

Percepção sobre a dinâmica do jogo InterRaps com estudantes de cursos de graduação da saúde

Perception about the dynamics of the InterRaps game with students in undergraduate health courses

Maria Gabriela Rodrigues de Souza¹, Rafaela Gessner Lourenço², Danyelle Leonette Araújo dos Santos³, Nicolle Boell Heiden⁴, Martha Porto Sabino⁵

1. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5927-6245>. Enfermeira. Graduada em Enfermagem. Universidade Federal do Paraná, Curitiba, Paraná, Brasil.
E-mail: mariagabrielarsouza@gmail.com

2. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3855-0003>. Enfermeira. Doutora em Enfermagem. Universidade Federal do Paraná, Curitiba, Paraná, Brasil.
E-mail: rglufpr@gmail.com

3. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9820-5394>. Enfermeira. Doutora em Enfermagem. Universidade de São Paulo, São Paulo, São Paulo, Brasil.
E-mail: danyleonette@gmail.com

4. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3369-6951>. Acadêmica. Graduada em Farmácia. Universidade Federal do Paraná, Curitiba, Paraná, Brasil.
E-mail: nicolleboell@gmail.com

5. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3283-4758>. Acadêmica. Graduada em Enfermagem. Universidade Federal do Paraná, Curitiba, Paraná, Brasil.
E-mail: martha.portosabino@yahoo.com

CONTATO: Autor correspondente: Maria Gabriela Rodrigues de Souza | Endereço: Rua Rosamélia de Oliveira, 500, Bl.08 Apto 14, Curitiba, PR CEP 81230-230. Telefone: (41) 99808 6828. E-mail: mariagabrielarsouza@gmail.com

RESUMO

Este estudo objetiva analisar a percepção de estudantes de cursos de graduação da saúde sobre a dinâmica do jogo InterRaps, identificando os seus limites e suas potencialidades. O jogo oferece uma imersão digital simulada da experiência de trabalho interprofissional nos equipamentos de saúde da Rede de Atenção Psicossocial. Estudo qualitativo, exploratório e descritivo. A coleta de dados ocorreu entre fevereiro e abril de 2021, durante quatro partidas do jogo InterRaps, com a participação de nove estudantes da



área da saúde de uma universidade do sul do Brasil. Os dados foram submetidos à análise de conteúdo, com o apoio do Software MaxQDA. Os resultados apontaram reflexões acerca da dinâmica do jogo, jogabilidade, interprofissionalidade e do uso de plataformas online para o ensino remoto durante a pandemia de COVID-19. Constatou-se que o jogo se apresenta como alternativa para o ensino remoto, pois utiliza a metodologia ativa de gamificação do ensino na perspectiva da interprofissionalidade.

DESCRITORES: Educação interprofissional. Educação superior. Saúde mental. Jogos experimentais. Tecnologia educacional.

ABSTRACT

This study aims to analyze the perception of undergraduate health students on the dynamics of the InterRaps game, identifying its limits and potential. The game offers a simulated digital immersion of the interprofessional working experience in the health facilities of the Psychosocial Care Network. This is a qualitative, exploratory, and descriptive study. Data collection was carried out between February and April 2021, in four matches of the InterRaps game, with nine health students from a university in southern Brazil. The data were submitted to a content analysis, with the support of the MaxQDA Software. The data analysis produced reflections on the dynamics of the game, gameplay, interprofessional work, and the online platforms used for remote education during the COVID-19 pandemic. The game presents itself as an alternative to remote education, as it uses gamification as an active methodology from the perspective of interprofessional collaboration.

DESCRIPTORS: Interprofessional education. Higher education. Mental health. Experimental games, Experimental. Educational technology.

INTRODUÇÃO

O Movimento da Reforma Psiquiátrica brasileira deslocou o enfoque da institucionalização para a socialização das pessoas portadoras de transtornos mentais. Em 2011, a promulgação da Lei n. 10.216 possibilitou a reorganização do modelo assistencial, estabelecendo como fundamental uma assistência integral e interprofissional a essas pessoas¹. Diante disso, em 2011, a Portaria nº 3.088 instituiu a Rede de Atenção Psicossocial (RAPS), visando ampliar e integrar os diferentes dispositivos da rede, a fim de promover o cuidado integral².

Essa transformação no modelo de atenção em saúde mental requer a superação da atenção à saúde fragmentada, oriunda do modelo positivista, para ações desenvolvidas em um contexto de colaboração e articulação entre diferentes profissionais e setores³. A interprofissionalidade aumenta a segurança na atenção à saúde e contribui para o atendimento das necessidades em saúde dos usuários, repercutindo positivamente no acolhimento e na adesão à terapêutica instituída⁴.

