

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA

FACULDADE DE FISIOTERAPIA

Eduardo da Silva Nascimento

Matheus Rodrigues de Albuquerque Martins

**O JOGO DE TABULEIRO COMO FERRAMENTA DE ENSINO-APRENDIZAGEM  
NO ENSINO SUPERIOR NA ÁREA DA SAÚDE: APRENDENDO A POLÍTICA  
NACIONAL DE ATENÇÃO BÁSICA**

Juiz de Fora

2018

Eduardo da Silva Nascimento

Matheus Rodrigues de Albuquerque Martins

**O JOGO DE TABULEIRO COMO FERRAMENTA DE ENSINO-APRENDIZAGEM  
NO ENSINO SUPERIOR NA ÁREA DA SAÚDE: APRENDENDO A POLÍTICA  
NACIONAL DE ATENÇÃO BÁSICA**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado à Faculdade de  
Fisioterapia da Universidade Federal  
de Juiz de Fora como requisito para  
aprovação na disciplina de TCC II.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Rayla Amaral Lemos - UFJF

Juiz de Fora

2018

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Nascimento e Martins, Eduardo da Silva e Matheus Rodrigues de Albuquerque.

O JOGO DE TABULEIRO COMO FERRAMENTA DE ENSINO APRENDIZAGEM NO ENSINO SUPERIOR NA ÁREA DA SAÚDE: APRENDENDO A POLÍTICA NACIONAL DE ATENÇÃO BÁSICA / Eduardo da Silva Nascimento e Matheus Rodrigues de Albuquerque Martins. -- 2018.

41 p. : il.

Orientadora: Rayla Amaral Lemos

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Fisioterapia, 2018.

1. Jogo. 2. Ensino . 3. Aprendizagem. 4. Avaliação. 5. Atenção Primária à Saúde. I. Lemos, Rayla Amaral, orient. II. Título.

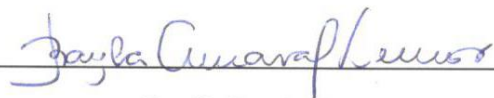
Eduardo Da Silva Nascimento

Matheus Rodrigues de Albuquerque Martins

**“O JOGO DE TABULEIRO COMO FERRAMENTA DE  
ENSINO-APRENDIZAGEM NO ENSINO SUPERIOR NA  
ÁREA DA SAÚDE: APRENDENDO A POLÍTICA  
NACIONAL DE ATENÇÃO BÁSICA”**

O presente trabalho apresentado como pré-requisito para aprovação na disciplina “Trabalho de Conclusão de Curso II”, da Faculdade de Fisioterapia da UFJF, foi apresentado em audiência pública à banca examinadora e **aprovado** no dia 13 de setembro de 2018.

BANCA EXAMINADORA:



Profª. Rayla Amaral Lemos



Profª. Cyntia Pace Schmitz Corrêa



Profª. Maria Alice Junqueira Caldas

## AGRADECIMENTOS

Agradecemos primeiramente à Deus por ter nos permitido chegar até aqui, pois sem Ele nada disso seria possível. Foi preciso muita fé, esperança e força de vontade para não desistir nos momentos mais difíceis.

Agradecemos a nossa orientadora Rayla por estar conosco nessa importante etapa da graduação, pela orientação de maneira tranquila e segura e todos os ensinamentos durante esse processo de construção do trabalho. As professoras Cyntia e Maria Alice, por aceitarem o convite de serem a nossa banca e suas importantes contribuições. Aos demais professores, que estiveram conosco nessa trajetória e fizeram parte ativamente do nosso crescimento pessoal e acadêmico. Aos demais funcionários da faculdade que alegres e espontâneos, nos nossos momentos de cansaço e estresse, nos deram uma palavra de conforto.

Ao Diretório Acadêmico 13 de Outubro por nos proporcionar vivências e ensinamentos que vão além da sala de aula. Aos nossos amigos e todos aqueles que diretamente ou indiretamente ajudaram de alguma forma, nos incentivando e apoiando a prosseguir e persistir nos nossos objetivos.

Eu, Eduardo, agradeço aos meus familiares, de modo especial minha mãe Vanda e minha irmã Júlia que acreditaram em mim e sonharam junto comigo nessa importante caminhada, que estiveram do meu lado em todos os momentos difíceis e conturbados, que souberam compreender os meus momentos de cansaço, estresse e ausências. Agradeço também à minha dupla de TCC, Matheus, pela amizade construída e companheirismo ao longo desses anos da graduação, dedicação e comprometimento na realização deste trabalho.

Eu, Matheus, faço aqui um agradecimento especial aos meus pais, Edilson e Nilza, e à minha irmã Virgínia e aos demais familiares que mesmo à alguns quilômetros de distância foram fundamentais na minha formação, me incentivando diariamente a ir em busca dos meus sonhos, me instruindo nas novas experiências e me confortando nas dificuldades. Agradeço à minha namorada Ana que além do amor e carinho, sempre me estimulou a continuar e entendeu minha ausência pelo tempo dedicado aos estudos. Agradeço também à minha dupla de TCC, Eduardo, pela convivência e amizade desde o início da graduação e pela paciência, dedicação e companheirismo na conclusão deste trabalho.

“É para a frente que se anda, é para cima que se olha e é lutando que se conquista.”

## RESUMO

**INTRODUÇÃO:** A maior parte das metodologias de ensino utilizadas atualmente ainda são consideradas expositivas, indo de encontro ao que é preconizado pelas DCN's. Neste sentido, a academia já sinaliza a importância de estimular a criação de novos métodos de ensino que se diferenciem do tradicional, como por exemplo as metodologias ativas. Dentre estas, se enquadram os jogos educacionais dos quais não foram encontrados outros estudos que mostrassem a sua utilização na área da APS bem como a percepção dos estudantes sobre sua utilização. **OBJETIVO:** Avaliar a percepção dos estudantes do ensino superior em Fisioterapia acerca de um jogo educativo para ensino-aprendizagem de conhecimentos da APS. **MÉTODOS:** Estudo transversal, descritivo, exploratório, quali-quantitativo realizado com estudantes do curso de graduação da FACFISIO-UFJF. Aplicou-se um jogo de tabuleiro com perguntas baseadas na PNAB 2012. Após a aplicação do mesmo, foram colhidas avaliações da percepção dos estudantes por meio de dois questionários estruturados, um deles dividido em 3 eixos: "Conhecimento", "Percepção sobre o jogo" e "Desenvolvimento de habilidades e competências"; e um questionário com perguntas abertas sobre os pontos positivos e negativos, duração do jogo e sugestões de melhorias. A análise dos dados quantitativos foi realizada por meio do software do Excel® versão 2010 e dos dados qualitativos através da teoria de Bardin. **RESULTADOS:** Participaram da pesquisa 35 estudantes do 7º ao 10º período do curso de Fisioterapia da UFJF. De maneira geral, o jogo foi avaliado como uma boa ferramenta de ensino sobre a PNAB. Além de didático, foi considerado uma atividade prazerosa que instiga e facilita a aprendizagem sobre o conteúdo, comumente classificado como denso e de difícil compreensão. Na análise quantitativa o estudo obteve percentual de concordância superior a 90% na maioria dos eixos avaliados. Emergiram da análise qualitativa duas grandes categorias: "Percepção dos aspectos positivos do 'Jogo da APS' como ferramenta ativa de ensino aprendizagem" que retrata os principais pontos positivos percebidos pelos estudantes e a categoria "Percepção dos aspectos de aprimoramento no 'Jogo da APS' como ferramenta de ensino aprendizagem" em que são levantados aspectos de aprimoramento destacados por eles. **CONCLUSÃO:** A boa percepção e aceitação do Jogo entre os estudantes instiga para ampliação do uso deste tipo metodologia no ensino superior, especialmente com vistas a despertar maior interesse dos estudantes pelo estudo e atuação na APS.

**Palavras-Chave:** Jogo, Ensino, Aprendizagem, Avaliação, Atenção Primária à Saúde

## ABSTRACT

**INTRODUCTION:** Most of the teaching methods used today are still considered as expositive, in line with what is recommended by the DCNs. In this sense, the academy already signals the importance of stimulating the creation of new teaching methods that are different from traditional ones, such as active methodologies. These include educational games from which no other studies were found to show their use in the area of PHC as well as the students' perception of their use. **OBJECTIVE:** To evaluate the perception of students of higher education in the health area about an educational game for teaching and learning about PHC. **METHODS:** Cross-sectional, descriptive, exploratory, qualitative-quantitative study with undergraduate students from FAFISIO-UFJF. A board game was applied with questions based on the PNAB 2012. After the application of the same, were collected perceptions of the students through two structured questionnaires, one of them divided into 3 axes: "Knowledge", "Perception about the game "And" Development of skills and competences "; and a questionnaire with open questions about the positives and negatives, duration of the game and suggestions for improvements. Quantitative data analysis was performed using Excel® software version 2010 and qualitative data using Bardin's theory. **RESULTS:** Thirty-five students from the 7 th to 10 th period of the UFJF Physiotherapy course participated in the study. In general, the game was evaluated as a good teaching tool on BAN. In addition to didactic, it was considered a pleasant activity that instigates and facilitates learning about content, commonly classified as dense and difficult to understand. In the quantitative analysis, the study obtained a percentage of agreement higher than 90% in most of the evaluated axes. Two major categories emerged from the qualitative analysis: "Perception of the positive aspects of the 'APS Game' as an active teaching learning tool" which portrays the main positive points perceived by the students and the category "Perception of the aspects of improvement in the 'APS Game' as a teaching learning tool "in which are raised aspects of improvement highlighted by them. **CONCLUSION:** The students 'good perception and acceptance of the Game instigates an expansion of the use of this type of methodology in higher education, especially with a view to arousing students' interest in studying and acting in PHC.

