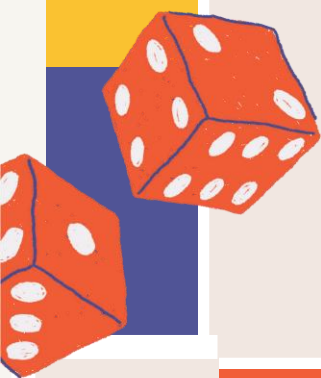
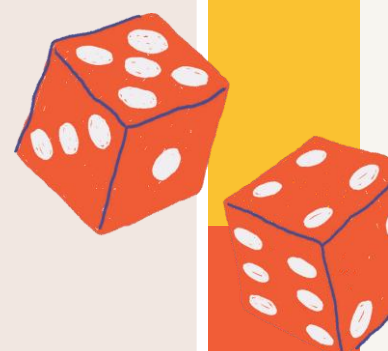


A JORNADA NA UBS

MANUAL DE INSTRUÇÕES

JOGO DE TABULEIRO EDUCATIVO
SOBRE O FUNCIONAMENTO DE
UMA UNIDADE BÁSICA DE SAÚDE



Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Jornada na UBS manual de instruções [livro eletrônico] : jogo de tabuleiro educativo sobre o funcionamento de uma unidade básica de saúde. -- 1. ed. -- Santarém, PA : Ed. dos Autores, 2026.
PDF

Vários autores.

ISBN 978-65-02-03547-4

1. Jogos educativos 2. Jogos - Aspectos sociais
3. Saúde pública 4. Sistema Único de Saúde (Brasil)
5. Unidade Saúde de Saúde - Brasil.

26-351366.0

CDD-362.109

Índices para catálogo sistemático:

1. Saúde pública 362.109

Aline Grazielle Benitez - Bibliotecária - CRB-1/3129

ISBN: 978-65-02-03547-4

CRB



ORGANIZAÇÃO:

- MAÍRA SAMPAIO DE OLIVEIRA SARAIVA
- FELIPE BRAGA CORRÊA
- BYANKA MICHELON DOS SANTOS
- VERIDIANA BARRETO DO NASCIMENTO
- EDNA FERREIRA COELHO GALVÃO
- SILVANIA YUKIKO LINS TAKANASHI

PROJETO GRÁFICO, CAPA E ILUSTRAÇÕES:

- MAÍRA SAMPAIO DE OLIVEIRA SARAIVA
- BYANKA MICHELON DOS SANTOS

ORIGEM DO PRODUTO:

- PRODUTO TÉCNICO DESENVOLVIDO PELO GRUPO DE DISCENTES, TUTORES E COORDENADORES DO PROJETO PET-SAÚDE EQUIDADE DO CENÁRIO DA UBS DE SANTANA, DESENVOLVIDO NA UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ - CAMPUS XII.

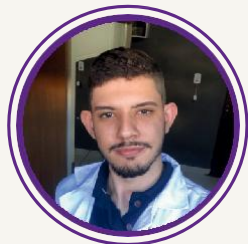
ÁREAS DO CONHECIMENTO:

- ENSINO;
- EDUCAÇÃO EM SAÚDE;
- TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS.



MAÍRA SAMPAIO DE OLIVEIRA SARAIVA

GRADUANDA EM FISIOTERAPIA PELA UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARA; MEMBRA DO PROGRAMA DE EDUCAÇÃO PELO TRABALHO PARA A SAUDE (PET-SAÚDE)-EQUIDADE.



FELIPE BRAGA CORRÊA

GRADUANDO EM ENFERMAGEM PELA UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARA; MEMBRO DO PROGRAMA DE EDUCAÇÃO PELO TRABALHO PARA A SAUDE (PET-SAÚDE)-EQUIDADE.



BYANKA MICHELON DOS SANTOS

GRADUANDA EM EDUCAÇÃO FÍSICA PELA UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARA; MEMBRA DO PROGRAMA DE EDUCAÇÃO PELO TRABALHO PARA A SAUDE (PET-SAÚDE)-EQUIDADE.



ANA CAROLINA CANTUÁRIA DE ASSUNÇÃO

GRADUANDA EM ENFERMAGEM PELA UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARA; MEMBRA DO PROGRAMA DE EDUCAÇÃO PELO TRABALHO PARA A SAUDE (PET-SAÚDE)-EQUIDADE.