Apesar disso, o debate na educação interprofissional é recente e a inserção desse conteúdo nas grades curriculares de cursos da saúde não se iguala às competências requeridas dos profissionais na atenção à saúde mental⁵⁻⁶. Por competência, entende-se: mobilizar recursos cognitivos para o saber-fazer, saber-ser e saber-agir. E, na área de promoção da saúde, essa associação entre conhecimentos, habilidades e atitudes surge para que os profissionais desempenhem as tarefas com excelência, para uma prática baseada em evidências e focada no cuidado do cliente, família e comunidade⁷. No processo educacional dos futuros profissionais da saúde faz-se necessário o uso de metodologias ativas, as quais permitem a construção do saber de modo reflexivo e crítico, visando a formação de profissionais proativos que promovam a transformação da realidade^{4,8}.

Nesse contexto, destacam-se as Tecnologias Educativas (TE) que, junto à ludicidade, facilitam o processo ensino-aprendizagem, ao combinarem o lazer à construção do conhecimento⁹. Desse modo, os jogos podem se apresentar como aliados no processo ensino-aprendizagem de Saúde Mental nos cursos de graduação da área da saúde, pois rompem com o modelo tradicional de ensino vigente no país. Esse tipo de TE possibilita o aprendizado colaborativo, despertando reflexões nos estudantes, os quais assumem no jogo o papel de agentes transformadores sociais ao detectarem problemas e buscarem soluções para a demanda do usuário¹⁰.

Considerando a importância do uso de TE no processo ensino-aprendizagem de futuros profissionais da área da saúde, desenvolveu-se o jogo digital InterRaps, voltado ao ensino sobre a RAPS. A relevância deste estudo está em possibilitar a articulação entre os serviços de saúde, a universidade e a comunidade, e promover debates sobre o funcionamento da RAPS e sobre o processo ensino-aprendizagem acerca do conteúdo de Saúde Mental nas graduações em saúde. Além disso, destaca-se a pertinência do jogo InterRaps para a superação de desafios na área da educação impostos pela pandemia de COVID-19, que revelou a necessidade da ampliação do uso de estratégias de ensino que desafiem o modelo bancário de educação, em especial por meio do desenvolvimento de recursos digitais que auxiliem na educação remota, e, dentro do contexto dos cursos superiores da área da saúde, na produção de tecnologias educativas que ampliem a construção colaborativa de conhecimentos¹¹.

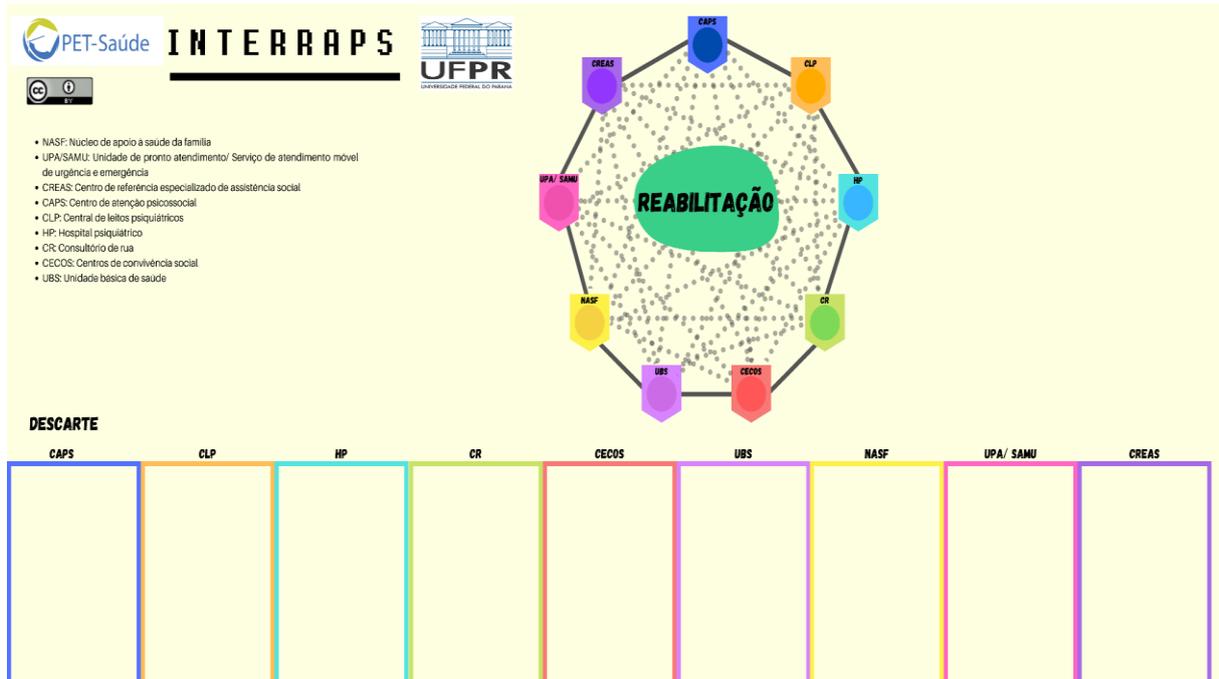
Assim, o presente estudo objetiva analisar a percepção de estudantes de cursos de graduação da saúde sobre a dinâmica do jogo InterRaps, identificando seus limites e suas potencialidades.