**Keywords:** Game, Teaching, Learning, Assessment, Primary Health Care

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Percepção dos estudantes sobre o "Jogo da APS": Eixo 'Conhecimento' .....	17
Tabela 2: Avaliação dos estudantes sobre o "Jogo da APS": Eixo 'Percepção sobre o jogo'..	18
Tabela 3: Percepção dos estudantes sobre o "Jogo da APS": Eixo 'Desenvolvimento de habilidades e competências' .....	19

## LISTA DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1:</b> Percepção dos estudantes, por período, sobre o Jogo da APS. Eixo 'Conhecimento' .....	20
<b>Gráfico 2:</b> Avaliação dos estudantes, por período, sobre o Jogo da APS. Eixo 'Percepção do jogo' .....	20
<b>Gráfico 3:</b> Percepção dos estudantes, por período, sobre o Jogo da APS. Eixo 'Desenvolvimento de competências e habilidades' .....	20

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1:</b> Tabuleiro do Jogo da APS .....	36
---	----



## **LISTA DE SIGLAS**

**CNE** - Conselho Nacional de Educação

**DCN** - Diretrizes Curriculares Nacionais

**SUS** - Sistema Único de Saúde

**APS** - Atenção Primária à Saúde

**UFJF** - Universidade Federal de Juiz de Fora

**TCLE** - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

**CNS** - Conselho Nacional de Saúde

**FACFISIO** - Faculdade de Fisioterapia

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>09</b>
<b>2 OBJETIVO .....</b>	<b>13</b>
2.1 Objetivo geral .....	13
2.2 Objetivos específicos .....	13
<b>3 METODOLOGIA .....</b>	<b>14</b>
3.1 Delineamento do estudo .....	14
3.2 Aspectos éticos .....	14
3.3 Instrumentos .....	14
3.3.1 Jogo de tabuleiro .....	14
3.3.2 Questionário avaliativo .....	15
3.4 Amostra e procedimentos .....	15
3.5 Análise de dados .....	16
<b>4 RESULTADOS .....</b>	<b>18</b>
4.1 ANÁLISE QUANTITATIVA .....	18
4.2 ANÁLISE QUALITATIVA .....	21
4.2.1 Categoria: “percepção dos aspectos positivos do ‘jogo da APS’ como ferramenta ativa de ensino-aprendizagem” .....	21
4.2.1.1 Ferramenta de aprimoramento do conhecimento e aprendizado .....	21
4.2.1.2 Apoio para futura prática profissional .....	22
4.2.1.3 Ferramenta de ensino lúdica e didática .....	22
4.2.1.4 Jogo da APS: Ferramenta de interação e discussão do tema .....	23
4.2.1.5 Duração do jogo .....	24
4.2.2 Categoria: “percepção dos aspectos de aprimoramento no ‘jogo da APS’ como ferramenta de ensino-aprendizagem” .....	24

4.2.2.1 Linguagem e redação das perguntas .....	24
4.2.2.2 Duração de aplicação do jogo .....	25
4.2.2.3 Fatores da jogabilidade e fluidez da partida .....	25
4.2.2.4 Vastidão da PNAB e esclarecimento das dúvidas .....	26
<b>5 DISCUSSÃO .....</b>	<b>27</b>
<b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>30</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>31</b>
<b>APÊNDICE I .....</b>	<b>33</b>
<b>APÊNDICE II .....</b>	<b>34</b>
<b>APÊNDICE III .....</b>	<b>35</b>
<b>ANEXO I .....</b>	<b>36</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A maior parte das metodologias de ensino utilizadas atualmente ainda são consideradas expositivas, podendo, segundo Weintraub e colaboradores (2011), ser dividida em três etapas: apresentação do tema, resolução de exercícios-modelo e proposição de exercícios para os estudantes. Neste modelo, quase não existe interação entre o estudante e o objeto estudado, pouca promoção de reflexão e problematização, tornando o aluno um sujeito passivo e pouco crítico na sua formação. Comumente são utilizadas estratégias repetitivas, que geram um fluxo unilateral de comunicação no ensino, dificultando o desenvolvimento do pensamento crítico por parte do estudante, que muitas vezes, assimila o que lhe é ensinado sem questionamentos (MELO et al, 2016).

Muitos profissionais de fisioterapia recém-formados apresentam dificuldades em prestar assistência biopsicossocial, com visão ampla do paciente. Ainda prevalecem visões clássicas tecnicistas, o que incita para a necessidade de mudanças na formação acadêmica, de modo que se sintam capacitados para atuar de maneira integral, resolutiva, dinâmica, renovadora e protagonista, conforme preconiza as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino de Graduação em Fisioterapia (CHRISTOFOLETT et al, 2011).

O atual modelo de ensino vai na contramão do que é preconizado pelas instâncias educacionais que elaboram as leis e diretrizes do processo de ensino-aprendizagem. De acordo com a Resolução nº. 4 do Conselho Nacional de Educação (CNE), publicado em 19 de fevereiro de 2002, o projeto pedagógico do curso de Fisioterapia deve ter como sujeito de aprendizagem o estudante, que terá o professor como facilitador e mediador no processo ensino-aprendizagem. A formação se baseia em três eixos de um contexto integral que deve ser articulado ensino, pesquisa e extensão, incluindo a assistência.

No que diz respeito ao perfil do professor/educador em Fisioterapia, as Diretrizes Curriculares indicam que:

“O professor deve seguir a concepção generalista, humanista, crítica e reflexiva, levando o aluno a desenvolver competências e habilidades em todos os graus de promoção à saúde, tomada de decisões, comunicação, liderança, administração e gerenciamento e educação permanente; respeitando os princípios ético/bioéticos e culturais do indivíduo e do todo.” (BRASIL, 2002)

Nesse sentido, a academia já sinaliza a importância de estimular a criação de novos métodos de ensino que se diferenciem do método tradicional, de aulas expositivas, de maneira a complementar e incrementar o modelo já existente, sem, contudo, substituí-lo completamente (WEINTRAUB et al, 2011). Nessa perspectiva, se sobressaem as metodologias ativas, consideradas como processo interativo de aquisição do conhecimento, em que o estudante passa de coadjuvante a protagonista da sua formação, potencializando a construção do conhecimento a partir das suas vivências práticas (CHRISTOFOLETTI et al, 2014).

Dentre as metodologias ativas aplicadas ao ensino na área da saúde existem os jogos educacionais, que podem facilitar o processo de aprendizagem por motivar o estudante a se adaptar a diversas situações, desenvolvendo raciocínio flexível através de questionamentos e problematização (WEINTRAUB et al, 2011). Em seu estudo, Braga e colaboradores (2010), em uma breve revisão de literatura, apontam algumas dimensões humanas desenvolvidas durante o jogo, tais como: cognição, afeição, socialização, motivação, respeito à diferentes opiniões, persistência na busca e compreensão de informações e à aprendizagem de um conteúdo específico, principalmente se este for difícil. Aprofundando estas habilidades, teremos desenvolvido conseqüentemente, inteligência, personalidade, conhecimentos, curiosidade sobre o tema e estreitamento de laços de amizade e afetividade.

Questionando se a utilização de jogos educacionais em sala de aula facilita o processo ensino aprendizagem, Silva e colaboradores (2017) objetivaram descrever a vivência do uso destes como estratégia didático pedagógica em um curso de graduação em Enfermagem de uma universidade pública do país. O estudo descritivo do tipo relato de experiência contou com a participação de 45 estudantes do terceiro período, que respondiam perguntas relacionadas à administração de medicamentos e cálculos da medicação. Observou-se a consolidação de saberes e habilidades de maneira coletiva referentes à temática do jogo por meio da metodologia ativa. Os autores sugerem a aplicação do jogo em outros cursos de graduação em Enfermagem, além de avaliar a percepção dos estudantes sobre o método empregado.

Partindo da necessidade de inserção de recursos de aprendizagem que tornassem o processo de ensinar atraente, lúdico e divertido, professores de uma instituição de ensino superior privada de Fortaleza - CE, criaram o jogo educativo “Bombeando Conhecimento”, um jogo de tabuleiro com objetivo de aprimorar o conhecimento acerca da temática de anatomia, fisiologia e patologias cardiorrespiratórias para os estudantes matriculados no

Estágio de Fisioterapia Hospitalar da instituição que tinham dificuldades nas temáticas deste campo. O estudo apresentou bons resultados no processo de ensino aprendizagem, aquisição de conhecimentos com melhor desempenho dos estudantes nas disciplinas correlatas (MELO et al, 2016).

Em outro estudo, professores da disciplina Recursos Terapêuticos e Manuais do curso de Fisioterapia da Pontifícia Universidade Católica do Estado de Minas Gerais, apresentaram a elaboração de um jogo de tabuleiro utilizado como ferramenta auxiliar na aprendizagem de teorias e práticas relativas à terapia manual. Este foi aplicado após o conteúdo da disciplina ter sido desenvolvido da maneira tradicional, com aula expositiva, e além da maior interação dos estudantes, favoreceu a revisão e a fixação dos conhecimentos. Os resultados foram positivos e tem sido bem aceito como forma alternativa de metodologia de ensino a ser usada no ensino superior (BRAGA et al, 2010).

Weintraub e colaboradores (2011) destacam que para alcançar o sucesso e objetivo esperado, um jogo educacional deve seguir alguns princípios básicos, a começar pela interatividade: o jogador deve tomar decisões e ter influência sobre o rumo do jogo, de modo que haja recompensas com as escolhas corretas e bem-sucedidas e um enredo coerente. O objetivo do jogo deve ser a fixação de conceitos e o aprendizado dinâmico, que pode ser facilitado pelo uso de imagens, vídeos, animações e atividades, atraindo a atenção do jogador.

