

**ISRAEL VICTOR DE OLIVEIRA**

**Oficina EPS Viva: res(significando) a Educação Permanente em Saúde**

São Paulo  
2020



## **ISRAEL VICTOR DE OLIVEIRA**

**Oficina EPS Viva: res(significando) a Educação Permanente em Saúde**

**Versão Original**

Produto Educacional apresentado à Faculdade de Odontologia da Universidade de São Paulo, Programa de Mestrado profissional Interunidades Formação Interdisciplinar em Saúde, como pré-requisito para obtenção do título de Mestre em Ciências da Saúde.

Orientador: Prof. Dr. Rogério Nogueira de Oliveira

São Paulo  
2020

## RESUMO

Oliveira IV. Oficina EPS Viva: res(significando) a Educação Permanente em Saúde [produto educacional]. São Paulo: Universidade de São Paulo, Faculdade de Odontologia; 2020. Versão Original.

A oficina se constitui como tempo-espacô para a vivência, a reflexão, a conceitualização; como lugar para a participação, o aprendizado e a sistematização dos conhecimentos. Num jogo recíproco dos participantes nas tarefas, onde confluem o pensamento e a ação, a oficina se converte no lugar do vínculo, da participação, da comunicação e, finalmente, da produção de objetos, acontecimentos e conhecimentos. Baseado nos pressupostos pedagógicos da oficina e nos processos de construção e (re)construção de conhecimentos adquiridos ao longo da trajetória no mestrado profissional com a descoberta das metodologias inov-ativas, realizamos a proposta de uma oficina, com o objetivo de promover e expandir os conceitos e práticas de Educação Permanente em Saúde de forma estimulante e divertida, utilizando a problematização, m-learning e gamificação. Espera-se no fechamento da oficina, a edição de conteúdo para inclusão do termo Educação Permanente em Saúde na enciclopédia virtual colaborativa Wikipédia®.

Palavras-chave: Ensino. Atenção Primária à Saúde. Educação continuada.

## 1 PROPOSTA DE OFICINA

Após a conclusão da pesquisa elaboramos uma proposta de oficina chamada “Oficina EPS Viva: ressignificando a Educação Permanente em Saúde” com o uso de diferentes formas de aprender/ensinar: aula expositiva dialógica, gamificação (*serious game* e *party game*), aprendizagem móvel e problematização. O conteúdo, metodologia e sequência da oficina são descritos detalhadamente nas próximas páginas.

### 1.1 JUSTIFICATIVA

Ao longo do processo de coleta, análise e interpretação dos conteúdos temáticos muitas questões difíceis da realidade do serviço nas Unidades Básicas de Saúde vieram à tona: a sobrecarga de trabalho, a precária infra-estrutura tecnológica, a falta de reconhecimento de importantes estratégias e ações e do próprio conceito de Educação Permanente em Saúde.

Por outro lado, ao verificar a potência, a motivação e a riqueza das relações e produção do cuidado em saúde de trabalhadores e gestores como facilitadores para a promoção de ações educativas no cotidiano, desenhei essa proposta de oficina, com a intenção de promover propostas educacionais problematizadoras e ativas e com recursos “à palma da mão” no anseio de multiplicar o conhecimento sobre a potencial estratégia transformadora do Sistema Único de Saúde: a Educação Permanente em Saúde.

### 1.2 APRESENTAÇÃO

Ao longo desses anos no Mestrado Profissional o produto final foi assunto muito recorrente: desde o início a preocupação era desenvolver algo que de alguma forma respondesse às demandas dos trabalhadores e gestores, traduzindo-se como uma

metodologia pedagógica (ou andragógica) inov-ativa<sup>1</sup> que pudesse refletir em algum novo conhecimento para aplicação na realidade do serviço.

A participação em algumas disciplinas do Programa, eventos da área de educação e tecnologias em educação e reuniões de orientação foram inspiração para o desenvolvimento desta oficina (e plano de aula).

