



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS  
FACULDADE DE MEDICINA - FAMED  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO NA SAÚDE  
MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO NA SAÚDE**

**VICTOR MENEZES SILVA**

**SOFTWARE EM FLASH: COMUNICAÇÃO EM SAÚDE GAME SHOW**

**MACEIÓ  
2020**

**VICTOR MENEZES SILVA**

**SOFTWARE EM FLASH: COMUNICAÇÃO EM SAÚDE GAME SHOW**

Produto apresentado ao Programa de Pós-graduação em Ensino na Saúde, Mestrado Profissional em Ensino na Saúde da Faculdade de Medicina da Universidade Federal de Alagoas, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em ensino na saúde.

Orientador: Prof. Dr. Antonio Carlos Silva Costa

Linha de Pesquisa: Currículo e processo ensino-aprendizagem na formação em saúde

**MACEIÓ  
2020**



## SUMÁRIO

<b>1 SOFTWARE EM FLASH: COMUNICAÇÃO EM SAÚDE GAME SHOW</b> .....	5
1.1 Tipo do Produto .....	5
1.2 Público-alvo .....	5
1.3 Introdução .....	5
1.4 Objetivos .....	5
1.4.1 Objetivo Geral .....	5
1.4.2 Objetivos Específicos .....	5
1.5 Metodologia .....	6
1.6 Resultados .....	6
<b>2 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	7
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	8
<b>APÊNDICE</b> .....	9

# **1 SOFTWARE EM FLASH: COMUNICAÇÃO EM SAÚDE GAME SHOW**

## **FLASH SOFTWARE: HEALTH COMMUNICATION GAME SHOW**

### **1.1 Tipo de produto**

- Software e Aplicativo (Programa de computador)

### **1.2 Público-alvo**

- Docentes;
- Estudantes;
- Preceptores e Gestores educacionais na área da saúde.

### **1.3 Introdução**

A gamificação é o conjunto de mecanismos de jogo que podem ser usados fora de um contexto de jogo, ou seja, é a aplicação dos elementos que no contexto dos jogos o tornam divertidos e interessantes, em outras áreas em que geralmente não tem esse perfil de motivação e prazer, como no ambiente acadêmico ou de trabalho, para aproveitar os elementos dos jogos, aumentando a participação e a produtividade de indivíduos em outros campos (OLIVEIRA et al., 2020).

### **1.4 Objetivos**

#### **1.4.1 Objetivo Geral**

Elaboração de um software no formato de jogo para ser aplicado em estudantes de saúde com o objetivo educacional de reforçar a importância do uso dos termos populares respeitando a identidade cultural e contexto social dos usuários do SUS.

#### **1.4.2 Objetivos Específicos**

- Desenvolver o software em formato acessível;
- Utilizar termos populares, específicos da região agreste alagoana;

- Promover, através da aplicação do software, o engajamento no respeito a comunicação popular em saúde.

## **1.5 Metodologia**

Trata-se de um jogo desenvolvido no formato Flash SWF, através dos programas Adobe Flash® v.20.0.0.286 e Adobe Captivate® v.5 da Adobe Systems num formato de "Quiz" em quem foram inseridos conteúdos personalizados referentes ao contexto da comunicação em saúde. Selecionamos 22 termos: “estrebuchar”; “desovado”; “bucho quebrado”; “espinhela caída”; “ramo”; “azidume”; “vazando pelo pito”; “comer carne de ovelha”; “maria preta”; “amarelo”; “andaço”; “curuba”; “boqueira”; “empolado”; “tô puxando”; “tô embrulhada”; “murrinha”; “russara”; “pilora”; “fininha”; “pustema”; e “doença do mundo”. E criamos 4 opções de respostas para cada um dos termos, utilizando os respectivos termos técnicos e registro de Código Internacional de Doença (CID), gerando 11 perguntas para cada equipe e 88 possibilidades de respostas. Os termos populares mais frequentes e incomuns foram compilados pelo autor através de entrevistas informais com profissionais preceptores dos cursos de medicina e enfermagem da universidade em que aconteceram as experiências relatadas. Após elaboração do protótipo da dinâmica interativa do produto, o mesmo foi testado e adequado em formatação Flash SWF, conduzindo as questões em botões com hiperlinks para próximas perguntas ou menu principal, permitindo que seja aberto em qualquer dispositivo com suporte para este formato. Recomenda-se, que para iniciar uma partida do jogo, os participantes sejam divididos em duas equipes. A partir desse ponto, o responsável por conduzir a partida deve sortear um membro da equipe a cada rodada para se dirigir até a frente do cenário e responder uma das questões. As perguntas são randomizadas e banco de questões pode ser alimentado ou modificado anteriormente. Cada questão vale um ponto e vencerá a equipe que tiver mais pontos ao final da partida.