Faz-se necessário investir e estudar maneiras que facilitem a aprendizagem, o que tornaria os futuros profissionais mais sensíveis e atuantes na construção da sociedade. Isto representaria um avanço consoante com as mudanças previstas nas Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN) para os cursos da área da saúde, com os princípios norteados pelo Sistema Único de Saúde (SUS) e com formação de profissionais críticos e reflexivos (PIRES et al, 2012).

Além da necessidade de aprimorar os métodos de ensino, as DCN's para o Ensino de Graduação em Fisioterapia também apontam a necessidade de formação de um profissional apto para atuar no SUS, em todos os níveis de atenção, e capaz de oferecer uma atenção resolutiva indo ao encontro da realidade da profissão (BRASIL, 2002).

Observa-se que a formação do curso de Fisioterapia ainda é mais voltada à cenários de práticas e aprendizagem dos níveis de atenção secundária e terciária, nos moldes dos centros de reabilitação e unidades de terapia intensiva, respectivamente, tornando assim, o processo de formação e de aquisição de conhecimentos nos cenários da Atenção Primária à Saúde

(APS) deficitários em sua maioria (MAIA et al, 2015). Relacionar o fisioterapeuta apenas com reabilitação, limitaria as possibilidades de atuação deste, visto que trata-se de um profissional autônomo e espera-se que este execute diversas atividades, como avaliar pacientes, estabelecer diagnósticos fisioterapêuticos, planejar e programar ações preventivas, além de educação em saúde, gerenciamento de serviços de saúde e emissão de laudos denexo de causa laboral, não exercendo restritamente a intervenção após a instalação de uma doença nos níveis de atenção supracitados (SOUZA et al, 2012).

Apesar dos jogos educacionais serem uma importante ferramenta para o processo ensino-aprendizagem, não foram encontrados outros estudos que mostrassem a sua utilização, ou outras estratégias lúdicas para ensino de habilidades e competências na área da APS, e para o curso de Fisioterapia. Para além, a Política Nacional de Atenção Básica - PNAB (2012) ainda é pouco conhecida e aprofundada por estudantes e profissionais da Fisioterapia, o que pode inviabilizar uma boa atuação do profissional neste cenário de prática.

Nesse sentido, é possível visualizar a necessidade e importância do estudo e da criação de jogos educacionais para incrementar e enriquecer o processo de ensino-aprendizagem do curso de Fisioterapia, especialmente no que tange ao aprofundamento e assimilação de conhecimentos no cenário da APS. O que potencialmente atenderia melhor aos princípios, fundamentos e condições da formação de fisioterapeutas, conforme preconizado pelas DCN's para o Ensino de Graduação em Fisioterapia. Além disto, ainda são escassos os estudos que apresentam resultados da utilização de jogos educacionais como ferramentas de ensino, bem como seus efeitos na percepção do processo de ensino aprendizagem e desempenho de estudantes na área da saúde.

## **2 OBJETIVOS**

### **2.1 OBJETIVO GERAL**

Avaliar a percepção dos estudantes do ensino superior em Fisioterapia acerca de um jogo educativo para ensino-aprendizagem de conhecimentos da APS.

### **2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Avaliar a percepção de estudantes sobre o uso do jogo de tabuleiro como ferramenta de ensino.

Avaliar a percepção de estudantes sobre o conhecimento adquirido com a utilização do jogo.

Avaliar a percepção de estudantes sobre as habilidades e competências estimuladas com a utilização do jogo.



### 3 METODOLOGIA

#### 3.1 DELINEAMENTO DO ESTUDO

Trata-se de um estudo transversal, descritivo, exploratório, quali-quantitativo, utilizando um jogo de tabuleiro que foi aplicado para estudantes regularmente matriculados no curso de graduação em Fisioterapia da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF).

#### 3.2 ASPECTOS ÉTICOS

O presente estudo foi aprovado pelo Comitê de Ética e Pesquisa com Seres Humanos da UFJF, por meio do parecer nº CAAE: 89100718.0.0000.5147 de 2018 (ANEXO I). Os participantes do estudo foram esclarecidos sobre o objetivo da pesquisa, bem como sobre a manutenção do sigilo, do anonimato e do direito de participarem ou não da mesma, conforme estabelecido pela Resolução 466/12 do Conselho Nacional de Saúde (CNS) (BRASIL, 2012) e assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) (APÊNDICE I).

#### 3.3 INSTRUMENTOS

##### 3.3.1 Jogo de Tabuleiro

O jogo (APÊNDICE II) foi elaborado por uma docente da Faculdade de Fisioterapia da Universidade Federal de Juiz de Fora (FACFISIO/UFJF) e consiste em uma ferramenta de ensino-aprendizagem lúdica, que visa propiciar a aproximação dos estudantes com a temática da APS. Ele é composto por um tabuleiro formado por 77 casas, quatro peões, um dado e cartas com cores correspondentes às casas do tabuleiro, com perguntas do tipo “verdadeiro” ou “falso” e com cartas de “sorte” ou “revés”. Todas as perguntas foram formuladas a partir de conteúdos da PNAB (2012), visto que a política mais atual (2017) ainda é muito incipiente, não foi publicada em uma versão completa e não se encontra nas ementas das disciplinas que abordam o tema - inclusive as de sorte ou revés, proporcionando a aproximação com a temática e análise crítica de situações que estariam em acordo ou desacordo com o que é preconizado por esta política. O mesmo poderá ser atualizado posteriormente para versão mais atual da PNAB.

Foram apresentadas as regras do jogo que consistia em definir a ordem do jogador ou equipe a ser seguida na partida, através da disputa de dados, em que lançamento de maior valor inicia a rodada e a sequência se dá por ordem decrescente. Em cada rodada o jogador ou a equipe deve lançar o dado e andar com o peão o número de casas correspondentes ao valor do mesmo, para em seguida retirar do monte uma carta de cor igual a casa em que parou. O

tabuleiro possui casas de três diferentes cores, sendo que, as verdes indicam o jogador ou a equipe à uma questão sobre a PNAB, que se for respondida corretamente confere ao jogador ou equipe permanecerem na casa em que pararam ao avançar, e, se não for respondida ou respondida de maneira incorreta, confere ao jogador ou equipe voltar à casa em que estava antes do lançamento do dado. As casas amarelas indicam o jogador ou a equipe à carta de “sorte ou revés” relativo alguma prática ou conduta sobre a APS, contendo penalidades, como voltar casas, ou gratificações, como jogar novamente, que devem ser seguidas. Na última casa do tabuleiro, de cor vermelha, o jogador ou equipe deve responder à pergunta final (elaborada com base em provas de concursos públicos), para finalizar a partida e se consagrar vencedor. A duração do jogo depende do número de participantes e a participação na discussão das questões em cada rodada.

### 3.3.2 Questionário avaliativo

O instrumento elaborado pelos pesquisadores para avaliação da metodologia com o jogo educacional (APÊNDICE III), é composto por 21 perguntas fechadas, graduadas em escala de Likert variando de “concordo fortemente” a “discordo fortemente”, sendo as escalas intermediárias “concordo”, “não concordo nem discordo” e “discordo”. O mesmo, é dividido em 3 eixos: “Conhecimento”, em que são avaliados percepções do jogador, como melhoria no desempenho acadêmico e profissional e maior fixação de conteúdo por exemplo; no componente “Percepção sobre jogo” avalia-se desde a linguagem e estrutura do jogo até se este é didático e prazeroso de se jogar, e no eixo “Desenvolvimento de habilidades e competências” pretende-se avaliar itens como o estímulo da pro atividade e resolução de problemas no cenário da APS. Há ainda, a parte do questionário com “perguntas qualitativas”, com 3 questões abertas relacionadas aos pontos positivos e negativos e sugestões de mudanças para aprimoramento do jogo. Além disto, foram coletadas informações descritivas dos participantes como nome, sexo, idade, curso, período, telefone e e-mail, que não serão divulgados. Para análise dos dados qualitativos, os participantes serão identificados por letras seguidas de números arábicos, como por exemplo J1, J2, J3, ..., J35, que seriam jogador 1 até jogador 35.

### 3.4 AMOSTRA E PROCEDIMENTOS

Os pesquisadores receberam treinamento para aplicação do jogo e coleta de dados que consistiu na leitura da PNAB e aplicações piloto do jogo, com profissionais fisioterapeutas egressos da FACFISIO/UFJF num primeiro momento e com alguns estagiários do curso em

outra ocasião. O treinamento visava trabalhar questões como abordagem dos participantes por parte dos pesquisadores, explicação do objetivo da pesquisa e manuseio dos instrumentos (aplicações do jogo e do questionário avaliativo).

No período de treinamento foram colhidas críticas e sugestões dos participantes com relação ao jogo (número e disposição das casas e cartas), à sua aplicação (regras, tempo e conduta dos aplicadores) e ao questionário avaliativo (linguagem e redação das perguntas), visando melhorar a dinâmica do jogo e entendimento dos futuros participantes da pesquisa. Tais sugestões foram discutidas e avaliadas pelos pesquisadores que realizaram melhorias necessárias nestes quesitos antes da coleta de dados.

Após explicação sobre a pesquisa e assinatura do TCLE, o jogo foi aplicado em uma amostra de conveniência constituída por estudantes regularmente matriculados no curso de graduação em Fisioterapia da UFJF, que cursaram ou que estivessem cursando disciplinas relacionadas à APS, com ementa que contemplasse conteúdos da APS, e, estes tiveram que fazer a leitura prévia da PNAB, como critérios de inclusão no estudo. A aplicação do jogo foi realizada em sala confortável previamente reservada para este fim, durante o horário da aula, cedido em acordo com o (a) professor (a) responsável, e foi mediada por um grupo de pesquisadores que problematizaram junto aos estudantes as situações elencadas pelo jogo. Os estudantes foram divididos em duplas e/ou grupos de acordo com o tamanho da turma. Ao final, foi aplicado o questionário avaliativo. A duração do jogo e aplicação do questionário duraram em média 2 horas.

