

GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA INOVADORA PARA APRESENTAR A REDE DE SAÚDE DO SUS: RELATO DO PET - SAÚDE DIGITAL

Katia Valeria Gomes da Silva¹, Maria Clara Landim Braz², Bruna Stephanie Bernardo da Silva³, João Agostinho Neto⁴, Açucena Leal de Araújo⁵

A formação em saúde ainda enfrenta o desafio de integrar teoria e prática de forma significativa. Diante disso, este trabalho teve como objetivo relatar uma experiência formativa desenvolvida no âmbito do Programa de Educação pelo Trabalho para a Saúde: Informação e Saúde Digital (PET-Saúde/I&SD), com o uso da gamificação como estratégia pedagógica para apresentar a Rede de Atenção à Saúde do Sistema Único de Saúde (SUS) em um município do Ceará. A atividade envolveu 10 estudantes, um orientador de serviço, três preceptores, um tutor e um coordenador do programa, promovendo um espaço de aprendizagem interprofissional e colaborativa. A metodologia foi organizada em três momentos. Inicialmente, foi realizada uma atividade interativa com a ferramenta digital *Puzzle*, por meio de um jogo de quebra-cabeça online que permitiu a construção da imagem da rede municipal do SUS nos dispositivos móveis dos participantes, estimulando o raciocínio lógico e a fixação dos níveis de atenção à saúde. Em seguida, aplicou-se um quiz em formato de competição entre equipes, com perguntas relacionadas aos equipamentos e serviços de saúde da cidade, promovendo maior engajamento e aprendizado. Para o encerramento, foi realizado um momento de socialização das experiências, com reflexões sobre os conhecimentos construídos e a aplicabilidade da rede no território. Os resultados apontaram para uma participação entusiasmada dos envolvidos, com melhoria na compreensão sobre a organização do SUS local, fortalecimento do protagonismo estudantil e integração entre as diferentes formações. A experiência foi considerada significativa por aliar o uso de metodologias ativas ao contexto digital, estimulando a cooperação e a aproximação da realidade dos serviços de saúde. Conclui-se que a gamificação se mostrou uma ferramenta potente na formação em saúde, com potencial para ser aplicada em outras ações educativas do PET-Saúde/I&SD, contribuindo para o desenvolvimento de competências profissionais alinhadas às demandas contemporâneas da atenção à saúde.

Palavras-chave: Gamificação. Educação em Saúde. Saúde Digital

¹ Universidade Regional do Cariri, email: Katia.valeria@urca.br

² Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará, landim.clara06@aluno.ifce.edu.br

³

⁴

⁵

X SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA
XXVIII SEMANA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA URCA
10 a 14 de NOVEMBRO de 2025

Tema: "UNIVERSIDADE E SOCIEDADE NA AGENDA 2030"



Agradecimentos:

Agradecemos ao Programa de Educação pelo Trabalho para a Saúde (PET-Saúde: Saúde Digital) pelo fomento e apoio à realização deste trabalho, bem como à Universidade Regional do Cariri (URCA) pela oportunidade.