo obrigatório não apresenta disciplinas que se enquadram nesse critério.

Os estudantes receberam os convites e informações acerca da participação na pesquisa por meio das redes sociais dos grupos PET-Saúde/Interprofissionalidade da UFPR e via e-mail como meio de informe institucional. Após convite, os voluntários que atenderam ao critério de inclusão foram organizados em grupos para as partidas *on-line*, com data de partida definida em conjunto com os jogadores.

Foi efetuado teste piloto com amostragem intencional (POLIT, 2011) com alunos bolsistas e voluntários dos cursos cenários participantes do PET-Saúde/Interprofissionalidade UFPR para testar a estratégia de coleta de dados.

A coleta de dados foi realizada em quatro com a participação de 2 a 4 jogadores por partida, um moderador e ao menos uma assistente técnica, com duração média de uma hora e meia, incluindo o tempo de explicação do jogo e o

tempo de discussão após a partida. Para que a dinâmica idealizada fosse realizada, as partidas foram agendadas considerando a presença de ao menos dois estudantes de cursos diferentes.

Foi realizada observação descritiva considerando a compreensão das regras do jogo, a utilização do ambiente virtual, a compreensão dos casos apresentados durante o jogo, impressões quanto ao desenvolvimento da partida, reação dos jogadores, assim como seus comentários e intervenções. Estes elementos seguem o referencial de Soares et al. (2015). Após as partidas foram realizadas rodas de conversa de duração de 30 minutos a partir das perguntas disparadoras “Quais as facilidades e dificuldades para jogar o Jogo InterRaps? Como você se sentiu durante o jogo? ”, a partir das quais será possível resolver pendências relativas à dinâmica das partidas ou a ludicidade da tecnologia.

Para a caracterização dos participantes foi feita coleta de dados por meio de instrumento eletrônico fechado disponibilizado via Google Forms® (APÊNDICE 1), e dados coletados durante rodas de conversa. Observou-se, também, o tempo de duração da partida, entendimento das regras, possibilidade de ampliação do público alvo para além dos participantes do PET-Saúde/Interprofissionalidade, a espontaneidade, o prazer resultante da participação no jogo e as possibilidades de incorporar o jogo como prática educativa da formação superior dos cursos de saúde.

Cada partida foi entendida como uma unidade ou “corpus” para o estudo, e todas, incluindo a interação de voz dos participantes, foi gravada e transcrita na íntegra. Foi utilizado o Software MaxQDA® para a sistematização da análise de dados qualitativos já que a ferramenta auxilia na análise de dados não numéricos e não estruturados (textos, áudios, vídeos e imagens) com o objetivo de codificá-los para análise (VERBI GmbH; 2021.).

Para a transcrição das discussões em grupos focais a fim de resguardar a identidade dos participantes, optou-se pela utilização de códigos de identificação dos mesmos. Tais códigos foram iniciados pela letra P, de participante, seguidos por um número cardinal, que significou a ordem cronológica de desenvolvimento das falas durante as partidas.

Ao ser incorporado no software MAXQDA, realizou-se a codificação dos dados através da criação da seguinte lista de códigos: interprofissionalidade, design, dinâmica, jogabilidade, conteúdo, sugestões, plataforma, e reações e emoções ao jogar. As falas codificadas deram então origem a três categorias empíricas: 1)

“Percepções sobre a utilização do jogo InterRaps na formação de profissionais de saúde”; 2) “Sentimentos gerados e o alcance da interprofissionalidade” e 3) “Sugestões para superar os limites identificados”.

A partir desta sistematização os dados foram analisados por meio da análise de conteúdo temática, seguindo as etapas de pré-análise, exploração do material, tratamento dos resultados, interpretação e inferência de Bardin (2013).

3.3.1 ASPECTOS ÉTICOS

O estudo atendeu a todos os requisitos exigidos pela resolução 466/2012 (BRASIL, 2012) do Conselho Nacional de Saúde, tendo sido aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa do Setor Saúde da Universidade Federal do Paraná pelo Parecer nº4.452.794, CAAE: 39730520.6.0000.0102.

3.4 RESULTADO

O estudo contou com a participação de 10 estudantes de cursos de graduação em saúde da Universidade Federal do Paraná, divididos em quatro sessões virtuais convidados a partir das redes sociais do PETSaúde - Interprofissionalidade. O estudo contou com seis participantes do sexo feminino e quatro participantes masculinos, todos com idade entre 21 e 33 anos, solteiros e sem filhos. A distribuição dentro dos cursos participantes pode ser observada no QUADRO 1.

QUADRO 1 – Número de participantes de cada curso.

Curso	Número de participantes
Educação Física	1
Enfermagem	4
Farmácia	1
Medicina	3
Terapia Ocupacional	1

FONTE: A autora (2021).

Em questão de periodicidade na graduação, considerando a variedade de quatro a seis anos de duração dos cursos participantes, os discentes se encontravam em diferentes momentos de seus cursos, variando do 1º período até o 11º, com a maioria encontrando-se a partir do 7º período.

Apenas seis participantes haviam cursado disciplinas ou cursos que abordaram conteúdos relativos à Saúde Mental, enquanto três participantes tiveram contato com conteúdos sobre o SUS, tendo apenas a estudante de Educação Física relatado não ter tido conteúdos relativos à Saúde Pública ou Coletiva até o presente momento em seu currículo.

Dentre as disciplinas e conteúdos relacionados à Saúde Mental os acadêmicos relataram o estudo acerca de: Transtornos Mentais, Rede de Atenção Psicossocial, história da saúde mental no Brasil, ciclo vital, rede de apoio, CAPS, Atenção hospitalar, Fundamentos da Psiquiatria Clínica, Psiquiatria, psicopatologias, Processo de Terapia Ocupacional na Saúde Mental, Redes de Atenção, legislações e portarias, tratamentos farmacológicos para transtornos mentais e psicoterapia.

Em relação a familiaridade com a utilização de jogos digitais, cinco participantes relatam ter tido contato prévio, citando jogos como: jogos de RPG (*Role-playing game*), jogos de celular, Damas *on-line*, MOBA (*Multiplayer On-line Battle Arena* ou Arena de Batalha *on-line* com Multi Jogadores, em tradução livre) e FPS (*First-Person Shooters* ou jogos de tiro em primeira pessoa, em tradução livre).

Já na perspectiva do uso de jogos digitais na formação superior, cinco estudantes tiveram contato com o uso de jogos como metodologia de ensino em sua formação, destacando o uso em atividades de licenciatura, em projetos como o PETSaúde- Interprofissionalidade, e o uso das plataformas *Kahoot* e *Mentimeter*, para revisão e interação com os professores.