Os critérios de exclusão foram recusa de participação em qualquer momento da pesquisa e participação da atividade com o mesmo jogo em algum momento anterior à pesquisa.

### 3.5 ANÁLISE DE DADOS

Os dados foram digitados e armazenados no programa Excel® versão 2010. Foi realizada análise descritiva dos participantes dos dados quantitativos do instrumento com frequências absolutas e relativas e análise de conteúdo dos dados qualitativos, segundo a Teoria de Bardin. Esta análise é dividida em três etapas que são: “pré-análise”, que é uma fase preparatória da análise, onde são formulados objetivos e hipóteses e elaborados os indicadores que levam à interpretação final; “exploração do material ou codificação”, nessa fase os dados brutos colhidos são transformados em unidades, permitindo a descrição das características do conteúdo presente no texto; “tratamento dos resultados - inferência e interpretação” é a última

etapa, deve expressar as informações fornecidas pela análise, seja por quantificações simples ou mais complexas, podendo apresentá-las em figuras, diagramas ou gráficos (OLIVEIRA, 2008).

## 4 RESULTADOS

Participaram deste estudo 35 estudantes do curso de Fisioterapia da UFJF, sendo 30 do sexo feminino (86%). Os participantes tinham média e mediana de idade de 23 anos (SD para média:  $\pm 2,59$ ) e cursavam do 7º ao 10º período do curso, sendo 15 (43%) do 7º, 12 (34%) do 8º e os demais, 8, (23%) eram alunos do estágio (9º e 10º período). Dentre estes, 28 estudantes (80%) relataram já ter participado de alguma atividade utilizando metodologia ativa de ensino durante a graduação.

### 4.1 ANÁLISE QUANTITATIVA

A Tabela 1 apresenta os resultados da percepção dos estudantes sobre o jogo quanto ao eixo “Conhecimento”. Observa-se que a grande maioria concordou ou concordou fortemente (superior a 90% somando-se as duas categorias) que este jogo é uma boa ferramenta de ensino que permite um melhor desempenho acadêmico e aquisição de conhecimentos sobre a PNAB. Somente na questão sobre melhora no desempenho acadêmico e profissional na APS, que o percentual de concordância e concordância forte somados não atingiu 90%, sendo de 85%, de modo que 5 estudantes não manifestaram nem concordância nem discordância. Apenas 1 participante discordou fortemente que o jogo é uma ferramenta que facilita o processo de aprendizagem e fixação do conhecimento sobre a PNAB.

**Tabela 1: Percepção dos estudantes sobre o "Jogo da APS": Eixo 'Conhecimento', Juiz de Fora.**

Enunciados	Concordo fortemente	Concordo	Não concordo nem discordo	Discordo	Discordo fortemente
O jogo é uma ferramenta que facilita o processo de aprendizagem e fixação de conhecimento sobre a PNAB.	26 (74%)	8 (23%)	0%	0%	1 (3%)
O jogo contém perguntas que permitem alcançar conhecimentos desde os mais básicos aos mais complexos em relação à PNAB.	25 (71%)	10 (29%)	0%	0%	0%
Usar o jogo tende a melhorar meu desempenho acadêmico e profissional na área da APS.	18 (51%)	12 (34%)	5 (14%)	0%	0%
O jogo torna meu conhecimento teórico mais palpável e real, associando à casos da prática profissional na APS.	24 (69%)	10 (28%)	1 (3%)	0%	0%
O jogo ajuda a visualizar como aplicar a PNAB por meio de exemplos realísticos.	23 (66%)	12 (34%)	0%	0%	0%
O jogo proporciona maior aprofundamento do conteúdo em relação a outras metodologias tradicionais de ensino como a leitura apenas.	25 (71%)	7 (20%)	3 (9%)	0%	0%

Fonte: Dados da pesquisa.

A Tabela 2 apresenta os resultados da avaliação dos estudantes no eixo “Percepção sobre o jogo” que traz variáveis relacionadas à aparência, estrutura, linguagem, didática e aspectos motivacionais/emocionais. Seis estudantes (17%) não souberam opinar se o jogo valoriza a participação individual e em grupo. Todos os estudantes concordaram fortemente ou concordaram que o jogo é didático, 94% que é uma atividade prazerosa e 97% que o jogo instiga para a aprendizagem sobre a PNAB.

**Tabela 2: Avaliação dos estudantes sobre o "Jogo da APS": Eixo ‘Percepção sobre o jogo’, Juiz de Fora, 2018.**

<b>Enunciados</b>	<b>Concordo fortemente</b>	<b>Concordo</b>	<b>Não concordo nem discordo</b>	<b>Discordo</b>	<b>Discordo fortemente</b>
O jogo valoriza a participação tanto individual, quanto em grupo.	17 (49%)	12 (34%)	6 (17%)	0%	0%
O jogo apresenta linguagem clara e compreensível.	14 (40%)	18 (51%)	3 (9%)	0%	0%
O jogo propõe questões completas e relevantes.	16 (46%)	19 (54%)	0%	0%	0%
A estrutura (tabuleiro, cartas de perguntas e de sorte e revés) do jogo está adequada.	19 (54%)	14 (40%)	2 (6%)	0%	0%
O jogo é uma ferramenta que motiva e instiga para aprendizagem sobre a PNAB.	19 (54%)	15 (43%)	1 (3%)	0%	0%
Participar do jogo é uma atividade prazerosa.	21 (60%)	12 (34%)	2 (6%)	0%	0%
O jogo é didático.	28 (80%)	7 (20%)	0%	0%	0%

Fonte: Dados da pesquisa.

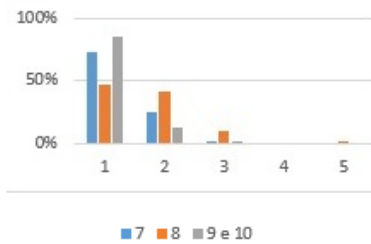
A Tabela 3 apresenta os resultados da percepção dos estudantes quanto ao eixo “Desenvolvimento de habilidades e competências”. Alguns quesitos importantes bem avaliados pelos participantes foram a identificação e resolução de problemas (88% concordaram fortemente ou concordaram), comunicação interprofissional (83%) e o conhecimento de práticas inerentes à APS (100%). Em contraste aos resultados supracitados, observamos uma indecisão na avaliação realizada pelos estudantes sendo o eixo com maior número de marcações na opção “não concordo nem discordo”.

**Tabela 3: Percepção dos estudantes sobre o "Jogo da APS": Eixo 'Desenvolvimento de habilidades e competências', Juiz de Fora, 2018.**

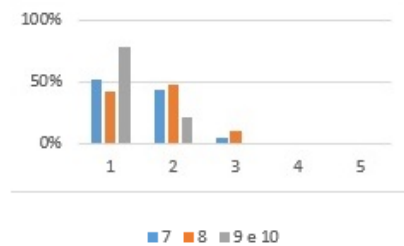
Enunciados	Concordo fortemente	Concordo	Não concordo nem discordo	Discordo	Discordo fortemente
O jogo estimula a proatividade na APS.	10 (29%)	15 (42%)	10 (29%)	0%	0%
O jogo estimula na identificação e resolução de problemas.	13 (37%)	18 (51%)	4 (12%)	0%	0%
O jogo estimula a integração e tomada de decisões em equipe.	18 (51%)	11 (31%)	6 (17%)	0%	0%
O jogo me deixa mais seguro diante de determinadas situações corriqueiras na APS.	7 (20%)	23 (65%)	4 (12%)	1 (3%)	0%
O jogo estimula a comunicação e interação inter e multiprofissional.	15 (43%)	14 (40%)	5 (14%)	1 (3%)	0%
O jogo aumenta a capacidade de implementar ideias e planos de ação na APS.	11 (31%)	21 (60%)	3 (9%)	0%	0%
O jogo ajuda a conhecer as atividades inerentes à prática profissional na APS.	21 (60%)	14 (40%)	0%	0%	0%
O jogo permite conhecer melhor como são desenvolvidas as práticas na APS.	19 (54%)	14 (40%)	2 (6%)	0%	0%

Fonte: Dados da pesquisa.

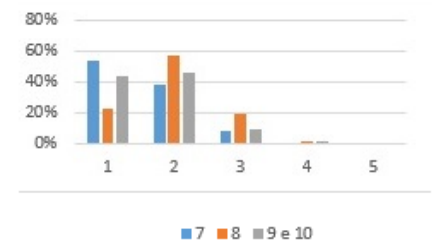
Os gráficos 1, 2 e 3 abaixo, apresentam o percentual de respostas de cada período em todos os eixos supracitados de acordo com a escala de Likert, da qual consideramos para análise 1 para concordo fortemente, 2 para concordo, 3 para não concordo nem discordo, 4 para discordo e 5 para discordo fortemente. Percebe-se que os 9º e 10º períodos classificam melhor o “Jogo da APS” seguidos do 7º período.



**Gráfico 1:** Percepção dos estudantes, por período, sobre o Jogo da APS. Eixo 'Conhecimento'.



**Gráfico 2:** Avaliação dos estudantes, por período, sobre o Jogo da APS. Eixo 'Percepção do jogo'.



**Gráfico 3:** Percepção dos estudantes, por período, sobre o Jogo da APS. Eixo 'Desenvolvimento de competências e habilidades'.