THIAGO COSTA SILVA

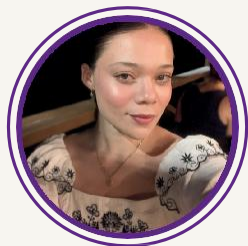
GRADUANDO EM EDUCAÇÃO FÍSICA PELA UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARA; MEMBRO DO PROGRAMA DE EDUCAÇÃO PELO TRABALHO PARA A SAUDE (PET-SAÚDE)-EQUIDADE.



JANAINA SOUSA GONÇALVES

GRADUANDA EM ENFERMAGEM PELA UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARA; MEMBRA DO PROGRAMA DE EDUCAÇÃO PELO TRABALHO PARA A SAUDE (PET-SAÚDE)-EQUIDADE.





GIOVANA LETÍCIA AGUIAR FERNANDES

GRADUANDA EM FISIOTERAPIA PELA UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARA; MEMBRA DO PROGRAMA DE EDUCAÇÃO PELO TRABALHO PARA A SAUDE (PET-SAÚDE)-EQUIDADE.



JOÃO MARCOS CARVALHO DA SILVA

GRADUANDO EM MÚSICA PELA UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARA; MEMBRO DO PROGRAMA DE EDUCAÇÃO PELO TRABALHO PARA A SAUDE (PET-SAÚDE)-EQUIDADE.



RAYANE PIRES DA SILVA

GRADUANDA EM ENFERMAGEM PELA UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARA; MEMBRA DO PROGRAMA DE EDUCAÇÃO PELO TRABALHO PARA A SAUDE (PET-SAÚDE)-EQUIDADE.



VERIDIANA BARRETO DO NASCIMENTO

ENFERMEIRA; DOUTORA EM SOCIEDADE, NATUREZA E DESENVOLVIMENTO PELA UNIVERSIDADE FEDERAL DO OESTE DO PARA; TUTORA DO PROGRAMA DE EDUCAÇÃO PELO TRABALHO PARA A SAUDE (PET-SAÚDE)-EQUIDADE.



EDNA FERREIRA COELHO GALVÃO

EDUCADORA FÍSICA; DOUTORA EM EDUCAÇÃO PELA UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE; COORDENADORA DE CENÁRIO DO PROGRAMA DE EDUCAÇÃO PELO TRABALHO PARA A SAUDE (PET-SAÚDE)-EQUIDADE.



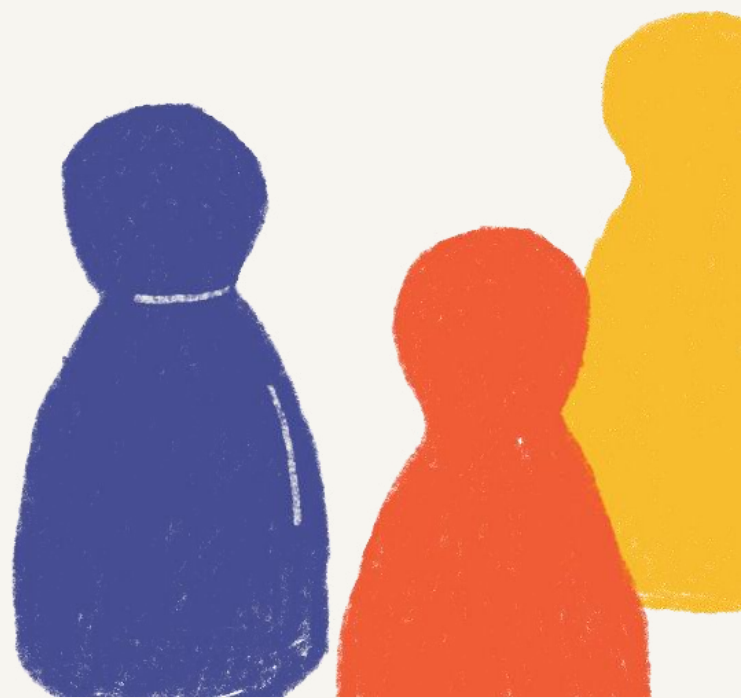
SILVANIA YUKIKO LINS TAKANASHI

FISIOTERAPEUTA; DOUTORA EM DOENÇAS TROPICAIS PELA UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARA; COORDENADORA GERAL DO PROGRAMA DE EDUCAÇÃO PELO TRABALHO PARA A SAUDE (PET-SAÚDE)-EQUIDADE.



SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO
2. OBJETIVO DO JOGO
3. COMPONENTES DO JOGO
4. PREPARAÇÃO DO JOGO
5. COMO JOGAR
6. PERSONAGENS
7. CARTAS DE EVENTO
8. TABULEIRO E CASAS
9. FIM DO JOGO
10. VARIAÇÕES DO JOGO
11. DICAS ESTRATÉGICAS
12. VALOR EDUCATIVO



INTRODUÇÃO

"A JORNADA NA UBS" É UM JOGO DE TABULEIRO EDUCATIVO QUE SIMULA A EXPERIÊNCIA DE UM PACIENTE AO BUSCAR ATENDIMENTO EM UMA UNIDADE BÁSICA DE SAÚDE (UBS) NO BRASIL.

O JOGO FOI DESENVOLVIDO PARA CONSCIENTIZAR OS JOGADORES SOBRE O FUNCIONAMENTO DO SISTEMA DE SAÚDE PRIMÁRIO, OS DESAFIOS ENFRENTADOS TANTO PELOS PACIENTES QUANTO PELOS PROFISSIONAIS DE SAÚDE, E A IMPORTÂNCIA DE UM ATENDIMENTO HUMANIZADO E EFICIENTE.

ATRAVÉS DE MECÂNICAS SIMPLES E ENVOLVENTES, OS JOGADORES VIVENCIAM SITUAÇÕES REAIS DO COTIDIANO DE UMA UBS, DESDE A CHEGADA NA RECEPÇÃO ATÉ A SAÍDA COM O PROBLEMA DE SAÚDE RESOLVIDO.

O JOGO COMBINA ELEMENTOS DE SORTE E ESTRATÉGIA, PROPORCIONANDO UMA EXPERIÊNCIA DIVERTIDA E EDUCATIVA PARA TODA A FAMÍLIA.

O OBJETIVO PRINCIPAL DE "A JORNADA NA UBS" É QUE CADA JOGADOR CONSIGA COMPLETAR SUA "JORNADA DE ATENDIMENTO", VISITANDO AS ÁREAS NECESSÁRIAS DA UBS PARA RESOLVER SUA CONDIÇÃO DE SAÚDE INICIAL E, IDEALMENTE, SAIR COM UM ATENDIMENTO DE QUALIDADE. O JOGO PODE SER JOGADO DE DUAS FORMAS:

- **MODO COOPERATIVO:** TODOS OS JOGADORES TRABALHAM JUNTOS PARA QUE TODOS COMPLETEM SUAS JORNADAS DE ATENDIMENTO. O GRUPO VENCE QUANDO TODOS OS JOGADORES CONSEGUEM CHEGAR À CASA "SAÍDA" APÓS COMPLETAR SUAS NECESSIDADES DE SAÚDE.
- **MODO COMPETITIVO:** OS JOGADORES COMPETEM ENTRE SI PARA VER QUEM CONSEGUE COMPLETAR SUA JORNADA COM A MELHOR QUALIDADE DE ATENDIMENTO.

O VENCEDOR É AQUELE QUE CHEGAR À CASA "SAÍDA" COM O MAIOR NÚMERO DE "PONTOS DE QUALIDADE DE ATENDIMENTO".

OBJETIVO

COMPONENTES DO JOGO

TABULEIRO

UM TABULEIRO REPRESENTANDO O INTERIOR DE UMA UBS, COM DIFERENTES ÁREAS CONECTADAS POR UM CAMINHO COM RAMIFICAÇÕES.

AS ÁREAS INCLUEM:

- ENTRADA/INÍCIO
- RECEPÇÃO
- TRIAGEM
- CONSULTÓRIO MÉDICO
- CONSULTÓRIO DE ENFERMAGEM
- SALA DE VACINAÇÃO
- FARMÁCIA
- SAÍDA

PEÕES

PEÕES COLORIDOS REPRESENTANDO OS PACIENTES/JOGADORES.

DADOS

DADO DE FACES PARA DETERMINAR O MOVIMENTO NO TABULEIRO.