Na recordação de alguns momentos, não posso me furtar de mencionar a disciplina do querido Prof. Dr. Celso Zilbovicius (o “responsável” por nos introduzir a nova escola e metodologias ativas), onde tivemos contato com diferentes abordagens de ensino-aprendizagem e o desenvolvimento de afetação e afetividade entre pares.

Da mesma forma, as Profas. Dras. Eucenir e Helena que permitiram a liberdade na escrita das “tarefas de casa”, nos mostraram o jogo sobre a violência contra a mulher (revelando um recurso de aprendizagem baseada em jogos) e o júri simulado sobre a interprofissionalidade com a Profa. Dra Marina.

Também no desenvolvimento de estratégias em diferentes cenários, trabalhos em grupo (presenciais e sem distância) e rodas de discussão com o Prof. Dr. Antônio e Profas. Dras. Simone e Fátima.

O uso do Kahoot®, aplicativo baseado em estratégias de gamificação e a Editatona do Wikipédia foram sugestões do querido Prof. Dr. Rogério (com muitos lembretes sobre questões éticas também).

Sinteticamente, a memória mais recente vem da incessante curiosidade e busca pelo novo que resultou na participação como ouvinte no “*International Conference on Technology Health and Education*”, evento fantástico de educação digital promovido pelas Profas. Dras. Ana Estela, Emília e Deise que forneceu valiosas referências, muitas ideias e inspiração para prosseguir.

Assim, amparado em questões provenientes da pesquisa de campo com trabalhadores e gestores das Unidades Básicas de Saúde e da (re)construção de conhecimentos adquiridos ao longo desse período apresento a “Oficina EPS Viva:

---

<sup>1</sup> Filatro A, Cavalcanti CC. Metodologias Inov-ativas na educação presencial, a distância e corporativa. São Paulo: Saraiva Educação; 2018.

(res)significando a Educação Permanente em Saúde", uma proposta de oficina amparada em métodos de aprendizagem mistos: educação permanente, metodologias ativas, educação móvel (*m-learning*) e técnicas de gamificação.

Os objetivos, metodologia e desenvolvimento da oficina são descritos ao longo de quatro partes baseadas no referencial teórico da dissertação e no seu fechamento teremos a produção de conteúdo para edição da Editatona. Os eixos pedagógico e metodológico desta oficina poderão ser reproduzidos com outros conteúdos para a promoção de atividades de formação e educação permanente nos serviços de saúde.

### **Educação Permanente, aprendizagem significativa e problematização**

A Educação Permanente em Saúde pode ser definida como um processo dinâmico de ensino-aprendizagem que ocorre no mundo do trabalho em saúde, aprendizagem no trabalho incorporada no cotidiano e como estratégia político-pedagógica que tem por objeto a realidade dos serviços de saúde (Sardinha Peixoto et al., 2013; Brasil, 2014a, 2019).

Com a capacidade de promover transformações nos processos de trabalho a educação permanente (re)constrói e ressignifica as práticas com o desenvolvimento e produção coletiva de novas tecnologias, novas habilidades e soluções aos nós críticos presentes no cotidiano dos diversos atores do Sistema Único de Saúde (Brasil, 2014c).

Como estratégica pedagógica, se ampara na aprendizagem significativa e na problematização dos processos de trabalho (Ceccim RB, Feuerwerker, 2004).

Para muitos educadores, a Educação Permanente em Saúde configura um desdobramento da Educação Popular ou da Educação de Jovens e Adultos, perfilando-se pelos princípios e/ou diretrizes desencadeados por Paulo Freire desde Educação e Conscientização/Educação como Prática da Liberdade/Educação e Mudança, passando pela Pedagogia do Oprimido, Pedagogia da Esperança, Pedagogia da Cidade, Pedagogia da Autonomia e Pedagogia da Indignação (Ceccim, 2005, p. 162).

Mas qual o significado de aprendizagem significativa? E problematização, de onde vem esse termo?