3.4.1 PERCEPÇÕES SOBRE A UTILIZAÇÃO DO JOGO INTERRAPS NA FORMAÇÃO DE PROFISSIONAIS DE SAÚDE

Das falas dos estudantes surgiram temas que revelam percepções acerca do jogo InterRaps, suas características e suas aplicações na formação superior em saúde.

Os participantes revelaram a interpretação de que o jogo oferece aos jogadores um cenário fictício, porém verossímil, em que podem trabalhar seus conhecimentos sobre o conteúdo relativo à RAPS a partir dos casos apresentados e que auxiliam na formação do pensamento crítico do futuro profissional de saúde.

Ele [jogo] é todo muito bem amarradinho, as histórias são muito bem amarradas, são casos reais, casos que realmente acontecem. (P7)

Conforme vai jogando você vai lembrando do conteúdo e tem uma intuição do que é o melhor. (P8)

O jogo é fluido e assim consegue desenvolver as habilidades aprendidas na faculdade sobre saúde mental e tudo o mais. (P7)

Os discursos também revelam que através do uso de metodologias ativas, como a gamificação do ensino, os estudantes encontram interesse e motivação para estudar e buscar conhecimentos, se tornando participantes ativos em seu processo de construção do conhecimento necessário para atuarem com uma prática baseada em evidências.

Foi muito bom poder, além de acertar as questões, entender que tem coisas que eu sei, mas também de ver que tem coisas que eu ainda não sei, que preciso estudar ou que ainda vou estudar mais para a frente nas matérias. (P5)

Percebi tudo o que eu não sabia e consegui, talvez não memorizar, mas aprender aquilo e ter um contato inicial de uma forma bem diferente, apresentada sem ser maçante como o modelo de ensino que a gente tem aqui na Federal [...]. Sem contar a interação que é diferente, ter um tom de brincadeira, uma leve rivalidade. (P6)

No que diz respeito ao funcionamento do Jogo InterRaps os discursos denotam que o uso de um manual de instruções não foi suficiente para que os jogadores compreendessem a totalidade das regras do jogo, a compreensão das regras foi alcançada após as primeiras rodadas das partidas. Além disso, os participantes referem que uma experiência prévia com jogos virtuais auxiliou na compreensão mais rápida da dinâmica e funcionamento do tabuleiro do jogo.

A dificuldade que eu tive no começo do jogo foi entender da dinâmica, porque a gente tinha nossos casos e as cartas com as perguntas, e isso acabou meio misturado, estava seguindo a linha do meu paciente e de repente eu ia para o CAPS ou algum outro lugar responder às cartas. (P2)

Sobre o manual, acho que é mais na prática que a gente vai entender bem e depois de uma ou duas jogadas que a gente vai entender a dinâmica do jogo bem. (P1)

Achei que foi bem intuitivo, quem já tem uma noção de jogo e tudo mais, achei que não precisaria nem de uma pessoa ensinando, você consegue entender ele. (P8)

Os participantes referiram dificuldades na utilização da plataforma *on-line* que hospeda o jogo, que apresentou, para alguns jogadores, uma interface pesada, com o carregamento lento do conteúdo do jogo e que não habilitou todos os recursos disponíveis na plataforma a todos os jogadores.

A plataforma em si, não sei se foi hoje só que ela estava meio lenta, é a única parte que deu problema, ela está com bastante delay. (P7)

Quanto às dificuldades, creio que a plataforma também demorou para carregar, mas quando carregou deu tudo certo. (P1)

Meu jogo assim, nem entrou é, então de dificuldade foi mais a tecnologia. (P2)

Achei difícil a plataforma, ela é um pouco confusa, ruim de mexer e lerda. (P4)

Outro ponto de relevância que surgiu foi a participação de estudantes de educação física, que em sua grade curricular não apresenta disciplinas obrigatórias que discutam, diretamente, sobre o SUS e RAPS, o que se mostrou como uma dificuldade para esses estudantes responderem às questões sobre os pontos de atenção da RAPS.

Gostei bastante, apesar de não ter acertado nenhuma questão. Não tive nada de saúde básica no meu curso ainda, eu sou caloura, e eu conheço algumas coisas porque eu fiz um curso *on-line* no início da quarentena sobre o acolhimento de pacientes, e coisas mais específicas eu não sabia, então consegui aprender bastante com o jogo. (P9)

A percepção dos participantes sobre o jogo InterRaps indica que essa tecnologia apresenta jogabilidade e relevância para o ensino interprofissional em saúde no que diz respeito ao conteúdo da RAPS, apresentando de forma lúdica o funcionamento da Rede e como os diferentes serviços funcionam integrados.

3.4.2 SENTIMENTOS GERADOS E O ALCANCE DA INTERPROFISSIONALIDADE

Os sentimentos que foram relatados pelos participantes foram de contentamento em participar da partida do jogo InterRaps com estudantes de outros cursos, garantindo a interprofissionalidade, conforme relato abaixo.

Achei legal [jogar contra alguém da enfermagem sendo da medicina] já que eu sou uma das pessoas que tento ser o menos antissocial entre curso o possível, para a gente alinhar os pensamentos e conseguir futuramente conversar uma mesma língua, até porque muitas vezes no dia a dia da prática se não estiver tudo alinhado daí pode surgir conflitos e desentendimentos, aí às vezes na correria as pessoas não param para se entender e fica um ruído na comunicação. (P6)

Entra bem na proposta do PET, não só dos alunos, mas do futuro, pra gente entender que precisa trabalhar juntos, o jogo reforça bem isso. (P5)

Outro sentimento reportado foi a insegurança a respeito da temática abordada no jogo, o que que foi superado no decorrer da partida.

Achei legal, teve coisas que respondi com o feeling o que meu coração dizia que era verdade, coisas que a gente não vê na graduação e que são de qualquer forma importante mesmo a gente não vendo. (P3)

No começo do jogo estava assustada, pois já vi que não ia saber nada quando li o manual de instruções. (P9)

Os discursos apontaram que o jogo InterRaps captou a atenção dos estudantes, conforme descrito abaixo.

Acho que eu me senti imerso durante o jogo. (P7)

3.4.3 SUGESTÕES PARA SUPERAR OS LIMITES IDENTIFICADOS

Ao falar sobre sua experiência na partida, os participantes também trouxeram em seus discursos sugestões que serão consideradas para a continuidade do desenvolvimento do Jogo InterRaps, como pontos a melhorar e locais e situações em que o jogo poderia ser aplicado, destacando nesse contexto o ambiente da sala de aula e ambientes alternativos em que há congregação de estudantes.