MÉTODO

Estudo de abordagem qualitativa, exploratória e descritiva, que teve como cenários os cursos de graduação de Enfermagem, Farmácia, Terapia Ocupacional e Medicina de uma Universidade pública do sul do Brasil. Justifica-se a escolha desses cursos por serem integrantes do PETSaúde - Interprofissionalidade 2019-2021, contexto em que o jogo InterRaps foi elaborado, em formato de tabuleiro¹⁰.

O jogo InterRaps foi adaptado para o formato digital online durante a pandemia de COVID-19 e hospedado no repositório de jogos de tabuleiro online “*Tabletopia*” (Figuras 1, 2 e 3). O acesso ao jogo InterRaps se dá pelo compartilhamento de um convite via *link* de acesso gratuito, sem que o usuário precise fazer o *download* ou cadastro na plataforma, sendo necessário apenas conectar-se à internet e acessar um navegador.

Figura 1. Tabuleiro do jogo “InterRaps”.



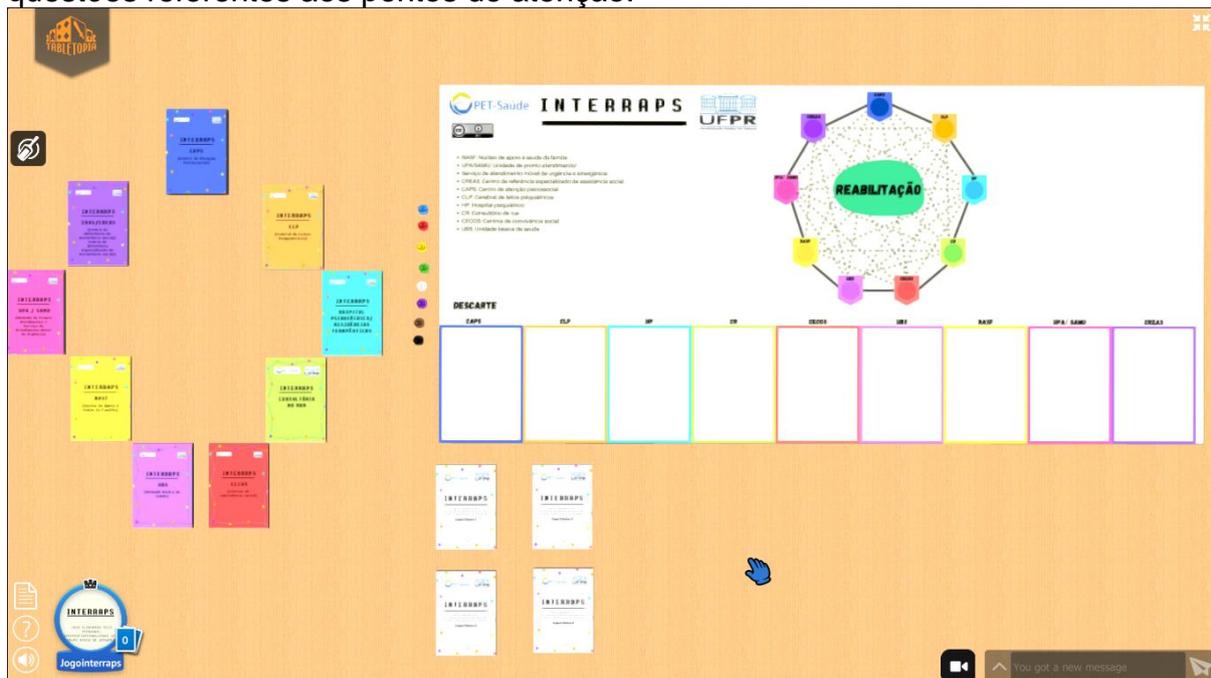
Fonte: Elaborado pelos autores (2020).