O termo aprendizagem significativa vem de Paulo Freire: para ele a aprendizagem significativa é aquela que interroga e problematiza os homens e mulheres em sua relação com o mundo, numa relação dialógica de ensino-aprendizagem e que considera saberes prévios, que são atualizados. Além disso, outros saberes são produzidos no processo ação-reflexão-ação na potencial transformação da realidade. A aprendizagem significativa se contrapõe à educação bancária (transmissiva e de acúmulo de conhecimentos) numa relação dialógica do aprender a aprender (Freire, 2005).

A problematização pode ser considerada uma proposta que trabalha intencionalmente com problemas no processo de ensino-aprendizagem. Como um dos modos fundamentais de aplicação da metodologia ativa estabelece uma relação dialógica entre educador e educando na construção ativa de conhecimentos necessários à prática profissional (Fujita et al., 2016).

De acordo com Berbel (1998) a primeira referência à problematização se dá no método do arco, de Charles Maguerez. Esse método é composto por cinco etapas, que têm como referência a realidade: observação da realidade, pontos-chave, teorização, hipóteses de solução e aplicação à realidade (Figura 1.1).

Figura 1.1 – Arco de Maguerez



Figura 1 - Arco de Maguerez (Bordenave & Pereira, 2005)

Fonte: Bordenave e Pereira<sup>2</sup> (2005 apud Fujita et al. (2016, p. 233).

1. Observação da realidade concreta: os estudantes são orientados a observar uma determinada realidade, apontando falhas, discrepâncias, conflitos; um ou mais problemas são eleitos para estudo e investigação. O professor, com papel facilitador da discussão, deverá auxiliar a na formulação do problema final.
2. Pontos-chave: nesta etapa os estudantes promovem uma reflexão sobre o problema e sua complexidade, questionando os diversos determinantes no qual ele ocorre; o professor orienta a produção de uma nova síntese, utilizando os pontos-chave.
3. Teorização: uma busca organizada e sistematizada em várias fontes de informação deverá ocorrer com o posterior registro de sua síntese e conclusões.
4. Hipóteses de solução: a partir da pesquisa realizada são construídas hipóteses para a elaboração de possíveis soluções.
5. Aplicação à realidade: nesta última etapa os estudantes retomam ao ponto de partida, no sentido de executar as soluções propostas e tomar decisões com vistas à transformação da realidade.

<sup>2</sup> Bordenave J, Pereira A. A estratégia de ensino-aprendizagem 26<sup>a</sup> ed. Petrópolis: Vozes; 2005.

Saiba mais: uma vídeo-aula da Profa. Dra. Neusi Aparecida Navas Berbel sobre o Arco de Maguerez<sup>3</sup>.

## **Educação móvel (m-learning) e gamificação: novos horizontes na educação em saúde do século XXI**

O número de brasileiros conectados à internet tem aumentado significativamente nos últimos anos. De acordo com a pesquisa TIC domicílios 2018, realizada pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil cerca de 126,9 milhões de pessoas acessam a internet no país. Um dado muito importante revela que 97% dessa população se conecta à web via smartphone (Tecnoblog.net, 2018).

Os resultados desta pesquisa demonstram a incorporação de tecnologias de informação e comunicação (TICS) e aplicativos para uso em dispositivos móveis (smartphones) para grande parte da população brasileira em atividades comuns do dia-a-dia: uso de aplicativos de transporte (informada como serviço mais solicitado via internet), pagamento de plataformas de streaming de músicas, pedidos de refeições, reservas de acomodações, contratação de cursos etc.

A utilização da internet como ferramenta educacional favorece ações de educação permanente por diversos fatores: ações de atualização, capacitação e formação; superação dos limites de tempo/espacó; maior autonomia dos sujeitos; aprendizagem colaborativa e interatividade e facilitação dos processos avaliativos (Barbosa, 2012).

Devido às inúmeras facilidades promovidas pelo desenvolvimento da web, muitas universidades incorporaram o uso de dispositivos móveis para processos educacionais nos quais se destacam desde 2003 os telefones celulares ou smartphones (Wu et al., 2012).