Dá para ser usado em sala de aula, porque ele abrange uma área que tem sua relevância na área da saúde e dá pra ser aplicado bastante na vida acadêmica. (P10)

Seria muito legal se tivesse no Centro Acadêmico, em situações fora de aula, adoraria usar esse jogo para estudar para alguma prova, é um jeito dinâmico de estudar. (P9)

No que diz respeito à interatividade, uma sugestão trata da devolutiva do moderador sobre a resposta da pergunta sorteada, que poderia favorecer a discussão entre os jogadores antes da explicação teórica sobre o conteúdo que é fornecida em toda a rodada, conforme relato abaixo.

Acho que podia, sei lá, perguntar se alguém discordava, seria interessante, tudo bem que a gente não estava em equipes, mas talvez geraria mais discussões e veria quais os pontos que a maioria sabe e o que a maioria não sabe, ou mais ou menos, para poder pegar isso e o embasamento para explicar, acho que não precisa todas as perguntas serem explicadas. (P3)

As falas trazem a relevância deste jogo ser testado também em seu formato original, físico, que por decorrência da pandemia de COVID-19 foi adaptado para o formato virtual a fim de atender às necessidades do campo da educação nesse momento de distanciamento social.

O jogo é interessante de fazer ele físico, acho que deve até ficar melhor no físico do que no *on-line*. (P2)

3.5 DISCUSSÃO

Na categoria “Percepções sobre a utilização do jogo InterRaps na formação de profissionais de saúde”, os resultados trazem reflexões acerca do uso de metodologias ativas no ensino de cursos superiores da área da saúde. Essa discussão é importante para o atendimento das Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN) para os cursos da área da saúde e para o momento em que o ensino remoto durante a Pandemia de COVID-19 torna-se uma necessidade, onde o uso de tecnologias no ambiente virtual é uma ferramenta para que a construção do conhecimento se dê de forma ativa no processo ensino e aprendizagem (ALMEIDA et al, 2019; CAMACHO et al, 2020).

Para o atendimento às DCN para os cursos da área da saúde o desafio apresentado é a reestruturação dos cursos com o uso de estratégias pedagógicas baseadas no diálogo entre docente e discentes de forma interdisciplinar, garantindo a participação ativa dos estudantes através de situações que estimulem a reflexão e senso crítico na construção de conhecimento. Essa proposta difere das estratégias tradicionais em que o discente recebe passivamente o conhecimento exposto pelo professor e memoriza as informações, não havendo associação entre o conteúdo e o cenário real em que os estudantes atuarão futuramente (ALMEIDA et al, 2019; SOARES et al, 2015).

Ao se objetivar o trabalho do pensamento crítico do futuro profissional de saúde é uma habilidade a ser desenvolvida, envolvendo conhecimentos, experiências, atitudes e habilidades intelectuais, ou seja, é um processo complexo que serve como base para a tomada de decisão a partir da reflexão sobre consequências de fenômenos que necessitam de intervenção (GHEZZI et al, 2019).

Dentre as metodologias ativas, o uso de jogos como estratégia de ensino se torna relevante por garantir, através de uma vivência em um cenário fictício e do lúdico, um ambiente desafiador e seguro para o desenvolvimento de competências aos estudantes que, ao lidar com situações-problemas que possam encontrar em suas vidas profissionais, apropriam-se do conteúdo ao mesmo tempo em que trabalham o pensamento crítico, a liberdade, a autonomia e a responsabilidade, tornando-se um agente transformador da sociedade (GADELHA et al, 2019; SOARES et al, 2015).

Entende-se o ato de jogar como uma ação livre e fictícia (SOUZA et al, 2019). Ao se discutir o uso de jogos digitais no contexto educacional, é necessário pensar nos conceitos de jogabilidade e *gameplay*, definidos por Duarte (2020) como:

Jogabilidade é uma qualidade intrínseca ao jogo de videogame que representa o quão usável ou interessante é considerando os aspectos de qualidade de suas mecânicas, regras e design. É qualitativamente percebida pelo jogador. Influencia o *gameplay*. *Gameplay* é um evento composto por estratégias executadas. E que envolve ao menos um jogador e um jogo de videogame interagindo. O gatilho do evento é o início da partida de videogame. O *gameplay* começa quando o jogador insere um comando válido no controle de videogame, e termina quando a partida de videogame é interrompida. É influenciado pela jogabilidade, bem como pela experiência do jogador. (DUARTE, 2020, p. 146)

Na categoria “Sentimentos gerados e o alcance da interprofissionalidade”, os relatos reforçam a noção de que o uso de jogos como metodologia ativa de ensino é capaz de despertar diferentes sentimentos em seus jogadores e que estes sentimentos podem ser positivos para fomentar motivação para construir ativamente seu conhecimento. Essas questões são descritas em pesquisas que afirmam que além do desenvolvimento do conhecimento na ficção, a experiência no jogo, ao ser prazerosa e estar relacionada com a liberdade de escolha presente nos jogos, deixa o jogador submetido a alterações de humor onde podem surgir diversos sentimentos, como alegria, tristeza e raiva (FORNARI e FONSECA, 2019, SOUZA et al, 2017).

Outro sentimento observado entre os participantes desta pesquisa foi a receptividade em participar de uma iniciativa interprofissional, que assim como o uso de metodologias ativas, se apresenta como um desafio no ensino superior em saúde. Apesar da discussão acerca da Educação Interprofissional ser recente, já se observa resultados positivos em que estudantes e profissionais de diferentes profissões aprendem com, sobre e entre si, de forma colaborativa, a fim de melhorar a qualidade dos serviços de saúde, buscando atender aos princípios do SUS mantendo a centralidade no cidadão, interação e interdependência entre as diferentes profissões (SILVA et al, 2021).

A terceira categoria, “Sugestões para superar os limites identificados” aborda questões relativas à interatividade do jogo. Os participantes refletiram sobre a necessidade de uma devolutiva melhor em relação às respostas das cartas-perguntas. Essa reflexão remete ao conceito de elementos de jogo, mais especificamente ao “feedback contínuo”, um elemento comum, porém importante em jogos educativos por ser imprescindível para garantir a jogabilidade, associado ao conjunto de regras e a imersão proporcionada pelo jogo (OLIVEIRA et al, 2018).

Outra fala faz referência à versão física do Jogo InterRaps, no formato de tabuleiro, conforme o design inicial desta tecnologia, que foi construída em modelo prototipado e testado com a equipe do PETSaúde/Interprofissionalidade (SILVA et al, 2021). Porém, devido às circunstâncias impostas pela pandemia de Covid-19 e as restrições sanitárias impostas para conter a disseminação do vírus, optou-se pela adaptação do jogo InterRaps para sua versão *on-line*, utilizada neste estudo.