Figura 2. Cartas dos casos clínicos do jogo “InterRaps”.



Fonte: Elaborado pelos autores (2020).

Figura 3. Visão aérea da mesa do jogo com tabuleiro, casos clínicos e baralhos de questões referentes aos pontos de atenção.



Fonte: Elaborado pelos autores (2020).

Como critérios de inclusão, foram definidos: ser estudante matriculado nos cursos de graduação de educação física, enfermagem, farmácia, terapia ocupacional ou medicina da universidade cenário do estudo; ter idade superior a 18 anos e ter cursado, pelo menos, uma disciplina que abordasse conteúdo relativo à saúde pública, saúde coletiva e/ou saúde mental. Excluíram-se da pesquisa estudantes que tivessem incompatibilidade de horário para participar das partidas do jogo InterRaps nas datas e horários estabelecidos.

Os estudantes receberam os convites e informações acerca da participação na pesquisa por meio de redes sociais e via e-mail institucional. Após o convite, os voluntários que atenderam ao critério de inclusão foram organizados em grupos para as partidas online.

Salienta-se que realizou-se um teste piloto com amostragem intencional para testar a estratégia de coleta de dados, com os estudantes e preceptores integrantes do grupo tutorial Redes de Atenção do PETSaúde - Interprofissionalidade 2019-2021, utilizando a mesma metodologia da coleta de dados¹². Os dados do teste piloto não foram utilizados para a análise de dados.

A coleta de dados ocorreu entre fevereiro e abril de 2021. Inicialmente, foram coletados dados a fim de caracterizar os participantes. Para isso, utilizou-se um

instrumento eletrônico disponibilizado via *Google Forms*®, contendo os seguintes itens: nome completo; gênero; idade; estado civil; quantidade de filhos; qual a graduação em andamento; semestre em curso da graduação; se já cursou disciplina ou curso referente à saúde mental, e se sim, qual; se há familiaridade com a utilização de jogos digitais, e se sim, quais; se já utilizou jogos digitais na formação superior, e se sim, quais.

As partidas do jogo foram realizadas em quatro sessões com a participação de dois a quatro jogadores por partida, um moderador e, minimamente, uma assistente técnica. Para que a característica interprofissional do jogo fosse mantida, as partidas foram agendadas considerando a presença de, pelo menos, dois estudantes de cursos diferentes. As partidas tiveram duração média de uma hora, incluindo o tempo de explicação das regras do jogo. A coleta de dados foi empreendida até a saturação dos dados.

Durante as partidas do jogo realizou-se uma observação descritiva considerando a compreensão das regras, a utilização do ambiente virtual, a compreensão dos casos apresentados durante o jogo, as impressões quanto ao desenvolvimento da partida, a reação dos jogadores, assim como os seus comentários e intervenções. Estes critérios estão em concordância com o referencial para a avaliação da dinâmica de jogos educacionais digitais¹³.

Após as partidas foram realizadas rodas de conversa na plataforma *Google Meet*, com duração média 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?”

Todas as partidas, incluindo a interação de voz dos participantes, foram gravadas e transcritas na íntegra. Para a transcrição das rodas de conversa, a fim de resguardar a identidade dos participantes, optou-se pela utilização de códigos de identificação iniciados pela letra inicial de seu curso (E - Enfermagem, F - Farmácia, M - Medicina, T - Terapia Ocupacional), seguidos por um número cardinal, que representa a ordem cronológica de desenvolvimento das falas durante as partidas.

Foi utilizado o *Software MaxQDA*® para a sistematização da análise de dados qualitativos, ferramenta que auxilia na análise de dados não numéricos e não estruturados (textos, áudios, vídeos e imagens), com o objetivo de codificá-los para análise¹⁴. Ao incorporar os dados no *software*, a codificação foi realizada por meio da

seguinte lista de códigos: interprofissionalidade, design, dinâmica, jogabilidade, conteúdo, sugestões, plataforma, e reações e emoções ao jogar.

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 inferência¹⁵.

O estudo atendeu os requisitos exigidos pela resolução 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde, tendo sido aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa do Setor de Ciências da Saúde da Universidade Federal do Paraná, sob Parecer 4.452.794 e CAAE 39730520.6.0000.0102¹⁶.

RESULTADOS

A partir da divulgação do estudo dentro dos cursos participantes, dez estudantes demonstraram interesse em participar, sendo uma estudante excluída da análise de dados por não atender ao critério de ter cursado uma disciplina com conteúdo referente à Saúde Mental.