## **1.6 Resultados**

O produto foi testado em três turmas de estudantes do curso de medicina e a experiência foi considerada um sucesso, com ampla adesão e engajamento dos discentes e docentes participantes. Posteriormente foi registrado e disponibilizado na plataforma eduCAPES sob o endereço “<http://educapes.capes.gov.br/handle/capes/582645>”.

## **2 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A proposta vai na contramão da tendência do domínio exclusivo de termos técnicos e científicos das doenças, não negando a importância desses termos, mas contribuindo para garantia do cumprimento da Política Nacional de Educação Popular em Saúde no âmbito do Sistema Único de Saúde (PNEPS-SUS) que recomenda a “implementação de estratégias e ações de comunicação e de informação em saúde identificadas com a realidade, linguagens e culturas populares” (BRASIL, 2013).

Espera-se que o produto possa contribuir para ampliar a disseminação desse tipo de abordagem lúdica numa temática tão sensível e relevante que é a comunicação na saúde. Acredita-se que esse material, ao ser visualizado por docentes, preceptores, gestores e alunos da área da saúde, possa estimular uma reflexão crítica acerca da forma como a comunicação pode ser mais significativa aos usuários.

## REFERÊNCIAS

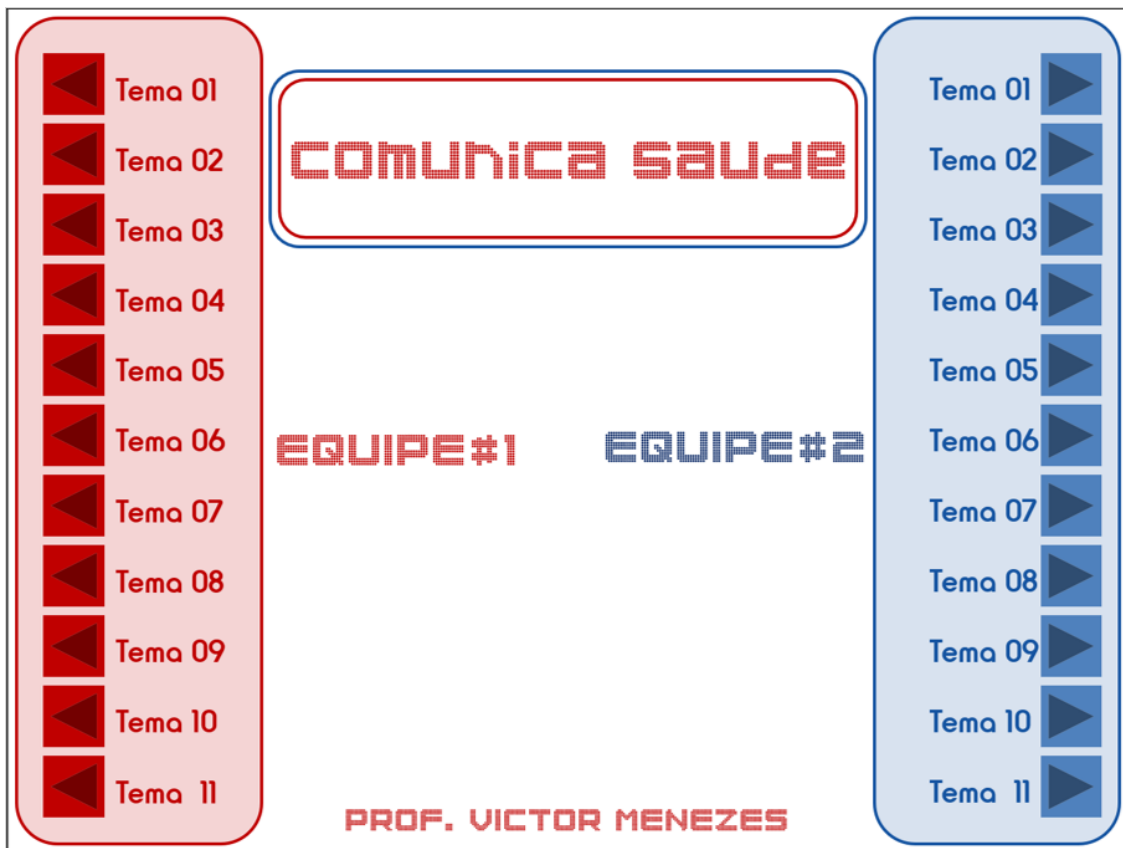
BRASIL. Ministério da Saúde. Gabinete do Ministro. Portaria nº 2.761, de 19 de novembro de 2013. Institui a Política Nacional de Educação Popular em Saúde. Brasília, 2013.