Este estudo apresentou como limitações o número de participantes, a plataforma de hospedagem do jogo que depende de uma conexão de internet

estável e de alta velocidade, o que pode excluir e/ou dificultar a participação de alguns estudantes. Outra limitação foi a dificuldade de participação dos estudantes do curso de Educação Física, que não cursam, em sua maioria, disciplinas obrigatórias sobre os temas abordados no Jogo InterRaps, todavia, a participação desse grupo de estudantes é essencial nesta pesquisa porque tais profissionais compõem as equipes dos Núcleos de Atenção à Saúde da Família (NASF) na Atenção Primária à Saúde.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O conteúdo dos relatos dos discentes participantes deste estudo revelou que ao romper com o modelo de educação vertical e compartimentalizada, a partir do uso da gamificação do ensino na perspectiva da interprofissionalidade, o Jogo InterRaps se apresenta como alternativa para o ensino acerca da RAPS. Destaca-se sua pertinência para discutir os desafios sobre o encaminhamento dos usuários e questões sobre os diferentes serviços da Rede de Atenção à Saúde, atendendo de forma interdisciplinar aos desafios propostos nas DCN dos cursos superiores de saúde e auxiliando a formar profissionais com pensamento crítico para atuar no SUS.

Os resultados também revelam que o elemento de jogo “jogabilidade” se faz presente no Jogo InterRaps, sendo este um jogo usável e interessante, do ponto de vista dos jogadores, mas que ainda há campo para melhorias em questões de explicação acerca das dinâmicas e regras do jogo, as quais necessitarão ser validadas por juízes experts em futuras pesquisas.

Desta forma entende-se que o estudo alcançou os objetivos propostos ao avaliar as percepções de estudantes de cursos de graduação em saúde acerca da dinâmica do jogo e identificar pontos de melhoria do Jogo InterRaps para a continuidade da pesquisa, demonstrando que o jogo possui potencialidades como ferramenta para o ensino interprofissional acerca da RAPS.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, R. G. S.; TESTON, E. F.; MEDEIROS, A. A. A interface entre o PET-Saúde/Interprofissionalidade e a Política Nacional de Educação Permanente em Saúde. **Saúde em debate**, Rio de Janeiro, v. 43, n. spe1, p. 97-105, Aug. 2019. Disponível em: <<https://www.scielo.org/article/sdeb/2019.v43nspe1/97-105/>>. Acesso em 18 Set. 2020.
- BARDIN, L. Análise de Conteúdo. Edição revisada e atualizada. **Edições 70**, Lisboa, 2011.
- BARR H. et al. Evaluating interprofessional education: a UK review for health and social care. **BERA/CAIPE**; Londres, 2000. Disponível em: <<https://www.caipe.org/resources/publications/barr-h-freethd-hammick-m-koppel-i-reeves-s-2000-evaluations-of-interprofessional-education>> Acesso em: 22 set. 2020.
- BATISTA N.A. Educação Interprofissional em Saúde: Concepções e Práticas. **Caderno FNEPAS**, v.2, jan. 2012. Acesso em: 03 set. 2020. Disponível em: http://www.fnepas.org.br/artigos_caderno/v2/educacao_interprofissional.pdf
- BRASIL. **Lei no 10.216, de 6 de abril de 2001**. Dispõe sobre a proteção e os direitos das pessoas portadoras de transtornos mentais e redireciona o modelo assistencial em saúde mental. Congresso Nacional, Brasília, 2001. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/leis_2001/l10216.htm#:~:text=LEI%20No%2010.216%2C%20DE,modelo%20assistencial%20em%20sa%C3%BAde%20mental>. Acesso em: 18 set. 2020.
- BRASIL. **Portaria nº 3.088, de 23 de dezembro de 2011**. Institui a Rede de Atenção Psicossocial para pessoas com sofrimento ou transtorno mental e com necessidades decorrentes do uso de crack, álcool e outras drogas, no âmbito do Sistema Único de Saúde (SUS). Ministério da Saúde, Brasília, 2011. Disponível em: http://bvsms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/gm/2011/prt3088_23_12_2011_rep.html
- BRASIL. **Portaria Nº 4.279**. Estabelece diretrizes para a organização da Rede de Atenção à Saúde no âmbito do Sistema Único de Saúde (SUS). Ministério da Saúde, Brasília, 2010. Disponível em: <https://bvsms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/gm/2010/prt4279_30_12_2010.html>. Acesso em: 18 set. 2020.
- BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Atenção à Saúde. Implantação das Redes de Atenção à Saúde e outras estratégias da SAS / Ministério da Saúde. **Secretaria de Atenção à Saúde**. – Brasília: Ministério da Saúde, 2014.p.9, 10 e 11.

BRASIL. Ministério da Saúde. Diretrizes Nacionais Curriculares para os cursos da área da saúde. **Conselho Nacional da Saúde**/ Ministério da Saúde - Brasília, 2017. Disponível em: <<http://conselho.saude.gov.br/resolucoes/2017/Reso569.pdf>>. Acesso em: 18 set. 2020.

BONATTI, H.; et. al. Aprendizagem Baseada em Jogos (GBL) para o ensino de balanceamento de linha no curso de Engenharia de Produção. **XXXIX Encontro Nacional de Engenharia de Produção “Os desafios da engenharia de produção para uma gestão inovadora da Logística e Operações”**, Santos, São Paulo, Brasil, 15 a 18 de outubro de 2019. Disponível em: <<http://www.abepro.org.br/publicacoes/artigo.asp?e=enegep&a=2019&c=38093>>. Acesso em: 18 set. 2020.

CAMACHO, A. C. L. F.; JOAQUIM, F. L.; MENEZES, H. F. de; SANT’ ANNA, R. M. Tutoring in distance education in times of COVID-19: relevant guidelines. **Research, Society and Development**, [S. l.], v. 9, n. 5, p. e30953151, 2020. DOI: 10.33448/rsd-v9i5.3151. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/3151>. Acesso em: 18 sep. 2020.

CARVALHO, M. de F. A. A.; COELHO, E. de A. C.; OLIVEIRA, J. F. de; FREIRE, A. K. da S. Collaborative team under the interprofessional scope strengthening the integrality in psychosocial care. **Research, Society and Development**, [S. l.], v. 9, n. 8, p. e552985762, 2020. DOI: 10.33448/rsd-v9i8.5762. Disponível em: <https://www.rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/5762>. Acesso em: 27 sep. 2020.