Dentre os nove estudantes de cursos de graduação da área da saúde que participaram do estudo, sete eram do sexo feminino e dois do sexo masculino, quatro cursavam Enfermagem, três Medicina, e dos cursos de Farmácia e de Terapia Ocupacional participaram apenas um estudante de cada. Quanto ao tempo de curso, três estudantes cursavam o oitavo semestre da graduação, dois cursavam o sétimo semestre, e no quarto, nono, décimo e décimo primeiro semestre havia um estudante em cada.

Sobre a experiência na graduação com a temática da Saúde Mental, seis participantes relataram ter cursado disciplinas ou participado de cursos que abordaram o assunto, e três com conteúdo sobre o Sistema Único de Saúde (SUS) e a Rede de Atenção à Saúde (RAS). No que diz respeito ao uso de jogos digitais como TE no ensino superior, cinco estudantes afirmaram ter tido aproximação com essa metodologia durante a graduação em projetos como o PETSaúde e em atividades de licenciatura, no caso do curso de Enfermagem que conta com esta modalidade junto ao bacharelado, além do uso das plataformas *Kahoot* e *Mentimeter*, para revisão e interação com os professores.

Da análise de conteúdo, emergiram três categorias empíricas, a saber: Percepções sobre a utilização do jogo InterRaps na formação de profissionais da

saúde; Sentimentos gerados e o alcance da interprofissionalidade; e Sugestões para superar os limites identificados.

CATEGORIA 1: Percepções sobre a utilização do jogo InterRaps na formação de profissionais da saúde

Nessa primeira categoria, os participantes abordaram temas que revelaram percepções acerca do jogo InterRaps, suas características e suas aplicações na formação superior em saúde.

A percepção de que o jogo oferece aos jogadores um cenário fictício, porém verossímil, em que podem construir 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, trouxe reflexões acerca do uso de metodologias ativas no ensino de cursos superiores da área da saúde, como pode ser observado nos relatos a seguir:

O jogo é fluido e, assim, consegue desenvolver as habilidades aprendidas na faculdade sobre saúde mental e tudo o mais. Ele é todo muito bem amarradinho, as histórias são muito bem amarradas, são casos reais, casos que realmente acontecem. (M3)

Conforme vai jogando, você vai lembrando do conteúdo e tem uma intuição do que é o melhor. (E4)

Os discursos revelaram que, por meio da gamificação do ensino, os estudantes encontraram interesse e motivação para estudar e buscar conhecimentos, tornando-se participantes ativos em seu processo de aprendizagem.

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. (E3)

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. (M2)

No que diz respeito ao funcionamento do jogo InterRaps, as falas apontaram 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 somente após as primeiras rodadas das partidas. Além disso, os participantes referiram que uma experiência prévia com jogos digitais auxiliou na compreensão mais rápida da dinâmica e do 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. (E2)

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. (E1)

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. (E4)

Os participantes assinalaram dificuldades na utilização da plataforma online que hospeda o jogo, a qual apresentou, para alguns jogadores, uma interface pesada, com o carregamento lento do conteúdo do jogo e, em alguns casos, nem todos os recursos disponíveis na plataforma foram habilitados.

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. (M3)

Quanto às dificuldades, creio que a plataforma também demorou para carregar, mas quando carregou deu tudo certo. (E1)

Meu jogo assim, nem entrou é, então de dificuldade foi mais a tecnologia. (E2)

Achei difícil a plataforma, ela é um pouco confusa, ruim de mexer e lerda. (T1)

CATEGORIA 2: Sentimentos gerados e o alcance da interprofissionalidade

Na segunda categoria, os relatos indicaram que o uso de jogos como metodologia ativa de ensino é capaz de despertar diferentes sentimentos em seus jogadores, os quais podem ser positivos para fomentar motivação para construir ativamente seu conhecimento. Outro sentimento observado entre os participantes desta pesquisa foi a boa receptividade em participar de uma proposta de educação interprofissional, o que se apresenta como um desafio no ensino superior em saúde.

Achei legal [jogar contra alguém da enfermagem sendo da medicina] já que eu sou uma das pessoas que tento ser o menos antissocial entre

cursos 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. (M2)

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. (E3)

Ainda outro sentimento reportado foi a insegurança a respeito da temática abordada no jogo, fato que demonstra certa fragilidade no ensino acerca da temática da Saúde Mental. No entanto, essa situação foi superada 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 importantes mesmo a gente não vendo. (M1)

Os discursos apontaram, ainda, que o jogo InterRaps captou a atenção dos estudantes, conforme descrito abaixo, corroborando para a potencialidade do uso de metodologias ativas na educação superior em saúde.

