

Universidade Federal do Rio de Janeiro
Instituto NUTES de Educação em Ciências e Saúde
Laboratório de Estudos das Ciências
Grupo de Pesquisa COGITARE

CRÔNICAS DA PÓS: saúde em jogo

Objeto Educacional - Jogo Pedagógico

Kelly Cristine Marques da Silva
Barbara de Paula Rodrigues da Silva
Gabriel Silva Gomes
Fabianna Ramos Ferreira
Mairon Oslay Cortes Alonso
Bianca de Lima Maia
Ana Carolina Rennó Soderó
Moisés Clemente Marinho Cavalcante
Mario Gandra
Sonia Cristina Soares Dias Vermelho

2026

EduCAPES - Banco de Recursos Educacionais Abertos

1. Apresentação

O *Crônicas da Pós* é um jogo narrativo de caráter pedagógico, desenvolvido como estratégia formativa para promover reflexão crítica sobre vivências na pós-graduação, especialmente no campo da Educação em Saúde. O jogo foi elaborado pelo **COGITARE** – Grupo de Pesquisa em Formação, Política e Trabalho Humano na perspectiva das Teorias Críticas – vinculado ao Laboratório de Estudos das Ciências (LEC) do Instituto NUTES de Educação em Ciências e Saúde da UFRJ, a partir da necessidade de criar dispositivos didáticos que possibilitem discutir, de forma acessível e participativa, temas complexos como cultura acadêmica, relações de poder, saúde mental, ética e desigualdades de gênero no ambiente universitário. Inspirado na lógica de enigmas narrativos de jogos como *Black Stories*, o *Crônicas da Pós* utiliza histórias curtas baseadas em situações-problema que mobilizam dedução, diálogo e construção coletiva de sentido. Mais do que um jogo, trata-se de um dispositivo pedagógico que articula experiência, análise crítica e aprendizagem situada.

2. Onde e por que o jogo foi criado

O jogo foi desenvolvido no contexto da formação em Educação em Saúde, especialmente em cenários latino-americanos marcados por desigualdades estruturais, tensões institucionais e desafios relacionados à saúde mental e às relações acadêmicas. Sua criação está fundamentada na pedagogia problematizadora, que compreende o aprendizado como resultado da reflexão crítica sobre a realidade vivida. Nesse sentido, o jogo foi concebido com os seguintes objetivos:

- Estimular o pensamento crítico na pós-graduação;
- Promover o diálogo sobre experiências acadêmicas;
- Problematizar relações de poder e práticas institucionais;
- Favorecer a escuta empática e o compartilhamento de vivências;
- Contribuir para uma formação mais ética e humanizada.

A proposta responde à necessidade de metodologias ativas que ultrapassem modelos tradicionais de ensino, incorporando dimensões emocionais, sociais e políticas da formação acadêmica.

3. Nome do jogo - *Crônicas da Pós: saúde em jogo*

O nome reflete a proposta central de narrar e problematizar experiências vividas na pós-graduação, especialmente aquelas que impactam o bem-estar e a trajetória acadêmica dos sujeitos.

4. Estrutura

O jogo é composto por **cartas narrativas**, cada uma contendo:

- **Frente da carta (enigma):** título + breve descrição da situação;
- **Verso da carta (história completa):** explicação detalhada do que aconteceu.

As cartas abordam situações inspiradas em experiências reais ou verossímeis da vida acadêmica.

5. Regras

O funcionamento do *Crônicas da Pós* baseia-se nas seguintes regras:

- Um participante assume o papel de **facilitador da rodada**;
- O facilitador escolhe uma carta e lê apenas o enigma (sem revelar a solução);
- Os demais jogadores devem investigar o caso por meio de perguntas;
- O facilitador só pode responder com:
 - “sim”
 - “não”
 - “irrelevante”
- O grupo constrói hipóteses coletivamente;
- Quando o grupo se aproxima da resposta (ou decide encerrar), a história completa é revelada.
- Após a revelação, ocorre um momento de **reflexão e debate**.

6. Como jogar (passo a passo)

→ Preparação:

- Definir o número de participantes (não há limite rígido);
- Escolher um facilitador;
- Selecionar uma carta.