COLARES, K. T. P.; OLIVEIRA, W. Metodologias Ativas na formação profissional em saúde: uma revisão. **Revista Sustinere**, [S.l.], v. 6, n. 2, p. 300 - 320, jan. 2019. ISSN 2359-0424. Disponível em: <<https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/sustinere/article/view/36910>>. Acesso em: 18 Set. 2020. doi:<https://doi.org/10.12957/sustinere.2018.36910>.

CONSELHO NACIONAL DE SAÚDE. **Resolução nº 569**, de 8 de dezembro de 2017. Disponível em: <<http://conselho.saude.gov.br/resolucoes/2017/Reso569.pdf>>. Acesso em: 02 de ago de 2021.

DUARTE, L. S. R. **A habilidade de ver o jogar: um estudo sobre o conceito de jogabilidade**. Dissertação (Mestrado – Pós-Graduação em Ciência da Informação) – Universidade Federal Fluminense, Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação, p. 150-159. 2020.

EMERICH, Bruno Ferrari; ONOCKO-CAMPOS, Rosana. Formação para o trabalho em Saúde Mental: reflexões a partir das concepções de Sujeito, Coletivo e

Instituição. **Interface (Botucatu)**, Botucatu, v. 23, e170521, 2019. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/Interface.170521>>. Acesso em 27 Set. 2020.

FERNANDES, R. L. et al. Conhecimento de gestores sobre a Política Nacional de Saúde Mental. **Rev. Bras. Enferm.**, Brasília, v. 73, n. 1, e20180198, 2020. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/0034-7167-2018-0198>>. Acesso em 18 Set. 2020.

FORNARI, L. F.; FONSECA, R. M. G. S.. Prevenção e enfrentamento da violência de gênero por meio de jogos educativos: uma revisão de escopo. **RISTI**, Porto, n. 33, p. 78-93, set. 2019. Disponível em <http://scielo.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1646-98952019000300007&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 28 jul. 2021. <https://doi.org/10.17013/risti.33.78-93>.

GADELHA, Marília Moreira Torres et al. Tecnologias educativas no processo formativo: discurso dos acadêmicos de enfermagem. **Rev enferm UFPE** [on line], Recife, 13(1):155-61, jan., 2019. Disponível em: <<https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/biblio-1006139>>. Acesso em: 18 Set. 2020.

GHEZZI, J. F. S. A. et al. Metodologias de aprendizagem ativa e a formação do enfermeiro com pensamento crítico: revisão integrativa da literatura. In: Congresso Ibero-Americano em Investigação Qualitativa, 8., 2019, Lisboa. **Atas - Investigação Qualitativa em Educação/Investigación Cualitativa en Educación**. Lisboa: CIAIQ. 2019. Disponível em: <<https://proceedings.ciaiq.org/index.php/CIAIQ2019/article/view/2186>>. Acesso em: 29 de jul de 2021.

GONTIJO E.D; FILHO J.R.F; FORSTER A.C. Educação interprofissional em saúde: abordagem na perspectiva de recomendações internacionais. **Cadernos do Cuidado** Volume 3 - Número 2. Acesso em: 03 set. 2020 DOI: <http://dx.doi.org/10.29397/cc.v3n2.186>

LIMA, I. C. B. F.; PASSOS, I. C. F. Residências integradas em saúde mental: para além do tecnicismo. **Trab. educ. saúde** [on-line]. 2019, vol.17, n.2 [cited 2020-09-11], e0020940. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/tes/a/XpJHP9RXvB5fmJyPmgjsCsg/?lang=pt>>. Acesso em: 18 Set. 2020. <https://doi.org/10.1590/1981-7746-sol00209>

MEDEIROS R.A; LIMA R.; SILVA D.; MERCADO L.P. Jogos digitais como estratégia de ensino-aprendizagem no ensino superior: A construção e aplicação do jogo

“Renascença” na disciplina de literatura. **XI SJEEC**, 2015. Disponível em: <<https://www.ea2.unicamp.br/mdocs-posts/jogos-digitais-como-estrategia-de-ensino-aprendizagem-no-ensino-superior-a-construcao-e-aplicacao-do-jogo-renascenca-na-disciplina-de-literatura/>>. Acesso em: 22 set. 2020.

NETA, A.; ALVES, M. A comunidade como local de protagonismo na Integração Ensino-Serviço e Atuação Multiprofissional. **Trab. Educ. Saúde**. Rio de Janeiro, v.14, n. 1, p.221-235, jan-abr 2016.

Qualitative Data Analysis Software- MAXQDA. Berlin, Germany: VERBI GmbH; 2021. Disponível em: <https://www.maxqda.com/brasil/software-analise-qualitativa>. Acesso em: 14 jul. 2021.

OLIVEIRA, R. N. R. et al. Frameworks para Desenvolvimento de Jogos Educacionais: uma revisão e comparação de pesquisas recentes. In: Simpósio Brasileiro de Informática na Educação - SBIE, 29., 2018, Porto Alegre. **Anais do SBIE 2018**. Porto Alegre: SBIE. 2018. Disponível em: < <http://www.br-ie.org/pub/index.php/sbie/article/view/8045>>. Acesso em: 29 de jul de 2021.

POLIT, D.F., BECK, C.T. **Fundamentos de pesquisa em enfermagem: métodos, avaliação e utilização**. 7. ed. Porto Alegre: Artmed; 2011.

SANTOS, G. M.; BATISTA, S. H. S. S. Docência, Pró-Saúde e PET-Saúde: narrativas de um fazer interprofissional. **Interface (Botucatu)**, Botucatu, v. 22, supl. 2, p. 1589-1600, 2018 . Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S141432832018000601589&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 24 Set. 2020. [8]

SANTOS, R. C. A.; PESSOA JUNIOR, J. M.; MIRANDA, F. A. N. Rede de atenção psicossocial: adequação dos papéis e funções desempenhados pelos profissionais. **Rev. Gaúcha Enferm.**, Porto Alegre, v. 39, e57448, 2018 . Disponível em <<https://doi.org/10.1590/1983-1447.2018.57448>>. Acesso em 24 set. 2020

SILVA, J. S. e et al. O cuidar de enfermagem em saúde mental na perspectiva da reforma psiquiátrica. **Enfermagem em Foco**, [S.l.], v. 11, n. 1, jun. 2020. ISSN 2357-707X. Disponível em: <<http://revista.cofen.gov.br/index.php/enfermagem/article/view/2743>>. Acesso em: 24 set. 2020.