CARTAS DE EVENTO

DIVIDIDAS EM DOIS BARALHOS:

- CARTAS DE EVENTO POSITIVO (CARTAS): REPRESENTAM SITUAÇÕES FAVORÁVEIS NO ATENDIMENTO.
- CARTAS DE EVENTO NEGATIVO (CARTAS): REPRESENTAM DESAFIOS E PROBLEMAS COMUNS

COMPONENTES DO JOGO

TABULEIRO

CARTAS DE PACIENTE/CONDIÇÃO DE SAÚDE

4 CARTAS, UMA PARA CADA PERSONAGEM, INDICANDO SUAS NECESSIDADES DE SAÚDE E AS ÁREAS QUE PRECISAM VISITAR. FICHAS DE PONTOS DE QUALIDADE DE ATENDIMENTO FICHAS NUMERADAS PARA O MODO COMPETITIVO. MARCADORES DE BUROCRACIA/TEMPO FICHAS ESPECIAIS QUE REPRESENTAM PENALIDADES TEMPORÁRIAS.

FICHAS DE PONTOS DE QUALIDADE DE ATENDIMENTO

FICHAS NUMERADAS PARA O MODO COMPETITIVO.

MARCADORES DE BUROCRACIA/TEMPO

FICHAS ESPECIAIS QUE REPRESENTAM PENALIDADES TEMPORÁRIAS.

PREPARAÇÃO DO JOGO

1. **POSICIONE O TABULEIRO** NO CENTRO DA ÁREA DE JOGO, ONDE TODOS OS JOGADORES POSSAM ALCANÇÁ-LO FACILMENTE;
2. **ESCOLHA DOS PERSONAGENS:** CADA JOGADOR ESCOLHE UM PEÃO E O COLOCA NA CASA. "INÍCIO/ENTRADA DA UBS". EM SEGUIDA, CADA JOGADOR ESCOLHE UMA "CARTA DE PACIENTE/CONDIÇÃO DE SAÚDE" CORRESPONDENTE AO SEU PERSONAGEM;
3. **PREPARAÇÃO DAS CARTAS:** EMBARALHE SEPARADAMENTE AS "CARTAS DE EVENTO POSITIVO" E "CARTAS DE EVENTO NEGATIVO" E COLOQUE-AS NOS LOCAIS INDICADOS NO TABULEIRO, COM A FACE VOLTADA PARA BAIXO.
4. **FICHAS DE PONTOS:** SE JOGANDO NO MODO COMPETITIVO, COLOQUE AS FICHAS DE "PONTOS DE QUALIDADE DE ATENDIMENTO" AO LADO DO TABULEIRO. CADA JOGADOR COMEÇA COM 0 PONTOS.
5. **DEFINIÇÃO DO PRIMEIRO JOGADOR:** O JOGADOR MAIS VELHO COMEÇA, OU ALTERNATIVAMENTE, CADA JOGADOR ROLA O DADO E QUEM TIRAR O MAIOR NÚMERO INICIA A PARTIDA.

COMO JOGAR

SEQUÊNCIA DE UM TURNO

NO SEU TURNO, UM JOGADOR REALIZA AS SEGUINTE AÇÕES NA ORDEM:

1. ROLAR O DADO E MOVER

O JOGADOR ROLA O DADO E MOVE SEU PEÃO O NÚMERO DE CASAS INDICADO. O MOVIMENTO PODE SER EM QUALQUER DIREÇÃO (PARA FRENTE, PARA TRÁS, PARA OS LADOS), MAS NÃO PODE PASSAR PELA MESMA CASA DUAS VEZES NO MESMO TURNO. O JOGADOR DEVE PLANEJAR SUA ROTA CONSIDERANDO AS ÁREAS QUE PRECISA VISITAR CONFORME SUA "CARTA DE PACIENTE".

2. AÇÃO DA CASA

AO PARAR EM UMA CASA, O JOGADOR REALIZA A AÇÃO INDICADA:

CASA DE ÁREA (RECEPÇÃO, TRIAGEM, CONSULTÓRIOS):

- O JOGADOR "REGISTRA" SUA PASSAGEM POR ESSA ÁREA, MARCANDO-A EM SUA "CARTA DA PACIENTE";
- SE A ÁREA FOR UMA DAS NECESSÁRIAS PARA SUA CONDIÇÃO DE SAÚDE, ELE AVANÇA EM SUA JORNADA;
- ALGUMAS ÁREAS PODEM EXIGIR UMA ROLAGEM DE DADO PARA DETERMINAR O SUCESSO DA AÇÃO (EX: "CONSEGUIR AGENDAMENTO" - TIRAR 4 OU MAIS NO DADO).