## 4.2 ANÁLISE QUALITATIVA

A análise qualitativa dos dados resultou em duas grandes categorias: “Percepção dos aspectos positivos do ‘Jogo da APS’ como ferramenta ativa de ensino-aprendizagem” e “Percepção dos aspectos de aprimoramento no ‘Jogo da APS’ como ferramenta de ensino-aprendizagem”. Ambas as categorias geraram subcategorias apresentadas a seguir:

### 4.2.1 Categoria: “Percepção dos aspectos positivos do ‘jogo da APS’ como ferramenta ativa de ensino-aprendizagem”

Esta categoria gerou cinco subcategorias que expressam os aspectos que os estudantes consideraram mais relevantes e destacados que o jogo mobiliza enquanto ferramenta de ensino-aprendizagem na saúde: “Ferramenta de aprimoramento do conhecimento e aprendizado”, “Apoio para futura prática profissional”, “Ferramenta de ensino lúdica e didática”, “Ferramenta de interação e discussão do tema” e “Duração do jogo”.

#### 4.2.1.1 Ferramenta de aprimoramento do conhecimento e aprendizado

Esta subcategoria expressa o reconhecimento do ‘Jogo da APS’ como uma ferramenta que estimula e promove a aquisição de conhecimentos e aprendizados específicos sobre a PNAB, destacando e distinguindo o jogo dos métodos tradicionais como a aula expositiva, como pode-se observar pelas falas abaixo:



*“Fixação sobre o conhecimento da PNAB (...).” (J1)*

*“[o Jogo] estimula o aprendizado da PNAB (...).” (J2)*

*“Aprendizado, uso de situações práticas do dia a dia para aprender mais.” (J5)*

*“(...) [o Jogo] estimula a aprendizagem sobre a PNAB e facilita o entendimento sobre a mesma.” (J11)*

*[o Jogo] “Estimula o conhecimento sobre a PNAB de uma forma prazerosa, contribuindo para uma melhor aprendizagem e fixação do conteúdo.” (J12)*

*“Fácil de aprender (...).” (J13)*

*“Enriquecimento do conhecimento tanto das obrigações da UBS quanto dos profissionais.” (J14)*

*“Aprendi mais no jogo do que na aula e o tempo passou rápido.” (J15)*

*“[o Jogo] Deixa mais dinâmica a aplicação dos nossos conhecimentos e o entendimento dos mesmos.” (J18)*

*“Bom aprendizado, dinâmico, bom conhecimento sobre a PNAB(...).” (J20)*

*“É mais interessante e fácil e aprender a PNAB jogando do que através da aula expositiva” (J25)*

*“Aprendizado em relação ao tema”. (J26)*

#### 4.2.1.2 Apoio para futura prática profissional

Esta subcategoria retrata a percepção do Jogo da APS como uma ferramenta apoiadora da futura prática profissional neste cenário de prática. Os participantes destacam a simulação de situações reais trazidas pelo jogo como um aspecto positivo e mobilizador de reflexões sobre a atuação na área. Estes achados podem ser vistos pelas falas abaixo:

*“(...) ajuda a visualizar a prática na atenção primária”. (J1)*

*“(...) simula situações reais da prática profissional (...).” (J2)*

*“(...) uso de situações práticas do dia a dia para aprender mais”. (J5)*

*“Fácil de aprender e aplicar os conhecimentos”. (J13)*

*“(...) aprendizado prazeroso, aponta as situações práticas.” (J29)*

#### 4.2.1.3 Ferramenta de ensino lúdica e didática

Esta subcategoria apresenta respostas que classificam o ‘Jogo da APS’ como uma ferramenta de ensino didática, que facilita o entendimento da PNAB e torna-o mais interessante. Aponta também o aspecto lúdico destacando as características que mobilizam sentimentos de diversão e prazer, tornando um tema considerado maçante por alguns estudantes, em aprendizado mais prático e dinâmico:

*“(...) mais didático que aula”. (J2)*

*“Altamente didático”. (J7)*

*“Interativo, didático, (...) e facilita o entendimento sobre a mesma [a PNAB].” (J11)*

*“É uma forma mais divertida de aprender um diferente conteúdo”. (J9)*

*“Adquirimos conhecimento de uma forma divertida”. (J10)*

*“Estimula o conhecimento sobre a PNAB de uma forma prazerosa, contribuindo para uma melhor aprendizagem e fixação do conteúdo”. (J12)*

*“Tamanho do tabuleiro e suas cores. Dinâmico”. (J17)*

*“Deixa mais dinâmica a aplicação dos nossos conhecimentos e o entendimento dos mesmos”. (J18)*

*“Maior envolvimento com o que está sendo ensinado”. (J21)*

*“Dinâmico, didático”. (J24)*

*“Aspecto lúdico que facilita o interesse e compreensão da política”. (J27)*

*“(...) aprendizado prazeroso, aponta as situações práticas”. (J29)*

*“O jogo é atraente e divertido”. (J31)*

*“Achei muito didático, abordando tema “chato” de ser estudado, de forma mais prática fácil e divertida”. (J32)*

*“[o Jogo deixa] menos chato e cansativo a PNAB”. (J33)*

#### 4.2.1.4 Jogo da APS: Ferramenta de interação e discussão do tema

Esta subcategoria retrata a percepção do Jogo da APS como uma ferramenta que estimula a discussão sobre a PNAB e instiga a interação entre os participantes. Foi destacado a oportunidade de discutir com a própria equipe e com as equipes adversárias as perguntas e respostas do jogo, momento que proporciona maior fixação do conteúdo.

*“Desenvolvimento de discussões”. (J6)*

*“O jogo estimula a interação entre os estudantes e proporciona maior fixação de conteúdo”. (J8)*

*“Interativo”. (J16)*

*“(...) estimula comunicação interpessoal”. (J20)*

*“(...) estimula a debater e comparar com a realidade da UBS”. (J28)*

*“(...) interação intra/inter equipes”. (J30)*

*“Ser em dupla para debater a resposta, e a interação com as demais pessoas”. (J35)*

#### 4.2.1.5 Duração do jogo

Esta subcategoria demonstra alguns dos pontos positivos relatados sobre o tempo de aplicação do ‘Jogo da APS’ que durou o suficiente para gerar as discussões e manter o entretenimento, o foco e a atenção na atividade proposta, como pode-se observar pelas falas abaixo:

*“Tempo de duração adequado já que as perguntas precisam ser discutidas com o grupo e isso demanda tempo”.* (J2)

*“Achei a duração ótima pois não foi muito demorada e proporcionou momentos para a discussão”.* (J8)

*“Ótimo, o tempo passou muito rápido”.* (J15)

*“Muito boa [duração], o tempo foi bem distribuído levando o jogo estimulante do início ao fim”.* (J22)

*“[duração], Boa. Não fica cansativo”.* (J29)

#### 4.2.2 Categoria: “Percepção dos aspectos de aprimoramento no ‘jogo da APS’ como ferramenta de ensino-aprendizagem”

Esta segunda grande categoria gerou quatro subcategorias que destacam os aspectos que os estudantes consideraram precisar de ajustes visto não estarem em sua melhor forma possível. As subcategorias geradas são: “Linguagem e redação das perguntas”, “Duração da aplicação”, “Fatores da jogabilidade e fluidez da partida”, “Vastidão da PNAB e esclarecimento das dúvidas”.

##### 4.2.2.1 Linguagem e redação das perguntas

Esta subcategoria demonstra a percepção dos estudantes sobre a linguagem e a redação empregada nas cartas do ‘Jogo da APS’. Foi pontuado por eles algumas questões que não apresentavam uma linguagem clara e objetiva além da especificidade de questões de mais difícil resolução. Estas observações podem ser visadas nas falas abaixo:

*“Algumas perguntas V ou F não estavam tão claras”.* (9 e 41) (J1)

*“Algumas perguntas não estavam claras”.* (J2)

*“Algumas respostas tiveram dupla interpretação”.* (J6)

*“Algumas perguntas de V ou F não estavam muito claras como as perguntas 9 e 41”.* (J8)

*“Algumas afirmações deram duplo sentido”.* (J9)

*“(…) possuir questões muito específicas”.* (J25)

#### 4.2.2.2 Duração de aplicação do jogo

Contraditoriamente à subcategoria similar na grande categoria anterior, esta subcategoria demonstra alguns dos pontos negativos relatados sobre a duração da atividade, que dividiu a opinião entre os estudantes, sendo para alguns considerada uma atividade cansativa:

*“Um pouco cansativo [o Jogo]”. (J10)*

*“A duração do jogo [um ponto negativo]”. (J14)*

*“Duração do jogo [um ponto negativo]”. (J18)*

*“Muito comprido (mas a PNAB também é) [um ponto negativo]”. (J33)*

#### 4.2.2.3 Fatores da jogabilidade e fluidez da partida

Esta subcategoria traz algumas observações sobre a jogabilidade (como grau de dificuldade, regras de funcionamento, facilidade na qual o jogo pode ser jogado) e fluidez do jogo como a competitividade gerada pela atividade entre as equipes adversárias, a falta de numeração nas casas para guiar o movimento dos piões e a distribuição das cartas e cores das casas. Podemos observar nas falas abaixo:

*“Distração e competitividade”. (J5)*

*“Se a turma for muito competitiva não é bom jogar”. (J15)*

*“Falta de número no tabuleiro pois facilitaria a soma”. (J17)*

*“Casas amarelas mal distribuídas”. (J20)*

*“Melhorar a distribuição das casas amarelas”. (J22)*

*“Muitas casas amarelas no início do jogo”. (J23)*

*“Em momentos do jogo são feitas poucas perguntas, dependendo da casa que sai no dado”. (J27)*

*“Poderia ter mais casas de perguntas aplicáveis a prática”. (J29)*

*“Usar dados melhores”. (J30)*

#### 4.2.2.4 Vastidão da PNAB e esclarecimento das dúvidas

Esta subcategoria mostra a percepção dos estudantes quanto a preparação para o ‘Jogo da APS’ visto que se caracteriza como critério de inclusão na pesquisa a leitura prévia da PNAB e também quanto a obter melhor desempenho. Apontam ainda necessidade de explicações e aprofundamento durante a mediação do jogo.