Acho que eu me senti imerso durante o jogo. (M3)

CATEGORIA 3: Sugestões para superar os limites identificados

A terceira categoria versa sobre questões relacionadas à interatividade do jogo. Além disso, apresenta aspectos que serão considerados para a continuidade do desenvolvimento e aprimoramento do jogo InterRaps, como: aspectos relacionados à compreensão das regras e utilização da plataforma *Tabletopia*. Nesse sentido, os participantes destacaram que o jogo poderia ser aplicado no ambiente da sala de aula e em 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. (F1)

Além disso, há uma fala que fez referência à potencialidade de uma versão física do jogo InterRaps. Destaca-se que a proposta inicial era desenvolver um jogo de tabuleiro, no entanto, em virtude da pandemia de COVID-19, houve a necessidade de adaptá-la para o momento de isolamento social.

O jogo é interessante de fazer ele físico, acho que deve até ficar melhor no físico do que no online. (E2)

No que diz respeito à interatividade, os participantes refletiram sobre a necessidade de que, durante a partida, exista uma devolutiva mais detalhada em relação às respostas das cartas-perguntas. Segundo os participantes, essa ação poderia favorecer a discussão entre os jogadores antes da explicação teórica sobre o conteúdo que é fornecida em todas as rodadas, 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. (M1)

DISCUSSÃO

Os resultados apresentados retratam o modo como os estudantes de graduação de cursos da saúde perceberam a experiência de participar de um processo ensino-aprendizagem pautado em uma metodologia ativa, como é o caso do jogo InterRaps.

Diante do contexto pandêmico, com o decreto da pandemia de COVID-19, em março de 2020, constatou-se a necessidade de desenvolvimento e investimento em tecnologias educacionais para o ambiente virtual, uma vez que essa é uma ferramenta que possibilita que a construção do conhecimento se dê de forma ativa no processo ensino-aprendizagem^{11,17}. Nesse sentido, o uso de metodologias ativas converge para o desafio imposto de adotar o ensino remoto à educação superior durante a pandemia e se coadunar para o que estabelece as Diretrizes Nacionais Curriculares (DCN).

Desse modo, para o atendimento às DCN nos cursos da área da saúde, há o desafio de reestruturar os cursos com o uso de estratégias pedagógicas baseadas no diálogo entre docentes e discentes de forma interprofissional, garantindo a participação ativa dos estudantes por meio de situações que estimulem a reflexão e o senso crítico na construção de conhecimento, a partir de fenômenos que necessitam de intervenção. Essa proposta difere das estratégias tradicionais em que os estudantes recebem passivamente o conteúdo exposto pelos professores e memorizam as informações, não havendo associação entre o conteúdo e o cenário real em que os acadêmicos atuarão futuramente^{13,17,18}.

O ato de jogar é uma ação livre e, como metodologia ativa, o seu uso se torna relevante por garantir, através de uma vivência em um cenário fictício e lúdico, um ambiente desafiador e seguro para o desenvolvimento de competências dos estudantes. Ao lidarem com situações-problemas que poderão encontrar em suas vidas profissionais, os estudantes 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^{9,13,19}.

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.

Apesar da discussão acerca da Educação Interprofissional ser recente, observam-se resultados positivos relatados por estudantes e profissionais de diferentes áreas da saúde, os quais experimentam o aprender com, sobre e entre si de forma colaborativa, a fim de melhorar a qualidade dos serviços de saúde, buscando atender os princípios do SUS, manter a centralidade no cidadão, a interação e a interdependência entre as diferentes profissões¹⁰.

No entanto, os comentários quanto ao acesso à plataforma que hospeda o jogo InterRaps ilustram a desigualdade no acesso à internet entre os estudantes de cursos de graduação da saúde, e se configura como um desafio a ser superado para utilização do jogo em um contexto educativo. A desigualdade de acesso a equipamentos como computadores e *tablets* e à conexão com a internet entre estudantes universitários já era registrada anteriormente ao início da pandemia de COVID-19. Porém, depois do seu início, essa desigualdade causou ainda mais impactos, sobretudo com a adoção do ensino remoto emergencial, acarretando na exclusão de estudantes de suas comunidades acadêmicas por falta de acesso²⁰.

Este estudo identificou a mobilização de sentimentos a partir da utilização de metodologias ativas, como o jogo InterRaps. Esse resultado é semelhante ao descrito por outras 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 e à percepção de diversos sentimentos, como alegria, tristeza e raiva^{19,21}.