SILVA, M. N. et al. Jogo InterRaps: uma estratégia de ensino interprofissional em Saúde Mental. **Interface - Comunicação, Saúde, Educação [on-line]**. 2021, v. 25 [Acessado 31 Julho 2021] , e200408. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/interface.200408>>. Epub 19 Abr 2021. ISSN 1807-5762. <https://doi.org/10.1590/interface.200408>.

SOARES, A. N. et al. Role Playing Game (RPG) como estratégia pedagógica na formação do enfermeiro: relato da experiência de criação do jogo. **Texto contexto - enferm.**, Florianópolis , v. 24, n. 2, p. 600-608, Jun 2015. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/0104-07072015001072014>>. Acesso em: 18 set 2020.

SOUZA, V. et al . O jogo como estratégia para abordagem da sexualidade com adolescentes: reflexões teórico-metodológicas. **Rev. Bras. Enferm.**, Brasília, v. 70, n. 2, p. 376-383, Abr. 2017 . Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/reben/a/6GSyYPQJpRFK8nn8nrL9vDC/?lang=pt>>. Acesso em: 27 Set. 2020.

APÊNDICE 1 – COMPONENTES DO INSTRUMENTO DE CARACTERIZAÇÃO DOS PARTICIPANTES

A. CARACTERIZAÇÃO

1. Iniciais:

2. Sexo: ()F ()M ()Não informado

3. Idade: () 20 a 30 anos () 31 a 40 () 41 a 50 () 50 e mais

4. Estado civil: () solteiro ()casado ()viúvo ()divorciado () não informado ()

Outro:

5. Filhos: () nenhum ()1 ()2 ()3 ()4 ()5 e +

6. Graduação em andamentos: () Enfermagem () Medicina () Farmácia ()

Terapia Ocupacional

7. Semestre cursado

8. Já cursou alguma disciplina ou curso que abordou conteúdos relativos à

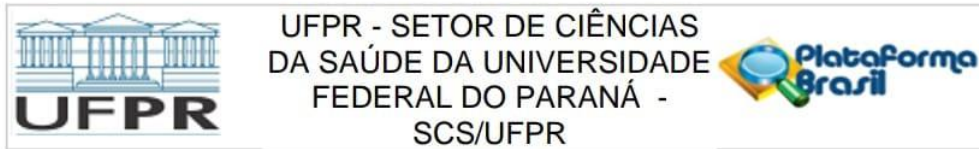
Saúde Mental ? () Sim () Não

9. Se sim, quais conteúdos?

10. Possui familiaridade com a utilização de jogos digitais? Quais?

11. Já utilizou jogos digitais na formação superior? De que maneira?

ANEXO 1 – PARECER DE APROVAÇÃO DO COMITÊ DE ÉTICA E PESQUISA EM SAÚDE DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: POTENCIALIDADE DO JOGO INTERRAPS COMO FERRAMENTA EDUCACIONAL PARA ESTUDANTES DE CURSOS DA ÁREA DA SAÚDE

Pesquisador: Rafaela Gessner Lourenço

Área Temática:

Versão: 2

CAAE: 39730520.6.0000.0102

Instituição Proponente: Departamento de Enfermagem

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 4.452.794

Apresentação do Projeto:

Trata-se de projeto de pesquisa intitulado "Potencialidade do Jogo Interraps como ferramenta educacional para estudantes de cursos da área da saúde", sob a coordenação e orientação do Profa. Dra. Rafaela Gessner Lourenço, docente do Departamento de Enfermagem da Universidade Federal do Paraná, com a participação e colaboração do Prof. Orientador Allan Kardec de Lima do Departamento de Farmácia, e a participação dos estudantes de graduação do curso de Enfermagem Maria Gabriela Rodrigues de Souza, Marcel Pereira Gritten, Mariana Nunes da Silva e Maria Eduarda Verbinen; os estudantes do curso de Medicina, Davi Fernandes de Castro e Fernanda de Souza Ferreira; e os estudantes de do curso de Farmácia, Luana Santos Conceição e Nicolle Boell Heiden da Universidade Federal do Paraná.

Objetivo da Pesquisa:

O presente projeto de pesquisa tem como objetivo geral "compreender as potencialidades e os limites do jogo digital InterRaps como uma ferramenta educacional para estudantes de diferentes cursos da saúde acerca do conteúdo de Redes de Atenção Psicossocial."

Objetivos Específicos:

"- Analisar a percepção sobre a dinâmica e o conteúdo do jogo digital InterRaps com estudantes de cursos de graduação da saúde."

"- Identificar, entre estudantes de cursos de graduação da saúde, o grau de compreensão das

Endereço: Rua Padre Camargo, 285 - 1º andar

Bairro: Alto da Glória

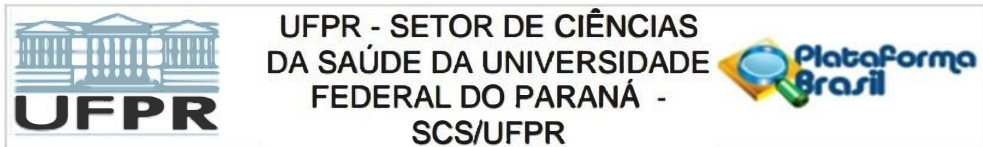
CEP: 80.060-240

UF: PR

Município: CURITIBA

Telefone: (41)3360-7259

E-mail: cometica.saude@ufpr.br



Continuação do Parecer: 4.452.794

cartelas e situações-problemas desenvolvidas para o Jogo digital InterRaps."

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Riscos

"Esse estudo apresenta o risco de provocar emoção, desconforto ou constrangimento ao participante, antes, durante ou após a participação na pesquisa, pois esse momento pode fazer com que o participante se recorde de algum caso relacionado à saúde mental que presenciaram, atenderam ou mesmo vivenciaram."

"Para minimização da ocorrência do risco de constrangimento e desconforto será garantido ao participante que sua participação é voluntária e pode ser interrompida a qualquer momento, sem nenhum prejuízo a ele."

"Na etapa qualitativa as partidas testes serão realizadas em ambientes virtuais seguros, acessados apenas pelos demais participantes da pesquisa. Durante todo o tempo de participação o pesquisador responsável estará disponível para tirar dúvidas e reconduzir e interromper, momentaneamente ou não a partida do Jogo, caso o participante assim solicite."

"Na etapa quantitativa será garantido ambiente virtual seguro para o preenchimento das respostas. Durante todo o tempo de participação o pesquisador responsável estará disponível para tirar dúvidas e interromper a participação do participante, caso seja solicitada."

Benefícios

"O benefício deste estudo é indireto. Espera-se que esse estudo ajude na promoção da Educação Interprofissional em saúde mental no cenário da educação superior de cursos da área da saúde e, dessa forma, melhore a assistência à saúde dos usuários do Sistema Único de Saúde."