COMO JOGAR

CASAS DE EVENTO:

- O JOGADOR COMPRA UMA CARTA DO BARALHO CORRESPONDENTE ("EVENTOS POSITIVOS" OU "EVENTOS NEGATIVOS") CONFORME INDICADO NA CASA;
- LÊ A CARTA EM VOZ ALTA E SEGUE SUAS INSTRUÇÕES IMEDIATAMENTE;
- A CARTA É DESCARTADA APÓS O USO (A MENOS QUE ESPECIFICADO O CONTRÁRIO).

CASAS DE PUNIÇÃO:

- O JOGADOR SOFRE UMA PENALIDADE IMEDIATA (EX: "VOLTE 2 CASAS", "PERCA A PRÓXIMA RODADA", "PEGUE UMA CARTA DE BUROCRACIA").

CASAS DE RECOMPENSA:

- O JOGADOR RECEBE UM BÔNUS IMEDIATO (EX: "AVANCE 1 CASA EXTRA", "GANHE 1 PONTO DE QUALIDADE DE ATENDIMENTO").

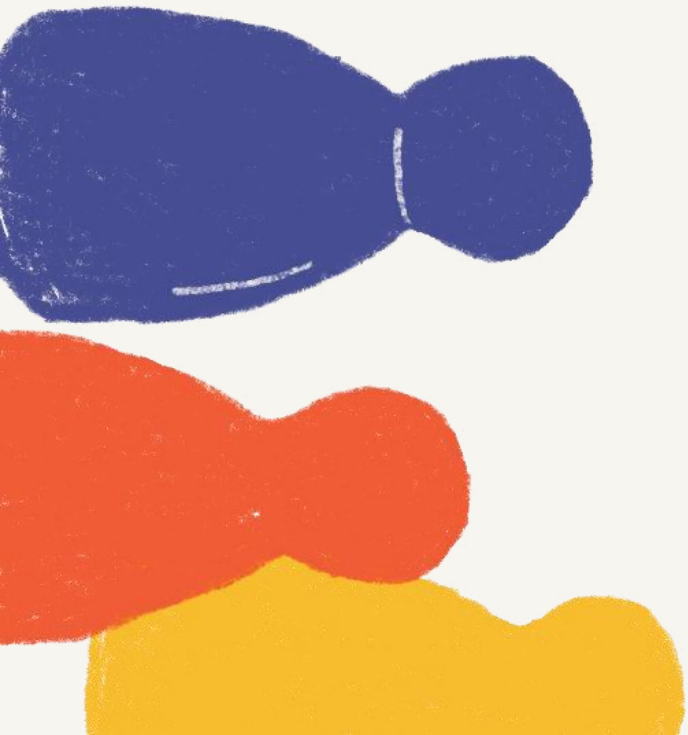
3. VERIFICAR CONDIÇÃO DE SAÚDE

SE O JOGADOR COMPLETOU TODAS AS ÁREAS NECESSÁRIAS EM SUA "CARTA DE PACIENTE", ELE PODE TENTAR IR PARA A CASA "SAÍDA" EM SEU PRÓXIMO TURNO.

4. FIM DO TURNO

O TURNO PASSA PARA O PRÓXIMO JOGADOR NO SENTIDO HORÁRIO.

CARTAS





**DONAMARIA
A APOSENTADA**

Necessidade de Saúde:
Renovação de receita de
medicamento contínuo e
aferição de pressão arterial.

Áreas a Visitar: Recepção,
Consultório Médico e
Farmácia

Habilidade Especial:
"Experiência de Vida" - Uma
vez por jogo, pode ignorar
uma penalidade de "Perder a
próxima rodada" ou "Voltar
casas" de uma Carta de
Evento Negativo



**CARLOS
O ESTUDANTE**

Necessidade de Saúde: Teste
rápido para IST e
aconselhamento.

Áreas a Visitar: Recepção,
Consultório de Enfermagem e
Consultório Médico (opcional)

Habilidade Especial:
"Conectado" - Uma vez por
jogo, pode trocar uma Carta
de Evento Negativo por uma
Carta de Evento Positivo (se
houver no baralho).