Além disso, a maneira com que o jogo InterRaps instigou a necessidade por novos conhecimentos entre os participantes 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 à imersão proporcionada pelo jogo²².

É importante salientar que, nos resultados deste estudo, houve menção à potencialidade de uma versão física do jogo InterRaps, no formato de tabuleiro, a qual já foi desenvolvida e relatada na literatura¹⁰. No entanto, devido às restrições sanitárias impostas para conter a disseminação do vírus da COVID-19, este estudo advoga pela continuidade do aprimoramento e ampliação da utilização da sua versão digital, atendendo às necessidades do campo da educação desveladas durante o momento pandêmico. Além disso, trata-se de uma oportunidade para fomentar o desenvolvimento de tecnologias e inovações que, associadas à educação no formato presencial, podem subsidiar o conhecimento crítico e reflexivo, construído interprofissionalmente sobre a RAPS entre estudantes de graduação da saúde.

Este estudo apresentou como limitações a discrepância entre a quantidade de participantes de cada curso, tendo Enfermagem um número maior do que os demais, possivelmente por ser um estudo desenvolvido por discentes e docentes do Departamento de Enfermagem. Ainda, a falta de disciplinas sobre a temática do SUS e da RAS no curso de Educação Física para que os estudantes atendessem a todos os critérios de inclusão também foi um fator limitante para um maior número de participantes. E, por fim, a plataforma de hospedagem do jogo apresentou limitações por depender de uma conexão de internet estável e de alta velocidade, fato que pode excluir e/ou dificultar a participação de alguns estudantes nas partidas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo revelou que o jogo InterRaps se apresenta como alternativa para o ensino acerca da RAPS, pois rompe com o modelo de educação vertical e compartimentalizada, a partir do uso da gamificação do ensino na perspectiva da interprofissionalidade. Destaca-se sua pertinência para discutir os desafios sobre o encaminhamento dos usuários e as questões sobre os diferentes serviços da RAS, atendendo de forma interdisciplinar aos desafios propostos nas DCN dos cursos superiores da saúde e auxiliando na formação de profissionais com pensamento crítico para atuar no âmbito do SUS.

A partir da percepção dos participantes deste estudo, identificou-se que o jogo InterRaps desperta nos jogadores a espontaneidade, o prazer resultante da participação, além das possibilidades de ampliar o público alvo e de ser incorporado como prática educativa da formação superior dos cursos da saúde. Ainda, destaca-se que o elemento “jogabilidade” está presente no jogo InterRaps, mostrando sua potencialidade como ferramenta para o ensino interprofissional acerca da RAPS. Todavia, ainda há campo para melhorias em questões de explicação acerca das dinâmicas e regras do jogo, as quais necessitarão ser validadas por juízes especializados em futuras pesquisas.

REFERÊNCIAS

1. 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.
2. 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. Acesso em: 18 set. 2020
3. Carvalho MFAA, Coelho EAC, Oliveira JF, Freire AKS. Collaborative team under the interprofessional scope strengthening the integrality in psychosocial care. RSD, [S. l.], v. 9, n. 8, p. e552985762, 2020 [acesso em 2020 set 27]. doi: <https://doi.org/10.33448/rsd-v9i8.5762>
4. Ceccim RB. Conexões e fronteiras da interprofissionalidade: forma e formação. Interface (Botucatu, Online). 2018, v. 22, n. Suppl 2 [Acessado 14 Setembro 2021], pp. 1739-1749 [acesso em 2021 ago 30]. doi: <https://doi.org/10.1590/1807-57622018.0477>
5. Emerich BF, Onocko-Campos R. Formação para o trabalho em Saúde Mental: reflexões a partir das concepções de Sujeito, Coletivo e Instituição. Interface (Botucatu, Online), Botucatu, v. 23, e170521, 2019 [acesso em 2020 set 27]. doi: <https://doi.org/10.1590/Interface.170521>
6. Lima ICBF, Passos ICF. Residências integradas em saúde mental: para além do tecnicismo. Trab. Educ. Saúde (Online). 2019, vol.17, n.2 [citado online 2020-09-