*“Melhorar a explicação por parte dos aplicadores em face das questões falsas”. (J11)*

*“Trazer resposta mais esclarecedoras após respostas erradas por parte dos mediadores”. (J12)*

*“Ter que ler a PNAB antes (...)”. (J16)*

*“Ter que ler a PNAB”. (J19)*

*“Ter um resumo referente a PNAB [sugestão para dinamizar a leitura da mesma”. (J24)*

*“Precisar de conhecimento prévio sobre a PNAB por possuir questões muito específicas”. (J25)*

*“Ter que ler a PNAB”. (J26)*

Por fim foram colhidas sugestões dos participantes em relação à melhoria do jogo. Dentre elas foram citadas: redistribuição das casas amarelas, consideradas muito concentradas no início do tabuleiro, remoção da carta de revés “volte ao início” e reformulação das perguntas “9” e “41” que segundo os mesmos, apresentaram duplo sentido. Todas as sugestões foram lidas, avaliadas e discutidas pelos pesquisadores que vão fazer as modificações que julgarem necessárias futuramente.

## 5 DISCUSSÃO

Este estudo avaliou a percepção dos estudantes do curso de Fisioterapia em relação ao uso da metodologia ativa de ensino: Jogo da APS. De maneira geral, os resultados do presente estudo se mostram em consonância com os achados atuais da literatura sobre jogos e metodologias ativas de ensino-aprendizagem. Panosso e colaboradores (2015) em uma revisão bibliográfica possibilitam considerar através da identificação e descrição de suas características, que os jogos não se limitam à diversão, mas são também uma ferramenta que facilita e acelera a aprendizagem. Estudantes que participaram desta pesquisa classificaram o jogo de tabuleiro como um instrumento que proporciona mais conhecimento que participar apenas de aulas expositivas. Entretanto, Carmo e colaboradores (2010) elucidam que estudantes classificam metodologias ativas como não motivadoras nem fomentadoras do aprendizado se utilizadas de maneira isolada, destacando que devem ser utilizadas em conjunto com aulas expositivas ou outros métodos tradicionais.

Observamos um alto índice de concordância que demonstra um sentimento maior de propriedade do conteúdo da PNAB após utilizarem este método de ensino, desde conceitos mais básicos aos mais específicos. Tais achados são reforçados pelos discursos dos sujeitos que qualificam o jogo como algo mais palpável, que facilita o aprendizado e a fixação do conteúdo para além de deixá-lo mais interessante, e, segundo Barclay e colaboradores (2011) aflora a natureza competitiva dos estudantes motivando-os a jogarem.

Para grande parte dos estudantes, o jogo se faz didático e prazeroso além de apresentar uma estrutura e linguagem adequadas. Em algumas falas observamos que os participantes caracterizam o jogo como uma atividade divertida. Costa e colaboradores (2012) afirmam que o componente lúdico dos jogos, enquanto metodologia ativa de ensino, permitem aos estudantes viverem um universo diferente do habitual, fazendo de forma prazerosa e divertida uma apropriação maior do conteúdo exposto. Em atividades como esta, há liberação de opioides endógenos, como a dopamina, que proporcionam prazer com a atividade. Ramos e colaboradores (2015) destacam que há um sistema de recompensa gerado durante os jogos que incita e desperta interesse e motivação pela aprendizagem.

Como observado, na opinião dos participantes, a leitura da PNAB é considerada maçante, indicando que a educação se encontra num processo de mudança em conjunto com o perfil dos estudantes. Com o advento da tecnologia na era da globalização, os estudantes encontram-se hiperestimulados, com acesso rápido e dinâmico às informações. Assim, as

instituições de ensino e professores se veem impelidos a se aproximarem dessa atual realidade, o que implica ‘ultrapassar o desafio de mediar o processo de aprendizagem de maneira mais atraente, unindo as novas metodologias de ensino aos métodos tradicionais como leitura e aula expositiva (ARAÚJO e YOSHIDA, 2009).

Os estudantes responderam que o jogo apresenta uma linguagem clara e compreensível trazendo conhecimentos básicos e específicos em situações relevantes que simulam a realidade da APS. Este instrumento de ensino é focado nos exemplos práticos, trazendo para o estudante aspectos como o comportamento dos profissionais e atitudes dos gestores baseados na PNAB 2012. Isto permite aos estudantes se colocarem no papel destes personagens e classificarem com suas respostas em 100% das vezes, e também em seus discursos, que o jogo ajuda a conhecer as atividades inerentes à prática profissional na APS.

Os resultados da percepção dos estudantes quanto ao desenvolvimento de habilidades e competências estimuladas pelo Jogo foi o eixo que mais apresentou resposta “não concordo, nem discordo”, mostrando dúvida de uma pequena fração dos participantes em relação a variáveis específicas, como estimulação da proatividade, tomada de decisões na APS, interação interprofissional e resolução de problemas. Isto pode estar relacionado ao fato de a maioria destas respostas serem de estudantes alocados no 8º período do curso, como visto nos gráficos dos eixos por período. Estes, além de cursarem um semestre muito denso de outros conteúdos, não estavam vivenciando a APS, seja na teoria como os alunos do 7º período ou na prática como os alunos do estágio (9º e 10º períodos). Observa-se também que os estudantes dos períodos finais apresentam maior índice de resposta de forte concordância, indicando a vivência prática como potencializador da percepção de aprendizagem e desenvolvimento de habilidades e competências. Gonçalves e colaboradores (2017) e Coscrato e colaboradores (2010) destacam que os processos educativos devem ser embasados nas dúvidas advindas das situações corriqueiras da experiência prática, levando à reformulação de conceitos antigos e criação de novos conceitos que conduzem o aprendizado no sentido de uma prática crítica e reflexiva, englobando os aspectos comportamentais individuais e coletivos.

Em uma análise qualitativa podemos inferir que a duração do jogo é algo bem subjetivo, a ponto de ser classificada nos discursos dos estudantes entre dois extremos, como muito boa ou como muito longa. Esta subjetividade e distinção das opiniões podem ter sido influenciadas por diversos fatores como: quantidade de jogadores, preparação e leitura da PNAB prévias e até mesmo a concentração ou distração dos jogadores que estavam no final

do período com outras atividades e compromissos firmados. Contudo, a duração é de extrema importância para a melhora do rendimento acadêmico e maior fixação do conteúdo devido a promoção das discussões e debates acerca das questões levantadas pelo jogo. Em um futuro próximo, o processo de validação do Jogo da APS, no qual o algoritmo do tabuleiro será definido, poderá haver maior constância na duração do mesmo.

Ainda elucidando a importância dos esclarecimentos das perguntas e afirmativas, podemos sugerir que este jogo seja aplicado por um professor com vasto conhecimento e experiência sobre o tema para que o mesmo possa sanar todas as dúvidas levantadas pelos estudantes. Prado e colaboradores (2012) ressaltam que a aplicação das metodologias ativas é importante para a construção e formação de profissionais mais crítico-reflexivos, porém, para tal, o docente deve estar sempre capacitado para estimular no aluno o exercício da pergunta e se mostrar facilitador do aprendizado deste.

Entendemos como limitações deste estudo, a restrição ao curso de Fisioterapia da UFJF, visto que este método de ensino pode se ampliar para outros cursos de Fisioterapia e da área da saúde que tenham em suas ementas conteúdos que versem sobre a APS. Observamos, ainda, que são escassos os estudos que retratam a metodologia ativa como ferramenta de ensino aprendizagem para estudantes do ensino superior e principalmente para Atenção Primária.



## **6 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Este estudo mostrou que o Jogo da APS é percebido pelos estudantes como uma boa ferramenta de ensino sobre a PNAB, sendo bem classificado por eles em todos os eixos propostos: ‘Conhecimento’, ‘Percepção do jogo’ e ‘Desenvolvimento de habilidades e competências’. Além de didático, o jogo foi considerado uma atividade prazerosa que instiga e facilita a aprendizagem sobre o conteúdo, comumente classificado como denso e de difícil compreensão.

Estes resultados instigam para maior inserção destes métodos de ensino nos currículos de cursos na área da saúde que apresentam o conteúdo da PNAB na ementa de suas disciplinas. Para tal é necessário um avanço e atualização dos professores que devem se capacitar e se sentirem motivados para tal.

Sugere-se novos estudos com esta temática em outros cursos da saúde e em períodos mais precoces que já vivenciaram a APS a fim de fundamentar progressivamente a metodologia ativa nesta área de atuação e conseqüentemente evoluir o ensino-aprendizagem, formando profissionais mais instigados e aptos de atuar na Atenção Primária.

## REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, P. L.; YOSHIDA, S. M. P. F. Professor: desafios da prática pedagógica na atualidade. **Revista Educação e Linguagem**, v. 3, n. 1, p. 1-20, 2009.
- BARCLAY, S. M. Educational card games to teach pharmacotherapeutics in an advanced pharmacy practice experience. **The American Journal of Pharmaceutical Education**, v. 75, n. 2, p.111-222, mar. 2011.
- BRAGA, N. H. M et al. Elaboração e testagem do jogo trilha educativa terapia manual na fisioterapia - proposta para favorecer a aprendizagem. **Revista Experiências em Ensino de Ciências**, v. 5, n. 3, p. 7-18, 2010.
- BRASIL. Ministério da Saúde. Política Nacional de Atenção Básica. Brasília: Ministério da Saúde, 2012. (Série E. Legislação em Saúde).
- CARMO, B. B. T. et al. Aprendizagem discente e estratégia docente: metodologias para maximizar o aprendizado no curso de engenharia de produção. **Revista Produção Online**, v. 10, n. 4, p. 779-817, dez. 2010.
- CHRISTOFOLETTI, G. et al. Grau de satisfação discente frente à utilização de métodos ativos de aprendizagem em uma disciplina de Ética em saúde. **Revista Eletrônica de Educação**, v. 8, n. 2, p. 188-197, 2014.
- COSCRATO, G. Utilização de atividades lúdicas na educação em saúde: uma revisão integrativa da literatura. **Acta paulista de enfermagem**, v. 23, n. 2, abr. 2010.
- COSTA, L. O. A classificação biológica nas salas de aula: modelo para um jogo didático. **Dissertação de Mestrado Profissional em Ensino de Biociências e Saúde - Instituto Oswaldo Cruz**,2012. Disponível em: <<http://www.arca.fiocruz.br/xmlui/handle/icict/6410>>. Acesso em: 31 ago. 2018.
- GONÇALVES, L. S. et al. Avaliação de Aprendizagem Após o Uso de Jogo Educativo para Educação Permanente em Enfermagem. **II Congresso sobre Tecnologias na Educação**, 2017.
- MAIA, F. E. D. S. et al. A importância da inclusão do profissional fisioterapeuta na atenção básica de saúde. **Revista Faculdade de Ciências Médicas**, v. 17, n. 03, p. 110-115, 2015.

MELO, A. M. et al. Impressões de docentes acerca da utilização de jogos educativos no processo ensino aprendizagem de um curso superior. **Conferência Internacional: saberes para uma cidadania planetária**, 2016.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Resoluções CES 2002. Disponível em: <[http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_content&view=article&id=13192:resolucao-ces-2002&catid=323:orgaos-vinculados](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_content&view=article&id=13192:resolucao-ces-2002&catid=323:orgaos-vinculados)>. Acesso em: 05 mar. 2018.

OLIVEIRA, D. C. Análise de Conteúdo temático-categorial: uma proposta de Sistematização. **Revista Enfermagem UERJ**, v. 16, n. 4, p. 569-576, 2008.

PANOSSO, M. G. et al. Características atribuídas a jogos educativos: uma interpretação Analítico-Comportamental. **Revista Quadrimestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional**, v. 19, n. 2, p. 233-241, mai. 2015.

PIRES, M. R. M. et al. Jogo (in)dica-sus: estratégia lúdica na aprendizagem sobre o sistema único de saúde. **Revista Texto e Contexto Enfermagem**, v. 22, n. 2, p. 379-388, 2013.

PRADO, M. L. et al. Refletindo estratégias de metodologia ativa na formação de profissionais de saúde. **Escola Anna Nery Revista de Enfermagem**, v. 16, n. 1, p. 72-177, mar. 2016.

RAMOS, D. K. Jogos eletrônicos e aprendizagem: aspectos motivacionais na percepção de jovens jogadores. **Revista NUPEM**, v. 7, n. 12, jun. 2015.

SILVA, C. et al. Jogo educativo como estratégia didático pedagógica em um curso de graduação em enfermagem: um relato de experiência. **Atas CIAIQ**, v. 2, 2017.

SOUZA, M. C. D. et al. Integralidade na atenção à saúde: um olhar da Equipe de Saúde da Família sobre a fisioterapia. **Revista O Mundo da Saúde**, v. 36, n. 3, p. 452-460, 2012.

WEINTRAUB, M. et al. Jogo educacional sobre avaliação em fisioterapia: uma nova abordagem acadêmica. **Revista Fisioterapia e Pesquisa**, v. 18, n. 3, p. 280-286, 2011.

## APÊNDICE I

### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Gostaríamos de convidar você a participar como voluntário (a) da pesquisa “**O JOGO DE TABULEIRO COMO FERRAMENTA DE ENSINO-APRENDIZAGEM NO ENSINO SUPERIOR NA ÁREA DA SAÚDE: APRENDENDO A POLÍTICA NACIONAL DE ATENÇÃO BÁSICA**”. O motivo que nos leva a realizar esta pesquisa é a necessidade da criação de jogos educacionais para incrementar e enriquecer o processo de aprendizagem nos cursos superiores da área da saúde, especialmente os relacionados à Atenção Básica à saúde. Nesta pesquisa pretendemos avaliar um jogo educativo para ensino-aprendizagem de conhecimentos de Atenção Básica à Saúde para estudantes do ensino superior na área da saúde.

Caso você concorde em participar, você será incluído em uma atividade educativa utilizando um jogo de tabuleiro sobre a Política Nacional de Atenção Básica - PNAB, que será aplicado em sala confortável previamente reservada para este fim, durante o horário de uma das disciplinas de seu curso, que tem este conteúdo em sua ementa, com autorização prévia do professor responsável. Será mediado por um grupo de pesquisadores que problematizarão junto a você e aos seus colegas de turma situações elencadas pelo jogo. Em seguida, você responderá um questionário avaliativo sobre a sua percepção em relação à utilização do jogo como ferramenta de ensino. Esta pesquisa tem alguns riscos, que são considerados mínimos, sendo semelhantes aos riscos de participar de uma aula habitual do curso, sendo o possível desconforto, o gasto de tempo com esta atividade. Mas, para diminuir a chance desse desconforto, será utilizado o tempo da aula, em acordo com o docente da disciplina. A pesquisa contribui com a melhoria no ensino-aprendizagem relacionado à Atenção Básica nos cursos de saúde, com referência da Política Nacional de Atenção Básica, além do aprimoramento de uma ferramenta de ensino-aprendizagem que pode ser útil para formação de futuros profissionais da saúde.

Para participar deste estudo você não vai ter nenhum custo, nem receberá qualquer vantagem financeira. Apesar disso, se você tiver algum dano por causa das atividades que fizermos com você nesta pesquisa, você tem direito a indenização. Você terá todas as informações que quiser sobre esta pesquisa e estará livre para participar ou recusar-se a participar. Mesmo que você queira participar agora, você pode voltar atrás ou parar de participar a qualquer momento. A sua participação é voluntária e o fato de não querer participar não vai trazer qualquer penalidade ou mudança na forma em que você é atendido (a). O pesquisador não vai divulgar seu nome. Os resultados da pesquisa estarão à sua disposição quando finalizada. Seu nome ou o material que indique sua participação não será liberado sem a sua permissão. Você não será identificado (a) em nenhuma publicação que possa resultar.

Este termo de consentimento encontra-se impresso em duas vias originais, sendo que uma será arquivada pelo pesquisador responsável e a outra será fornecida a você. Os dados coletados na pesquisa ficarão arquivados com o pesquisador responsável por um período de 5 (cinco) anos, e após esse tempo serão destruídos. Os pesquisadores tratarão a sua identidade com padrões profissionais de sigilo, atendendo a legislação brasileira (Resolução Nº 466/12 do Conselho Nacional de Saúde), utilizando as informações somente para os fins acadêmicos e científicos.

Declaro que concordo em participar da pesquisa e que me foi dada à oportunidade de ler e esclarecer as minhas dúvidas.

Juiz de Fora, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ 20 .

\_\_\_\_\_  
Assinatura do Participante

\_\_\_\_\_  
Assinatura da Pesquisadora

**Nome do Pesquisador Responsável: Rayla Amaral Lemos**  
**Campus Universitário da UFJF**  
**Faculdade de Fisioterapia / Departamento de Fundamentos, Métodos e Recursos em Fisioterapia**  
**CEP: 36038-330**  
**Fone: 2102-3837**  
**E-mail: rayla.lemos@ufjf.edu.br**

**APÊNDICE II**  
**INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO DA PESQUISA**

Questionário Avaliativo do Jogo da APS

Nome: \_\_\_\_\_ Sexo: M ( ) F ( )

Idade: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_ Período: \_\_\_\_\_ Telefone: \_\_\_\_\_

E-mail: \_\_\_\_\_

Já tive contato com metodologia ativa de ensino: Sim ( ) Não ( )

Responda atentamente todas as questões marcando com um “x”

<b>Eixo: Conhecimento</b>					
<b>Enunciados</b>	<b>Concordo fortemente</b>	<b>Concordo</b>	<b>Não concordo nem discordo</b>	<b>Discordo</b>	<b>Discordo fortemente</b>
O jogo é uma ferramenta que facilita o processo de aprendizagem e fixação de conhecimento sobre a PNAB.					
O jogo contém perguntas que permitem alcançar conhecimentos desde os mais básicos aos mais complexos em relação à PNAB.					
Usar o jogo tende a melhorar meu desempenho acadêmico e profissional na área da APS.					
O jogo torna meu conhecimento teórico mais palpável e real, associando à casos da prática profissional na APS.					
O jogo ajuda a visualizar como aplicar a PNAB por meio de exemplos realísticos.					
O jogo proporciona maior aprofundamento do conteúdo em relação a outras metodologias tradicionais de ensino como a leitura apenas.					
<b>OBS:</b>					
<b>Eixo: Percepção sobre o jogo</b>					
<b>Enunciados</b>	<b>Concordo fortemente</b>	<b>Concordo</b>	<b>Não concordo nem discordo</b>	<b>Discordo</b>	<b>Discordo fortemente</b>
O jogo valoriza a participação tanto individual, quanto em grupo.					
O jogo apresenta linguagem clara e compreensível.					
O jogo propõe questões completas e relevantes.					
A estrutura (tabuleiro, cartas de perguntas e de sorte e revés) do jogo está adequada.					
O jogo é uma ferramenta que motiva e instiga para aprendizagem sobre a PNAB.					
Participar do jogo é uma atividade prazerosa.					
O jogo é didático.					
<b>OBS:</b>					

