

CONSTRUÇÃO E APLICAÇÃO DE UM JOGO SOBRE A HISTÓRIA DO SISTEMA ÚNICO DE SAÚDE: RELATO DE EXPERIÊNCIA

XXVIII Encontro de Iniciação à Docência

Mariana Sales Bastos, Cintia Coelho Góes, Mayra Kelly da Silva Cruz, Maria de Jesus Araújo de Oliveira, Jamine Borges de Moraes

Para as Instituições de Ensino Superior, é um desafio formar profissionais capacitados para atuar no Sistema Único de Saúde (SUS), que compreendam os eventos históricos que culminaram nesse direito da população brasileira. Assim, cabe aos docentes e monitores inovar nas práticas pedagógicas para facilitar o ensino desse conteúdo. Objetivou-se relatar a experiência na construção e aplicação de uma tecnologia educativa intitulada “QUEM SOU EU NO SUS?”, que versa sobre a história do SUS. Trata-se de um estudo descritivo, do tipo relato de experiência, realizado por acadêmicos de Enfermagem da Universidade Federal do Ceará. O jogo - quem sou eu no SUS - foi desenvolvido no período de uma semana, referente a seleção dos principais momentos históricos relacionados à construção do SUS, sendo aplicado em setembro de 2019 com os discentes da disciplina de Enfermagem e Políticas de Saúde I, após uma exposição dialogada sobre a temática. O uso da tecnologia objetivou dinamizar o processo de ensino-aprendizagem. Foram utilizados cinco Post-it, no qual estavam escritos os eventos selecionados: Reforma Sanitária, 8ª Conferência Nacional de Saúde, Lei 8080/90, surgimento do INAMPS, CAPS e Ministério da Saúde. Um discente vinha ao centro da sala segurando, sem ver, um dos eventos, e a turma precisava descrever o acontecimento até o aluno reconhecer qual o evento estava relacionado aos fatos relatados pela turma. Percebeu-se que no decorrer da exposição dialogada foram abordados todos os eventos históricos mencionados no jogo, contudo, os discentes apresentaram dúvidas e dificuldades de reter os fatos. Porém, por meio do jogo, foi possível rever a temática de forma lúdica, promovendo a fixação do conteúdo de uma maneira ativa. Ao final, os mesmos afirmaram que a atividade foi facilitadora da aprendizagem. Desse modo, conclui-se que o uso de tecnologias educativas, como o jogo, favorecem uma aprendizagem ativa e participativa sendo uma estratégia de baixo custo e alta efetividade.

Palavras-chave: ENFERMAGEM. SISTEMA ÚNICO DE SAÚDE. METODOLOGIA ATIVA. MONITORIA.