OLIVEIRA, J. F. S. O.; VELOSO, D. L. C.; OLIVEIRA, S. L. F. Arco de Magueres: a gamificação como ferramenta educativa no cuidado ao pé diabético. **Rev. Bra. Edu. Saúde**. 2020.

## APÊNDICE

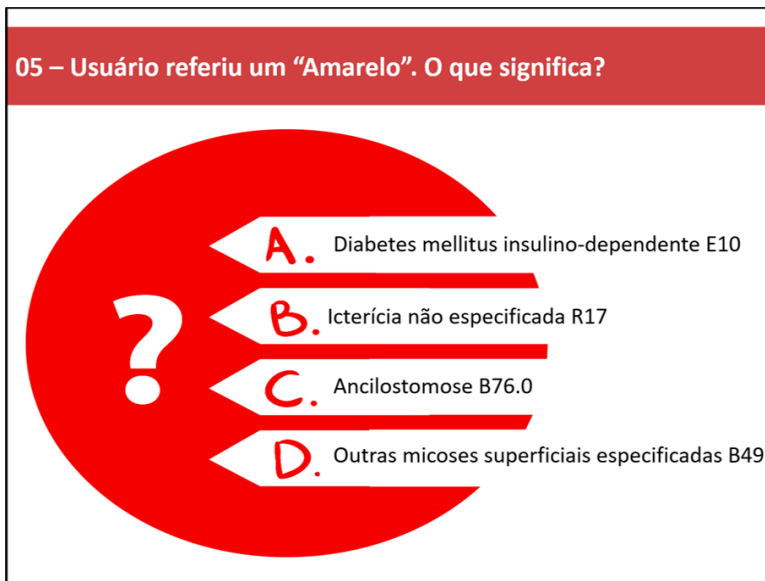


**Figura 01** – Painel Interativo de abertura do programa.



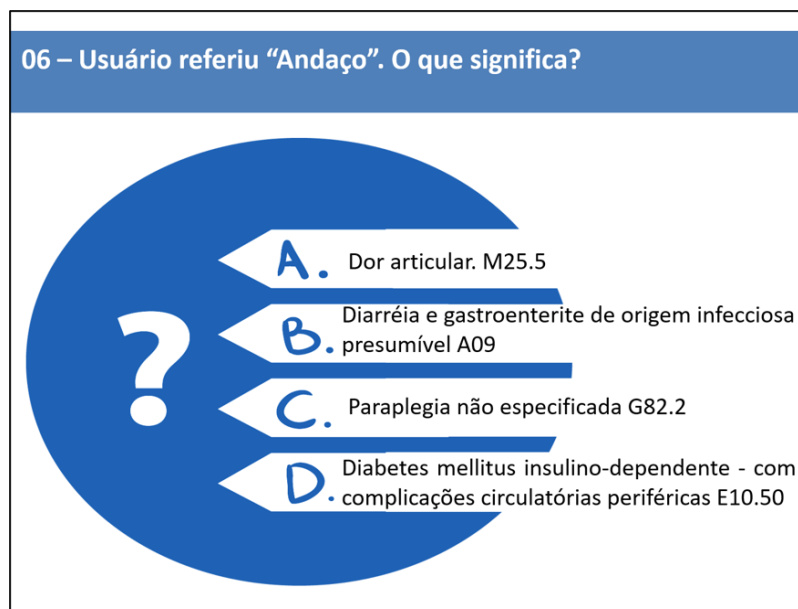
**Fonte:** Do autor.