<b>Eixo: Desenvolvimento de habilidades e competências</b>					
<b>Enunciados</b>	<b>Concordo fortemente</b>	<b>Concordo</b>	<b>Não concordo nem discordo</b>	<b>Discordo</b>	<b>Discordo fortemente</b>
O jogo estimula a proatividade na APS.					
O jogo estimula na identificação e resolução de problemas.					
O jogo estimula a integração e tomada de decisões em equipe.					
O jogo me deixa mais seguro diante de determinadas situações corriqueiras na APS.					
O jogo estimula a comunicação e interação inter e multiprofissional.					
O jogo aumenta a capacidade de implementar ideias e planos de ação na APS.					
O jogo ajuda a conhecer as atividades inerentes à prática profissional na APS.					
O jogo permite conhecer melhor como são desenvolvidas as práticas na APS.					
<b>OBS:</b>					

### Perguntas Qualitativas

1. Quais os pontos positivos e negativos deste jogo?

Positivos: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Negativos: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

2. O que você achou sobre a duração do jogo?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

3. Você propõe alguma alteração ou sugestão neste jogo para torná-lo mais eficaz e atraente?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

# APÊNDICE III

## JOGO DE TABULEIRO



## ANEXO I



## PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

## DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

**Título da Pesquisa:** O JOGO DE TABULEIRO COMO FERRAMENTA DE ENSINO-APRENDIZAGEM NO ENSINO SUPERIOR NA ÁREA DA SAÚDE: APRENDENDO A POLÍTICA NACIONAL DE ATENÇÃO BÁSICA

**Pesquisador:** Rayla Lemos

**Área Temática:**

**Versão:** 2

**CAAE:** 89100718.0.0000.5147

**Instituição Proponente:** Faculdade de Fisioterapia

**Patrocinador Principal:** Financiamento Próprio

## DADOS DO PARECER

**Número do Parecer:** 2.698.645

**Apresentação do Projeto:**

Apresentação do projeto está clara, detalhada de forma objetiva, descreve as bases científicas que justificam o estudo, estando de acordo com as atribuições definidas na Resolução CNS 466/12 de 2012, Item III.

**Objetivo da Pesquisa:****Objetivo Primário:**

Avaliar um jogo educativo para ensino-aprendizagem de conhecimentos de Atenção Primária à Saúde para estudantes do ensino superior na área da saúde.

**Objetivo Secundário:**

Promover o ensino aprendizagem da Política Nacional de Atenção Básica (PNAB) e de práticas que devem ou não ser realizadas em uma Unidade de Atenção Básica por meio da interação e participação direta dos estudantes no jogo.

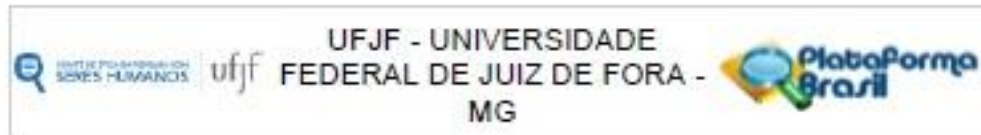
Avaliar a percepção de estudantes sobre o uso do jogo de tabuleiro como ferramenta de ensino.

Avaliar a percepção de estudantes sobre o conhecimento adquirido com a utilização do jogo. Avaliar a percepção de estudantes sobre as habilidades e competências adquiridas com a utilização do jogo.

Os Objetivos da pesquisa estão claros bem delineados, apresenta clareza e compatibilidade com a proposta, tendo adequação da metodologia aos objetivos pretendido, de acordo com as

**Endereço:** JOSE LOURENCO KELMER S/N  
**Bairro:** SAO PEDRO **CEP:** 36.036-900  
**UF:** MG **Município:** JUIZ DE FORA  
**Telefone:** (32)2102-3788 **Fax:** (32)1102-3788 **E-mail:** cep.propeq@uff.edu.br





Continuação do Parecer: 2.096.045

atribuições definidas na Norma Operacional CNS 001 de 2013, item 3.4.1 - 4.

**Avaliação dos Riscos e Benefícios:**

Riscos e benefícios descritos em conformidade com a natureza e propósitos da pesquisa. O risco que o projeto apresenta é caracterizado como risco mínimo e benefícios esperados estão adequadamente descritos. A avaliação dos Riscos e Benefícios está de acordo com as atribuições definidas na Resolução CNS 466/12 de 2012, Itens III; III.2 e V.

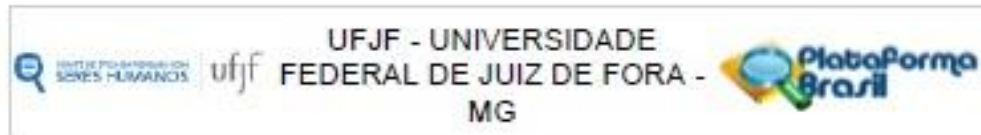
**Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:**

O projeto está bem estruturado, delimitado e fundamentado, sustenta os objetivos do estudo em sua metodologia de forma clara e objetiva, e se apresenta em consonância com os princípios éticos norteadores da ética na pesquisa científica envolvendo seres humanos elencados na resolução 466/12 do CNS e com a Norma Operacional Nº 001/2013 CNS.

**Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:**

O protocolo de pesquisa está em configuração adequada, apresenta FOLHA DE ROSTO devidamente preenchida, com o título em português, identifica o patrocinador pela pesquisa, estando de acordo com as atribuições definidas na Norma Operacional CNS 001 de 2013 item 3.3 letra a; e 3.4.1 item 16. Apresenta o TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE ESCLARECIDO em linguagem clara para compreensão dos participantes, apresenta justificativa e objetivo, campo para identificação do participante, descreve de forma suficiente os procedimentos, informa que uma das vias do TCLE será entregue aos participantes, assegura a liberdade do participante recusar ou retirar o consentimento sem penalidades, garante sigilo e anonimato, explicita riscos e desconfortos esperados, indenização diante de eventuais danos decorrentes da pesquisa, contato do pesquisador e do CEP e informa que os dados da pesquisa ficarão arquivados com o pesquisador pelo período de cinco anos, de acordo com as atribuições definidas na Resolução CNS 466 de 2012, Itens IV letra b; IV.3 letras a,b,d,e,f,g e h; IV. 5 letra d e XI.2 letra f. Apresenta o INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS de forma pertinente aos objetivos delimitados e preserva os participantes da pesquisa. O Pesquisador apresenta titulação e experiência compatível com o projeto de pesquisa, estando de acordo com as atribuições definidas no Manual Operacional para CPEs. Apresenta DECLARAÇÃO de infraestrutura e de concordância com a realização da pesquisa de acordo com as atribuições definidas na Norma Operacional CNS 001 de 2013 item 3.3 letra h.

Endereço: JOSE LOURENCO KELMER S/N  
 Bairro: SAO PEDRO CEP: 36.036-900  
 UF: MG Município: JUIZ DE FORA  
 Telefone: (32)2102-3788 Fax: (32)1102-3788 E-mail: cep.propesiq@ufjf.edu.br



Continuação do Parecer: 2.090.045

**Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:**

Diante do exposto, o projeto está aprovado, pois está de acordo com os princípios éticos norteadores da ética em pesquisa estabelecido na Res. 466/12 CNS e com a Norma Operacional Nº 001/2013 CNS. Data prevista para o término da pesquisa: julho de 2019.

**Considerações Finais a critério do CEP:**

Diante do exposto, o Comitê de Ética em Pesquisa CEPI/UFJF, de acordo com as atribuições definidas na Res. CNS 466/12 e com a Norma Operacional Nº001/2013 CNS, manifesta-se pela **APROVAÇÃO** do protocolo de pesquisa proposto. Vale lembrar ao pesquisador responsável pelo projeto, o compromisso de envio ao CEP de relatórios parciais e/ou total de sua pesquisa informando o andamento da mesma, comunicando também eventos adversos e eventuais modificações no protocolo.

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BASICAS_DO_PROJETO_1110250.pdf	05/06/2018 15:31:07		Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE0605.pdf	05/06/2018 15:28:08	Rayla Lemos	Aceito
Folha de Rosto	FolhadeRosto2.pdf	04/05/2018 16:03:09	Rayla Lemos	Aceito
Outros	InstrumentoPesquisasubmetido.pdf	04/05/2018 09:59:57	Rayla Lemos	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	ProjetoCEPsubmetido.pdf	12/04/2018 09:23:10	Rayla Lemos	Aceito
Declaração de Instituição e Infraestrutura	DeclaraInfraestrutura.pdf	12/04/2018 09:20:43	Rayla Lemos	Aceito
Cronograma	cronogramasubmetido.pdf	09/04/2018 17:09:04	Rayla Lemos	Aceito

**Situação do Parecer:**

Aprovado

**Necessita Apreciação da CONEP:**

Endereço: JOSE LOURENCO KELMER S/N  
 Bairro: SAO PEDRO CEP: 36.036-900  
 UF: MG Município: JUIZ DE FORA  
 Telefone: (32)2102-3788 Fax: (32)1102-3788 E-mail: cep.propesq@ufjf.edu.br



Continuação do Parecer: 2.026.645

Não

JUIZ DE FORA, 07 de Junho de 2018

---

Assinado por:  
Patrícia Aparecida Fontes Vieira  
(Coordenador)

Endereço: JOSE LOURENCO KELMER S/N  
Bairro: SAO PEDRO CEP: 36.036-900  
UF: MG Município: JUIZ DE FORA  
Telefone: (32)2102-3788 Fax: (32)1102-3788 E-mail: cep.proprio@ufjf.edu.br