→ Execução da rodada:

- a) Leitura do enigma pelo facilitador;
- b) Rodada de perguntas dos participantes;
- c) Respostas restritas do facilitador;
- d) Construção coletiva da narrativa;
- e) Revelação da história completa.

→ Momento reflexivo: após a resolução do enigma, o grupo pode discutir:

- O que aconteceu na história;
- Quais temas estão presentes;
- Relações com experiências reais;
- Possíveis alternativas ou soluções;

→ Continuidade:

- Um novo facilitador assume;
- Nova carta é escolhida;
- O ciclo se repete.

7. Descrição das cartas

As cartas do jogo estão organizadas em situações temáticas que refletem problemáticas recorrentes na pós-graduação. Segue abaixo o título de cada carta¹ e sugestões de temas que podem ser debatidas durante a dinâmica:

CARTA	TEMAS
EU IA FAZER	Tema 1: Cultura acadêmica Viabilidade e realismo de prazos; Cultura de produtividade; Apoio institucional ao estudante. Tema 2: Uso de tecnologias Ética no uso da IA; Fraude acadêmica; Impacto da IA no processo de ensino e aprendizagem na pós-graduação. Tema 3: Impactos emocionais Ansiedade acadêmica; Sentimento de culpa e repressão; Posicionamento do aluno diante do conflito.
UM SANDUÍCHE ESTRAGADO	Tema 1: Desigualdade de gênero Barreiras da maternidade na pós-graduação; Maternidade vs. desempenho acadêmico; Misoginia na pós-graduação; Maternidade e adoecimento mental. Tema 2: Direito e políticas institucionais Direitos da aluna gestante/puérpera (licença maternidade); Extensão de prazos e bolsas (agências de fomento). Tema 3: Conduta institucional Postura correta do orientador(a); Rede de apoio da comunidade acadêmica; Políticas de acolhimento.
O PROJETO DUPLO	Tema 1: Cultura acadêmica e expectativas de carreira Conceitos de sucesso e fracasso na academia; Julgamento de escolhas pessoais; Conciliação entre vida pessoal e expectativas institucionais. Tema 2: Paternidade e gênero Correlações com a maternidade; Impacto do gênero na orientação; A importância do papel do homem na parentalidade. Tema 3: Relação de orientação Conflitos na orientação; Resolução de conflito; Limites da atuação do orientador(a).
A BÚSSOLA QUEBRADA	Tema 1: Estrutura da orientação Responsabilidades do orientador(a); Responsabilidades do orientando(a); Aproximações e comunicação entre orientador(a) e orientando(a). Tema 2: Consequências da ausência de comunicação Impactos na saúde mental do orientando(a); Impactos na produção acadêmica; Efeitos na autoconfiança. Tema 3: Mecanismos de ação e soluções institucionais Estratégias para lidar com orientador(a) ausente; Apoio institucional para o aluno; Práticas do orientador(a) para acompanhamento adequado; Mecanismos institucionais de mediação de conflitos.
FAÇA O QUE EU DIGO, NÃO O QUE EU FAÇO	Tema 1: Assimetria nas relações acadêmicas Regras assimétricas (dois pesos e duas medidas); Autoritarismo e coerção em sala. Tema 2: Impactos psicológicos Acuamento e silenciamento de alunos; Monitoramento comportamental em sala; Cultura do medo. Tema 3: Conduta profissional Reações desproporcionais a atrasos; Postura ética do professor(a); Desconexão entre teoria e prática; Didáticas punitivistas na pós-graduação.

¹ As cartas encontram-se disponíveis ao final deste documento.

8. Contextos de aplicação

O jogo pode ser utilizado em:

- Formação acadêmica (mestrado, doutorado);
- Oficinas e workshops;
- Rodas de conversa;
- Atividades de acolhimento institucional;
- Formação docente;
- Espaços de educação em saúde;

9. Diferenciais pedagógicos

O *Crônicas da Pós* apresenta como principais contribuições:

- Aprendizagem baseada em problemas e narrativas;
- Estímulo ao pensamento crítico;
- Construção coletiva de conhecimento;
- Integração entre dimensão cognitiva e emocional;
- Promoção de ambiente seguro de diálogo;
- Alto potencial de replicação em diferentes contextos.