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

A contextualização do estudo pauta-se na literatura pertinente à temática abordada, apropriada aos objetivos propostos.

"Trata-se de um estudo exploratório, descritivo de abordagem qualitativa e quantitativa que tem como cenários os cursos de graduação de Enfermagem, Farmácia, Terapia Ocupacional, Medicina e Educação Física da Universidade Federal do Paraná. "

"O projeto de pesquisa tem como objetivo compreender as potencialidades e os limites do jogo digital InterRaps como uma ferramenta educacional para estudantes de diferentes cursos da saúde acerca do conteúdo da Rede de Atenção Psicossocial."

Estudo a ser realizado no período de 01/01/2021 a 31/08/2023, após a sua aprovação.

De acordo com os pesquisadores "a inovação deste projeto é o desenvolvimento do Jogo InterRaps,

Endereço: Rua Padre Camargo, 285 - 1º andar
Bairro: Alto da Glória **CEP:** 80.000-240
UF: PR **Município:** CURITIBA
Telefone: (41)3360-7259 **E-mail:** cometica.saude@ufpr.br



Continuação do Parecer: 4.452.794

uma tecnologia educacional online como proposta de metodologia ativa para o ensino sobre o conteúdo da RAPS, entre estudantes de diferentes cursos da área da saúde."

Os pesquisadores apresentaram a carta de ciência e concordância dos seguintes cursos:

Curso de Educação Física - assinada pelo Prof. Dr. Herrmann Vinicius de Oliveira Mueller, coordenador do Curso.

Curso de Enfermagem - assinada pela Profa. Dra. Daiana Kloh Khalaf, coordenadora do Curso.

Curso de Farmácia - assinada por Profa. Dra. Nilse Nazareno da Fonte, coordenadora do Curso.

Curso de Medicina - assinada pelo Prof. Dr. Paulo José Lorenzoni, coordenador do Curso.

Curso de Terapia Ocupacional - assinada pela Profa. Dra. Iranise Moro Pereira Jorge, coordenadora dos Cursos.

Participantes

Os participantes do estudo serão estudantes dos Cursos de Graduação de Enfermagem, Farmácia, Terapia Ocupacional, Medicina e Educação Física da Universidade Federal do Paraná.

Critério de Inclusão: "ser estudante regularmente matriculado nos cursos de Educação Física, Enfermagem, Farmácia, Medicina, e Terapia Ocupacional da Universidade Federal do Paraná; possuir idade superior a 18 anos; já ter cursado algum conteúdo referente à saúde mental em suas grades curriculares durante a sua formação em saúde."

Critério de Exclusão: "não foram definidos outros critérios de exclusão, além dos opostos aos de inclusão."

Observação: Essa informação será preenchida no formulário online de interesse para participação na pesquisa e, caso o estudante informe que não tenha cursado nenhum conteúdo relativo à saúde mental nesse momento, será excluído dos possíveis participantes da pesquisa.

Amostra

A amostra do estudo será constituída por 164 participantes.

Local

"O local de realização desta pesquisa é a Universidade Federal do Paraná, especificamente alguns dos cursos que compõem o Setor de Ciências da Saúde da Universidade Federal do Paraná, como: Enfermagem, Farmácia, Terapia Ocupacional e Medicina. No Setor de Ciências Biológicas será incluído o curso de Educação Física."

Plano de Recrutamento

Os pesquisadores informam que o plano de recrutamento dos participantes:

"Os convites e as informações para participar da pesquisa serão disparados via redes sociais dos grupos PET- Saúde/Interprofissionalidade da UFPR e por meio de grupo de e-mail dos alunos."

Endereço: Rua Padre Camargo, 285 - 1º andar

Bairro: Alto da Glória

CEP: 80.060-240

UF: PR

Município: CURITIBA

Telefone: (41)3360-7259

E-mail: cometica.saude@ufpr.br



Continuação do Parecer: 4.452.794

"Aqueles que voluntariamente demonstrarem interesse em participar da pesquisa, manifestando sua vontade por meio do preenchimento do formulário eletrônico disponibilizado no convite, e cumprirem os critérios de inclusão do estudo serão alocados em grupos de partidas virtuais, que terão suas datas de realização definidas a partir da possibilidade dos jogadores. Um segundo grupo será alocado para participação como respondedor do questionário online na etapa quantitativa."

"Antes de iniciar a participação na pesquisa, nas fases qualitativas e quantitativas, os participantes receberão o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), elaborado em formato de convite, de acordo com as diretrizes e normas regulamentadoras da Resolução 466, de 12 de dezembro de 2012."

"A partir da assinatura do TCLE será garantido a voluntariedade da participação, bem como será explanado os benefícios esperados a partir da realização deste estudo e os riscos da participação. O termo ainda informará o meio de contato com a pesquisadora responsável e com o Comitê de Ética que aprovou a pesquisa. Indicará que a desistência de participação na pesquisa a qualquer momento é um direito do participante."

"Para que o TCLE seja totalmente compreendido pelos participantes, primeiramente a pesquisadora lerá o termo com os participantes a fim de explicitar o conteúdo do documento e possibilitar que quaisquer dúvidas sejam imediatamente sanadas. Após esse momento os participantes poderão ler individualmente o TCLE se desejarem."

"Os TCLE serão assinados em duas vias, e rubricados em todas as páginas, uma via será arquivada pela pesquisadora responsável pela pesquisa e a outra via será entregue aos profissionais participantes da pesquisa."

Procedimentos

A seguir a descrição das duas fases que compõem esse Subprojeto:

"Fase 1 (qualitativa): percepção sobre a dinâmica do jogo a partir de sessões de jogos virtuais."

"Na etapa qualitativa desta pesquisa os jogadores participarão de uma sessão virtual do Jogo InterRaps sobre a percepção a respeito da dinâmica do jogo, sendo os dados coletados por meio de observação descritiva, com registro das informações, para posterior ajuste do jogo, conforme recomendado por Soares et al., (2015) em estudo sobre a avaliação da dinâmica de jogos educativos digitais."

"Fase 2- quantitativa: percepção sobre o conteúdo das cartelas."

"Na fase quantitativa deste estudo os participantes serão convidados a responderem um questionário eletrônico fechado por meio da plataforma Google Forms com vistas a indicar o grau

Endereço: Rua Padre Camargo, 285 - 1º andar

Bairro: Alto da Glória

CEP: 80.060-240

UF: PR

Município: CURITIBA

Telefone: (41)3360-7259

E-mail: cometica.saude@ufpr.br



Continuação do Parecer: 4.452.794

de compreensão que os estudantes têm acerca das perguntas e situações problemas produzidas para o jogo, tendo em vista que, possivelmente, durante a realização das partidas testes não será possível ter contato com todas as questões e situações problemas produzidas.”