**JOAO
O TRABALHADOR**

Necessidade de Saúde:
Consulta para atestado
médico e vacinação.

Áreas a Visitar: Recepção,
Triagem, Consultório Médico
e Sala de Vacinação

Habilidade Especial:
"Agilidade" - Uma vez por
jogo, pode rolar o dado
novamente se não gostar do
resultado.



**ANA
A MÃE PREOCUPADA**

Necessidade de Saúde:
Consulta pediátrica para o
filho e informações sobre
amamentação.

Áreas a Visitar: Recepção,
Consultório Médico e
Consultório de Enfermagem

Habilidade Especial:
"Persistência" - Uma vez por
jogo, pode avançar uma casa
extra após sofrer uma
penalidade de "Voltar casas".



JULIA
A ÍNDIGENA

Necessidade de Saúde: levar vacina para sua aldeia

Áreas a Visitar: recepção, consultório médico e sala de vacinação

Habilidade Especial:



FABIO (TRANS)
O SERVIDOR PÚBLICO

Necessidade de Saúde: Consulta ginecológica

Áreas a Visitar: Recepção, triagem e consultório médico.

Habilidade Especial: "determinação"- Uma vez por jogo, pode escolher um dos jogadores para levar uma penalidade em seu lugar.

Atendimento
Rápido: Você foi
chamado
rapidamente!

Avance casas
extras.

Campanha de
Vacinação: Você
aproveitou uma
campanha e tomou sua
vacina rapidamente.

Avance para a casa
'Sala de Vacinação' ou
ganhe Ponto de
Qualidade de
Atendimento."

Enfermeira
Prestativa: A
Enfermeira Lúcia te
ajudou com um
procedimento e te
deu ótimas dicas de
saúde.

Ganhe Ponto de
Qualidade de
Atendimento.

Medicamento
Disponível: A farmácia
da UBS tinha todos os
medicamentos que
você precisava.

Avance para a casa
'Farmácia' ou ganhe
Ponto de Qualidade
de Atendimento."

Médico Atencioso:
O Dr. Silva foi muito
atencioso e tirou
todas as suas
dúvidas.

Ganhe Ponto de
Qualidade de
Atendimento.

Equipe Integrada:
Os profissionais da
UBS trabalharam
em conjunto para
resolver seu
problema.

Avance casa extra
e ganhe Ponto de
Qualidade de
Atendimento.

Acolhimento
Humanizado: A
recepcionista foi
muito gentil e te
orientou
perfeitamente.

Ganhe Ponto de
Qualidade de
Atendimento.

Melhora Súbita: Sua
condição de saúde
melhorou um
pouco!

Você pode
descartar uma
Carta de
Burocracia (se
tiver).

Parceria com Especialista: A UBS conseguiu um encaminhamento rápido para um especialista.

Se você precisa de um especialista, ganhe Pontos de Qualidade de Atendimento."

Falta de Atendimento: Não há médico disponível no momento.

Volte para a Recepção e perca sua próxima rodada.

Dica do ACS: O Agente Comunitário de Saúde te deu uma dica valiosa sobre o funcionamento da UBS.

Avance casa extra.

Tratamento Rude: Um funcionário foi rude com você.

Perca Ponto de Qualidade de Atendimento e volte casa.

Sistema Fora do Ar: O sistema de agendamento está fora do ar.

Perca sua próxima rodada e não pode avançar para o consultório neste turno.

Espera Prolongada: A sala de espera está lotada e você terá que esperar muito.

Perca sua próxima rodada.

Falta de Insumos: A UBS está sem o material necessário para seu procedimento.

Volte casa e perca Ponto de Qualidade de Atendimento.

Medicamento em Falta: O medicamento que você precisa está em falta na farmácia.

Volte para a Recepção e perca Ponto de Qualidade de Atendimento.

Burocracia Excessiva:
Você precisa preencher muitos formulários.

Perca sua próxima rodada e pegue uma Carta de Burocracia.

Erro no Agendamento: Seu agendamento foi perdido ou marcado incorretamente.

Volte para a Recepção.

Greve/Paralisação: "A UBS está com atendimento reduzido devido a uma paralisação.

Todos os jogadores perdem a próxima rodada.

Emergência na UBS: Uma emergência real desviou a atenção da equipe.