- 11], e0020940 [acesso em 2020 set 18]. doi: <https://doi.org/10.1590/1981-7746-sol00209>
7. Machado MFAS, Machado LDS, Xavier SPL, Lima LA, Moreira MRC, Ferreira HS. Competências em promoção da saúde: o domínio parceria na residência multiprofissional em saúde. Rev. bras. promoç. saúde (Online), Fortaleza, v. 31, n. 4, 2018 [acesso em 2021 ago 30]. doi: <https://doi.org/10.5020/18061230.2018.8761>
 8. Colares KTP, Oliveira W. Metodologias Ativas na formação profissional em saúde: uma revisão. Revista SUST, [S.l.], v. 6, n. 2, p. 300 - 320, jan. 2019. ISSN 2359-0424 [acesso em 2020 set 18]. doi: <https://doi.org/10.12957/sustinere.2018.36910>
 9. Gadelha MMT, Andrade ME, Silva JMA, Bezerra ICB, Carmo AP, Fernandes MC. Tecnologias educativas no processo formativo: discurso dos acadêmicos de enfermagem. Rev enferm UFPE [online], Recife, 13(1):155-61, jan, 2019 [acesso em 2020 set 18]. doi: <https://doi.org/10.5205/1981-8963-v13i1a234817p155-161-2019>
 10. Silva MN, Polmonari ND, Castro DF, Oliveira ESCS, Lourenço RG. Jogo InterRaps: uma estratégia de ensino interprofissional em Saúde Mental. Interface (Botucatu, Online). 2021, v. 25 [Acessado 31 Julho 2021], e200408. doi: <https://doi.org/10.1590/interface.200408>
 11. Camacho ACLF, Joaquim FL, Menezes HF, Sant'Anna RM. Tutoring in distance education in times of COVID-19: relevant guidelines. RSD, [S. l.], v. 9, n. 5, p. e30953151, 2020. DOI: 10.33448/rsd-v9i5.3151 [acesso em 2020 set 18]. doi: <https://doi.org/10.33448/rsd-v9i5.3151>
 12. Polit DF, Beck CT. Fundamentos de pesquisa em enfermagem: métodos, avaliação e utilização. 7. ed. Porto Alegre: Artmed; 2011.
 13. Soares AN, Gazzineli MF, Souza V, Araújo LHL. Role Playing Game (RPG) como estratégia pedagógica na formação do enfermeiro: relato da experiência de criação do jogo. Texto & contexto enferm. (Online), Florianópolis, v. 24, n. 2, p. 600-608, Jun 2015 [acesso em 2020 set 18]. doi: <https://doi.org/10.1590/0104-07072015001072014>
 14. VERBI GmbH. Qualitative Data Analysis Software- MAXQDA. Berlin, Germany: VERBI GmbH, 2021 [acesso em 2021 jul 14]. Disponível em: <https://www.maxqda.com/brasil/software-analise-qualitativa>
 15. Bardin L. Análise de Conteúdo. Edição revisada e atualizada. Edições 70, Lisboa, 2011.
 16. Ministério da saúde (Brasil). Conselho Nacional da Saúde/ Ministério da Saúde- Brasília, 2012. Resolução Nº 466, de 12 de dezembro de 2012 [acesso em 2021 ago 20]. Disponível em: <http://conselho.saude.gov.br/resolucoes/2012/Reso466.pdf>
 17. Almeida RS, Teston EF, Medeiros AA. 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 [acesso em 2020 set 18]. doi: <https://doi.org/10.1590/0103-11042019S108>
18. Ghezzi JFSA, Higa EFR, Nalom DMF, Biffe CRF, Lemes MA, Marin MJS. 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 [acesso em 2021 jul 29]. Disponível em: <https://proceedings.ciaiq.org/index.php/CIAIQ2019/article/view/2186>
 19. Souza V, Gazzineli MF, Soares AN, Fernandes MM, Oliveira RNG, Fonseca RMGS. 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 [acesso em 2020 set 27]. doi: <https://doi.org/10.1590/0034-7167-2016-0043>
 20. Souza MN, Guimarães LMS. Vulnerabilidade social e exclusão digital em tempos de pandemia: uma análise da desigualdade de acesso à internet na periferia de Curitiba. Revista Interinstitucional Artes de Educar, Rio de Janeiro, v. 6, Especial II - p. 279-296, jun-out 2020 [acesso em 2021 out 12]. doi: <https://doi.org/10.12957/riae.2020.51097>
 21. Fornari LF, Fonseca RMGS. 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 [acesso em 2021 jul 28]. doi: <https://doi.org/10.17013/risti.33.78-93>
 22. Oliveira RNR, Cardoso RP, Braga JCB, Rocha RV. 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 [acesso em 2021 jul 29]. doi: <http://dx.doi.org/10.5753/cbie.sbie.2018.854>

RECEBIDO: 14/02/2022
ACEITO: 09/06/2022