“A caracterização dos participantes será coletada por meio de instrumento específico.”

Análise e tratamento dos dados

“Os dados qualitativos serão analisados por meio da análise de conteúdo de Bardin, com o apoio do Software WebQDA. Os dados quantitativos serão analisados por meio da estatística descritiva simples.”

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

O projeto apresenta todos os termos e documentos requeridos.

Recomendações:

Não aplica.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Os pesquisadores atenderam a solicitação de alteração do tempo de guarda do material do estudo para cinco anos, em conformidade da Resolução do Conselho Nacional de Saúde 466/12.

O projeto cumpre os requisitos necessários para sua realização.

Favor inserir em seu TCLE e TALE o número do CAAE e o número do Parecer de aprovação, para que possa aplicar aos participantes de sua pesquisa, conforme decisão da Coordenação do CEP/SD de 13 de julho de 2020.

Após o isolamento, retornaremos à obrigatoriedade do carimbo e assinatura nos termos.

Qualquer dúvida, retornar e-mail ou pelo WhatsApp 41-3360-7259.

Considerações Finais a critério do CEP:

Solicitamos que sejam apresentados a este CEP, relatórios semestrais e final, sobre o andamento da pesquisa, bem como informações relativas às modificações do protocolo, cancelamento, encerramento e destino dos conhecimentos obtidos, através da Plataforma Brasil - no modo: NOTIFICAÇÃO. Demais alterações e prorrogação de prazo devem ser enviadas no modo EMENDA. Lembrando que o cronograma de execução da pesquisa deve ser atualizado no sistema Plataforma Brasil antes de enviar solicitação de prorrogação de prazo.

Emenda – ver modelo de carta em nossa página: www.cometica.ufpr.br (obrigatório envio)

Endereço: Rua Padre Camargo, 285 - 1º andar	CEP: 80.060-240
Bairro: Alto da Glória	
UF: PR	Município: CURITIBA
Telefone: (41)3360-7259	E-mail: cometica.saude@ufpr.br



**UFPR - SETOR DE CIÊNCIAS
DA SAÚDE DA UNIVERSIDADE
FEDERAL DO PARANÁ -
SCS/UFPR**

Continuação do Parecer: 4.452.794

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1655537.pdf	03/12/2020 21:20:18		Aceito
Outros	carta_adequacao_pendencias.docx	03/12/2020 21:19:04	Rafaela Gessner Lourenço	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	projeto_de_pesquisa_CEP_Jogo_novo.docx	03/12/2020 21:18:43	Rafaela Gessner Lourenço	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE_Jogo_Fase_2_Quanti_novo.docx	03/12/2020 21:18:27	Rafaela Gessner Lourenço	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE_Jogo_Fase_1_Quali_novo.docx	03/12/2020 21:18:13	Rafaela Gessner Lourenço	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE_Jogo_Fase_2_Quanti.docx	02/11/2020 19:15:47	Rafaela Gessner Lourenço	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE_Jogo_Fase_1_Quali.docx	02/11/2020 19:15:31	Rafaela Gessner Lourenço	Aceito
Outros	termo_solicitacao_imagem_voz.docx	02/11/2020 19:14:55	Rafaela Gessner Lourenço	Aceito
Outros	analise_merito_pesquisador.pdf	02/11/2020 19:14:02	Rafaela Gessner Lourenço	Aceito
Outros	CARTA_DE_ENCAMINHAMENTO_DO_PESQUISADOR_AO_CEP.pdf	02/11/2020 19:13:25	Rafaela Gessner Lourenço	Aceito
Outros	Check_List_Documental_2020.pdf	28/10/2020 16:29:33	Rafaela Gessner Lourenço	Aceito
Declaração de Pesquisadores	declaracao_equipe_pesquisa.pdf	28/10/2020 16:23:52	Rafaela Gessner Lourenço	Aceito
Outros	Concordancia_Servico_Terapia_Ocupacional.pdf	28/10/2020 16:23:17	Rafaela Gessner Lourenço	Aceito
Outros	concordancia_servico_medicina.pdf	28/10/2020 16:22:41	Rafaela Gessner Lourenço	Aceito
Outros	concordancia_farmacia.pdf	28/10/2020 16:22:06	Rafaela Gessner Lourenço	Aceito
Outros	concordancia_servico_enf.pdf	28/10/2020 16:20:59	Rafaela Gessner Lourenço	Aceito
Declaração de concordância	concordancia_servico_educacao_fisica.pdf	28/10/2020 16:19:21	Rafaela Gessner Lourenço	Aceito
Outros	extrato_Rafaela_projeto_jogo_pet.pdf	28/10/2020	Rafaela Gessner	Aceito

Endereço: Rua Padre Camargo, 285 - 1º andar

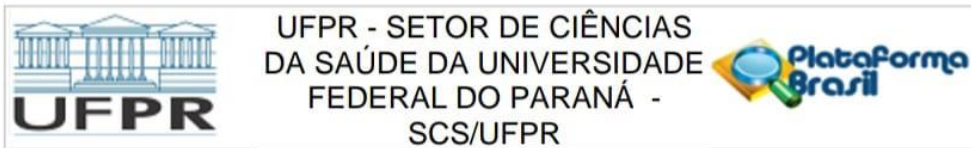
Bairro: Alto da Glória

CEP: 80.060-240

UF: PR Município: CURITIBA

Telefone: (41)3360-7259

E-mail: cometica.saude@ufpr.br



UFPR - SETOR DE CIÊNCIAS
DA SAÚDE DA UNIVERSIDADE
FEDERAL DO PARANÁ -
SCS/UFPR

Continuação do Parecer: 4.452.794

Outros	extrato_Rafaela_projeto_jogo_pet.pdf	16:18:23	Lourenço	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	projeto_de_pesquisa_CEP_Jogo.docx	28/10/2020 16:16:52	Rafaela Gessner Lourenço	Aceito
Folha de Rosto	folhaderosto_assinada.pdf	28/10/2020 16:15:23	Rafaela Gessner Lourenço	Aceito

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

CURITIBA, 10 de Dezembro de 2020

Assinado por:
IDA CRISTINA GUBERT
(Coordenador(a))

Endereço: Rua Padre Camargo, 285 - 1º andar
Bairro: Alto da Glória **CEP:** 80.060-240
UF: PR **Município:** CURITIBA
Telefone: (41)3360-7259 **E-mail:** cometica.saude@ufpr.br