Todos os jogadores perdem Ponto de Qualidade de Atendimento.



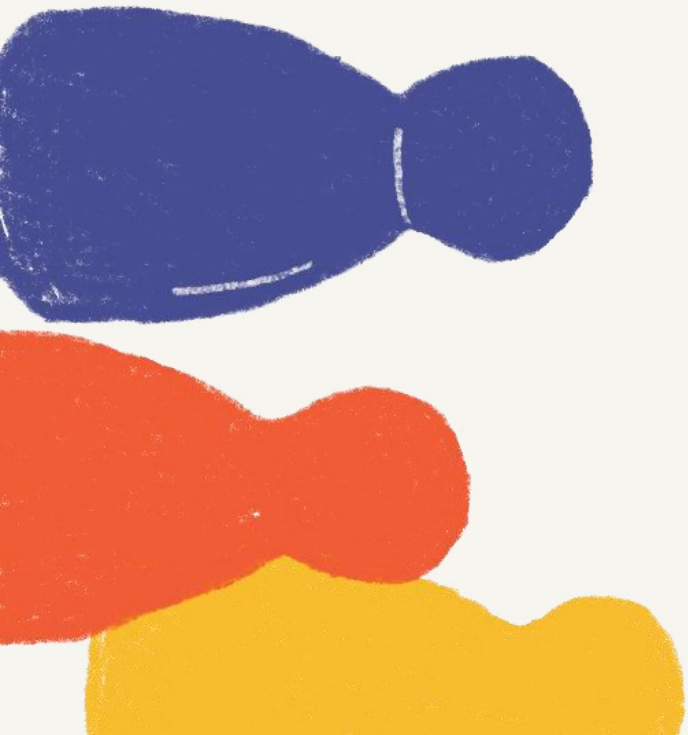
**Cartas
de
Evento**

**Cartas
de
Evento**

**Cartas
de
Evento**

**Cartas
de
Evento**

TABULEIRO



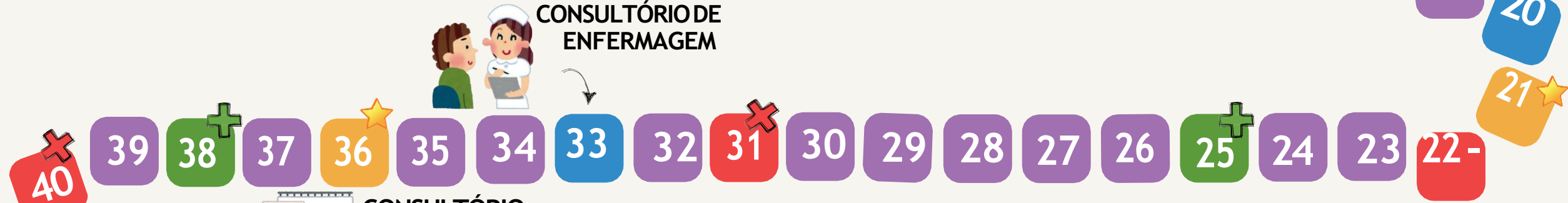
ENTRADA/INÍCIO

RECEPÇÃO

TRIAGEM

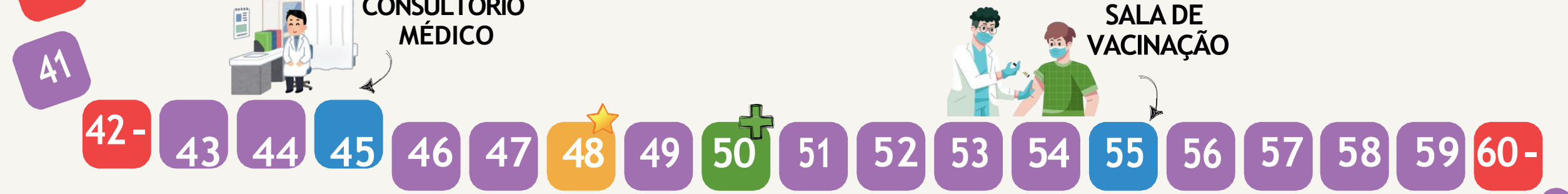


CONSULTÓRIO DE ENFERMAGEM



CONSULTÓRIO MÉDICO

SALA DE VACINAÇÃO



SAÍDA

FARMÁCIA