**Figura 02** – Questão aleatória da equipe vermelha.



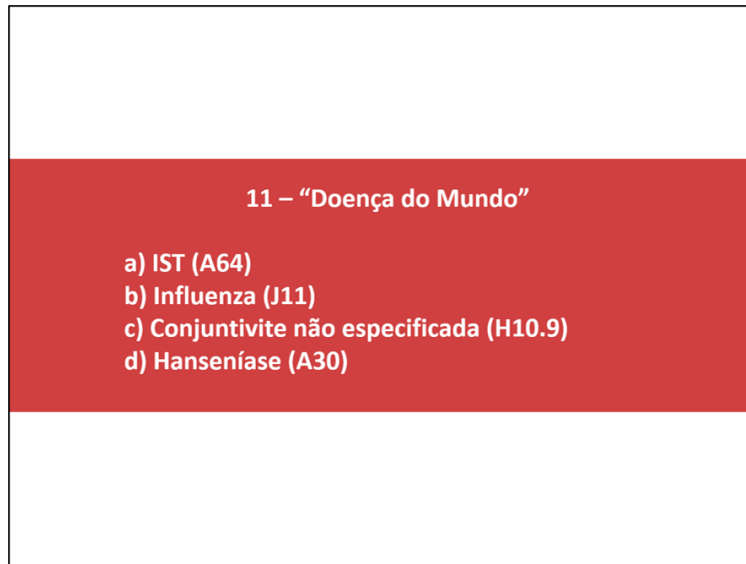
Fonte: Do autor.

Figura 03 – Questão aleatória da equipe azul.



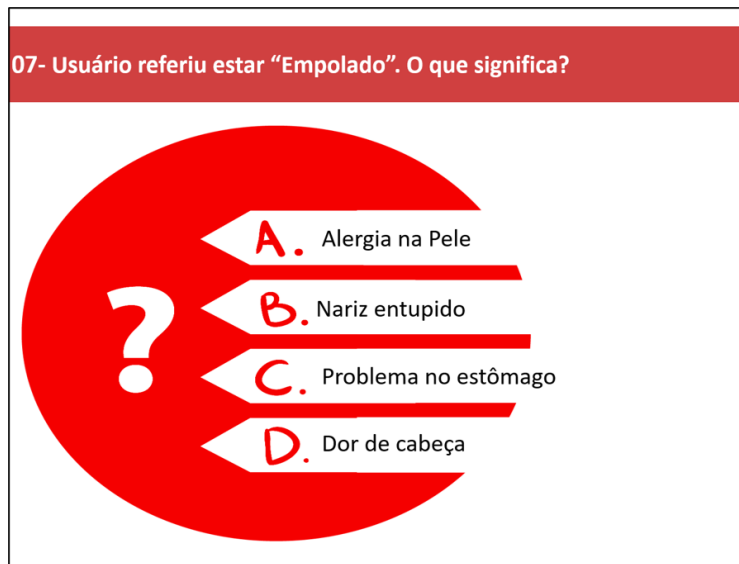
Fonte: Do autor.

Figura 04 – Questão aleatória da equipe vermelha.



