



## JOGO INTERRAPS: UMA PROPOSTA DE METODOLOGIA ATIVA PARA O ENSINO EM SAÚDE MENTAL<sup>1</sup>

Projeto 88 (UFPR - Curitiba e Piraquara)

Mariana Nunes da Silva<sup>2</sup>

Natália Donato Polmonari<sup>3</sup>

Davi Fernandes de Castro<sup>4</sup>

Édina Siméia Campos de Siqueira de Oliveira<sup>5</sup>

Rafaela Gessner Lourenço<sup>6</sup>

Allan Kardec de Lima<sup>7</sup>

### RESUMO

**Introdução:** Historicamente, a formação de profissionais em saúde mental tem sido marcada pela influência positivista, tecnicista e médico centrada. Com intuito de romper com o ideal conservador do ensino surgiram as metodologias ativas, como os jogos, que relacionam teoria e prática e, por meio da ludicidade, despertam o interesse do estudante e estimulam a reflexão e problematização<sup>1</sup>. Dentre os diferentes tipos de jogos destaca-se os de tabuleiro, por ser uma estratégia de baixo custo, de fácil uso e com potencial de replicação. **Objetivo:** Apresentar a dinâmica do jogo de tabuleiro InterRAPS, como proposta de metodologia ativa para o ensino em saúde mental. **Metodologia:** A criação do jogo ocorreu durante o ano de 2019, no contexto das ações do Programa de Educação para o Trabalho em Saúde<sup>2</sup> e envolveu, inicialmente, a vivência interprofissional dos estudantes nos equipamentos da Rede de Atenção Psicossocial (RAPS) de Curitiba, a identificação de cada dispositivo de saúde, dos profissionais atuantes e das relações entre os serviços da RAPS. Além disso, foram realizadas discussões sobre a teoria, e posteriormente, a definição da mecânica e a elaboração do protótipo do jogo. **Resultados:** O jogo, idealizado para ser utilizado

<sup>1</sup>Fonte de financiamento: Programa de Educação pelo Trabalho para a Saúde – PET Saúde/Interprofissionalidade 2019-2021 (Edital no 10 de 23 de julho de 2018, Ministério da Saúde/Secretaria de Gestão do Trabalho e da Educação na Saúde).

<sup>2</sup>Bolsista do PET-Saúde. Graduada de Enfermagem. Universidade Federal do Paraná. Paraná. Brasil. E-mail: [mariananunes1798@gmail.com](mailto:mariananunes1798@gmail.com).

<sup>3</sup>Bolsista do PET-Saúde. Graduada de Farmácia. Universidade Federal do Paraná. Paraná. Brasil. E-mail: [nataliapolmonari@gmail.com](mailto:nataliapolmonari@gmail.com).

<sup>4</sup>Bolsista do PET-Saúde. Graduando de Medicina. Universidade Federal do Paraná. Paraná. Brasil. E-mail: [davicastro654@gmail.com](mailto:davicastro654@gmail.com).

<sup>5</sup>Preceptora do PET-Saúde. Enfermeira. Fundação Estatal de Atenção Especializada em Saúde de Curitiba. Paraná. Brasil. E-mail: [edinasiq@yahoo.com.br](mailto:edinasiq@yahoo.com.br).

<sup>6</sup>Tutora do PET-Saúde. Professora do Departamento de Enfermagem. Universidade Federal do Paraná. Paraná. Brasil. E-mail: [rglufpr@gmail.com](mailto:rglufpr@gmail.com).

<sup>7</sup>Tutor do PET-Saúde. Professor do Departamento de Farmácia. Universidade Federal do Paraná. E-mail: [lima.allan@gmail.com](mailto:lima.allan@gmail.com) <sup>7</sup> Tutor do PET-Saúde. Professor do Departamento de Farmácia. Universidade Federal do Paraná. Paraná. Brasil. E-mail: [lima.allan@gmail.com](mailto:lima.allan@gmail.com)

em equipes interprofissionais, apresenta casos clínicos inspirados na realidade dos serviços de saúde mental, interligando até quatro equipamentos da RAPS. Ao percorrer o tabuleiro, encaminhando o usuário até o serviço da rede que mais atenderia sua necessidade no momento. Os jogadores são convidados a responder questões sobre o equipamento de saúde em foco. O caráter de sorte, elemento essencial da tecnologia de jogos, está presente no momento compra de cartas intituladas de sorte ou revés. Há também o personagem do moderador, que tem a função de fornecer um feedback sobre as questões respondidas, baseado numa cartilha de perguntas e respostas, e fomentar a discussão da temática entre os jogadores. A equipe vencedora é aquela que conseguir encaminhar o personagem de seu caso clínico à reabilitação primeiro. **Considerações Finais:** O jogo InterRAPS mostrou-se uma metodologia viável por ser de baixo custo, replicável e capaz de promover a aproximação dos jogadores da realidade dos serviços de saúde mental, o aprendizado colaborativo, a problematização e de modificar o ensino em saúde mental, corroborando com os princípios da Reforma Psiquiátrica.

**Palavras-chave:** Jogos experimentais. Saúde Mental. Educação Interprofissional.

## REFERÊNCIAS

1. Souza V, Gazzinelli MF, Soares AN, Fernandes MM, Oliveira RMG, Fonseca RMGS. O jogo como estratégia para abordagem da sexualidade com adolescentes: reflexões teórico-metodológicas. Rev Bras Enferm [Internet]. 2017; 70(2): 394-401.
2. Brasil. Portaria Interministerial nº 421, de 3 de março de 2010. Institui o Programa de Educação pelo Trabalho para a Saúde (PET Saúde) e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 05 mar. 2010. Seção 1, p. 53.