10. Considerações finais

O *Crônicas da Pós* configura-se como uma ferramenta pedagógica inovadora, capaz de transformar experiências individuais em processos coletivos de reflexão crítica no contexto da pós-graduação. Ao articular narrativas, dimensões afetivas e análise contextual, o jogo contribui para a construção de ambientes acadêmicos mais conscientes, éticos e comprometidos com o bem-estar de seus sujeitos. Sua proposta vai além da resolução de enigmas, priorizando a criação de um espaço seguro, respeitoso e acolhedor, no qual diferentes percepções e trajetórias possam ser compartilhadas. Nesse sentido, o foco da atividade reside no estímulo ao diálogo, à escuta empática e à problematização das experiências, mais do que na obtenção de respostas corretas.

EU IA FAZER...



Márcia nunca imaginou que uma atividade que sempre lhe deu prazer pudesse ser tão frustrante, estressante e artificial.

UM SANDUÍCHE ESTRAGADO



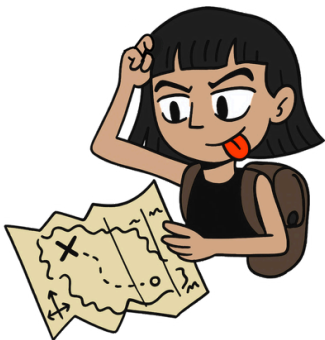
Fernando recebeu uma proposta irrecusável, mas o vínculo mais importante para ele não era com a universidade.

O PROJETO DUPLO



Mesmo estando tudo organizado, uma novidade causou decepção em quem deveria apoiar e respeitar direitos.

A BÚSSOLA QUEBRADA



A bússola gira, mas o norte nunca aparece. Silêncios longos e a sensação de andar em círculos.

FAÇA O QUE EU DIGO, NÃO O QUE EU FAÇO



Uma sala, duas aulas, três minutos e quatro horas de angústia.

HISTÓRIA COMPLETA:

Márcia sempre foi apaixonada por livros e pela escrita. No entanto, quando uma professora lhe deu a tarefa de ler um livro inteiro de 400 páginas e preparar uma apresentação para a semana seguinte, até ele perdeu o fôlego. Pressionado pelo prazo, não viu solução além de pedir socorro para a inteligência artificial. Apesar de conseguir entregar a tarefa, ficou com sentimentos de culpa e a sensação de que tinha trapaceado.

HISTÓRIA COMPLETA:

O orientador de Fernando conseguiu uma oportunidade de doutorado sanduíche no exterior para seu orientando. No entanto, Fernando estava passando por um divórcio e recusou a proposta para permanecer perto do filho. Sua escolha foi vista pelo seu orientador como imperdoável. A partir daí, a relação entre os dois nunca mais foi a mesma.

HISTÓRIA COMPLETA:

Ao descobrir sua gravidez durante o doutorado, Joana se preparou com responsabilidade: manteve seus prazos, organizou seu cronograma e se comprometeu com as etapas do projeto. No entanto, foi surpreendida ao saber que seu orientador estava frustrado e decepcionado com a notícia. Mesmo diante de seu comprometimento, ele "sugeriu" que ela trabalhasse remotamente apenas um mês após o parto.

HISTÓRIA COMPLETA:

Gaia se dedicava intensamente à escrita de seus textos do doutorado. Porém, sempre que os enviava ao orientador, não recebia resposta. Os encontros eram constantemente adiados e o silêncio se repetia. O ciclo de escrever, reescrever e ser ignorada gerou uma ansiedade profunda, pois todo o seu esforço parecia se dissolver no silêncio de seu orientador, travando seu progresso.

HISTÓRIA COMPLETA:

Os alunos de uma turma de pós-graduação estavam em uma aula que os fizeram atrasar três minutos para a aula seguinte. O professor não aceitou o atraso — reagiu com fúria, gritando que todos eram descomprometidos. Essa reação instalou um clima de medo e vigilância em sala de aula, transformando o espaço que ele pregava ser de diálogo em um lugar onde o silêncio e a imobilidade eram as únicas respostas possíveis.