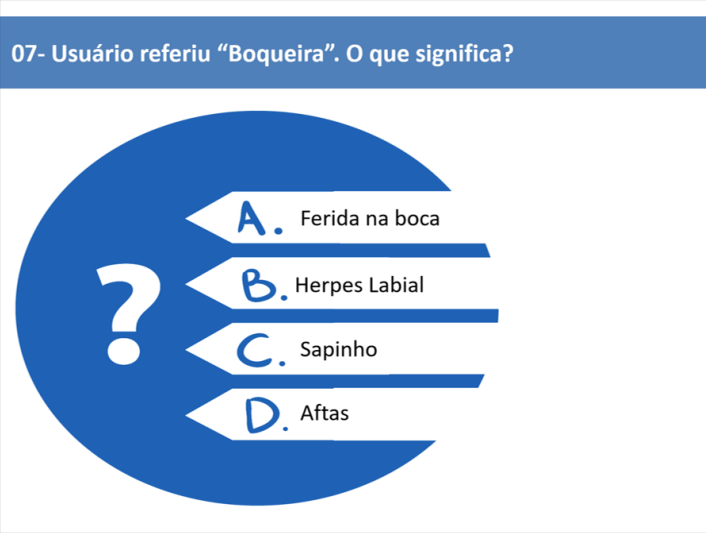
**Fonte:** Do autor.

**Figura 05** – Questão aleatória da equipe vermelha.



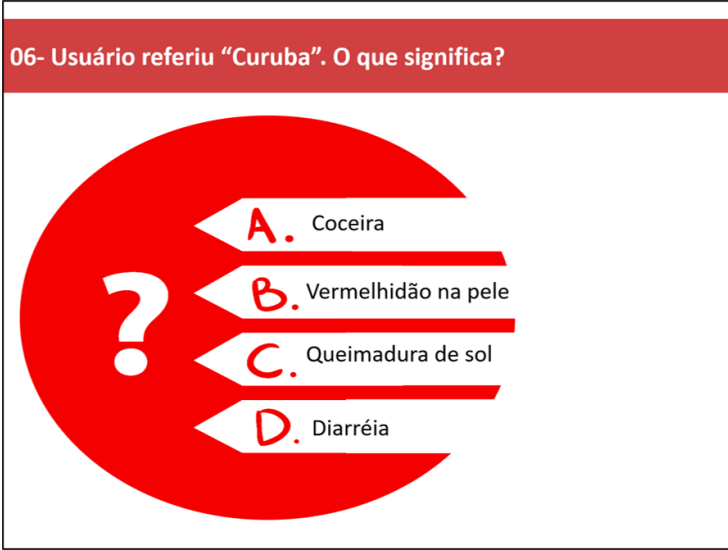
**Fonte:** Do autor.

**Figura 06** – Questão aleatória da equipe azul.



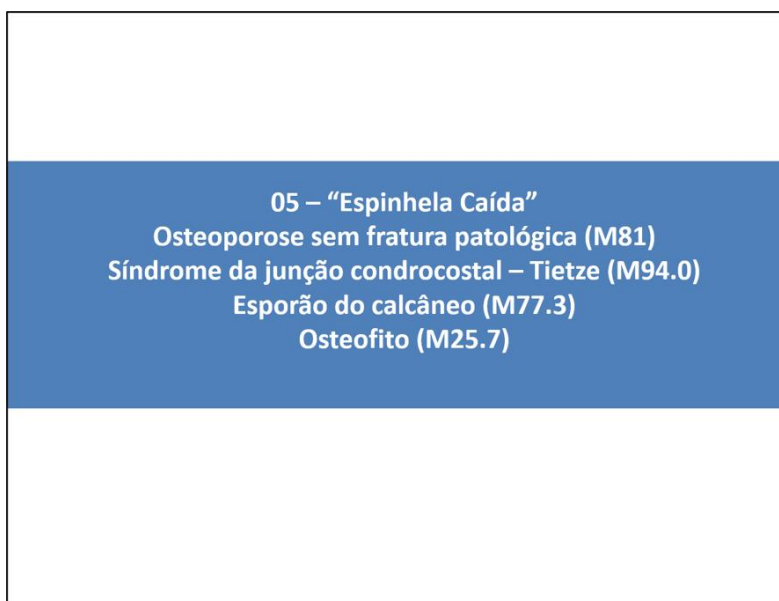
Fonte: Do autor.

Figura 07 – Questão aleatória da equipe vermelha.



Fonte: Do autor.

**Figura 08** – Questão aleatória da equipe azul.



**Fonte:** Do autor.