Assim, surge o *m-learning* ou educação móvel que pode ser considerada como qualquer intervenção que utiliza dispositivos portáteis e móveis conectados por meio de redes sem fio para o fornecimento de conteúdo educacional a profissionais de

---

<sup>3</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zFQaC46Wrjs>.

saúde com a finalidade de ampliar o alcance do ensino-aprendizagem para além do espaço físico e distância (Dunleavy et al., 2019).

A aprendizagem móvel apresenta atributos exclusivos, se comparada à aprendizagem tecnológica convencional: ela é pessoal, portátil, colaborativa, interativa, contextual e situada; ela enfatiza a “aprendizagem instantânea”, já que a instrução pode ocorrer em qualquer lugar e a qualquer momento. Além disso, ela pode servir de apoio às aprendizagens formal e informal, tendo assim um enorme potencial para transformar a forma de se oferecer educação e treinamento (UNESCO, 2017, p. 3).

A literatura aborda diversos estudos relacionados a educação móvel(*m-learning*) e saúde móvel (*m-health*) com uso de aplicativos, que podem ser utilizados para a melhoria dos indicadores de saúde, redução de riscos e compreensão de fatores determinantes relacionados a processos de adoecimento. A vasta repercussão dos aplicativos tem sua aplicação na saúde que vão muito além de propostas educacionais (objetivo da oficina) a gerenciamento de doenças crônicas, saúde mental e o empoderamento dos pacientes (Gomes et al., 2019).

Na esteira das metodologias educacionais inovativas e da popularização dos games há mais de três décadas surge uma proposta emergente no sentido de promover motivação para ação, resolução de problemas e novas possibilidades de aprendizagem: a gamificação ou aprendizagem baseada em jogos (Fardo, 2013).

Embora não haja um consenso sobre qual a definição do termo, o emprego de técnicas baseadas em componentes de jogos para a promoção do engajamento em atividades presenciais pode ter ocorrido em 2002 por Nick Pelling. A gamificação consiste no emprego de características de projeto de jogos adaptáveis ao contexto educacional; propõe desafios com o objetivo de acelerar a curva de aprendizagem, esperando maior envolvimento dos estudantes (Ribeiro et al., 2020).

No contexto da saúde, a gamificação tem sido utilizada na promoção de hábitos saudáveis e na educação em saúde (que em nossa oficina serão exploradas através do aplicativo Kahoot®, da caça ao tesouro e do *party game*).

Num mapeamento sistemático realizado por Ferreira (2019) foram identificadas estratégias para a promoção de atividades físicas e redução de peso, na adesão a tratamento de profilaxia pós-exposição ao HIV, programas de educação sexual na

adolescência, ensino de suporte básico de vida, combate à dengue e saúde da população negra.

Desta forma parafraseando Santaella (2013) diante do desafio de se mover com engenhosidade entre a palavra e a imagem, entre o livro e os dispositivos digitais, a emoção e a reflexão e o racional e intuitivo temos na intencionalidade desta proposta de oficina a busca por propostas inovadoras (ou inovativas), divertidas, motivadoras e eficazes.

### **Oficina EPS Viva: (res)significando a Educação Permanente em Saúde**

“O trabalho em saúde é o trabalho vivo em ato” (Merhy, 2014, p. 282).

**Objetivos:** compreender o que é educação permanente em saúde e o estado da arte atual (conceito, histórico, estratégias, ações e políticas).

**Metodologia:** a oficina será realizada com a aplicação de diferentes metodologias inov(ativas): problematização, aplicativos para aprendizagem móvel (m-learning), gamificação, jogos sérios (serious games) e jogos divertidos (party games). Todo o conteúdo da oficina gerado pelos participantes, moderadores e facilitador será utilizado para a edição de conteúdos em enciclopédia livre colaborativa (Wikipédia®).

**Cronograma:** de acordo com a gestão do Instituto Israelita de Responsabilidade Social

**Facilitador:** pesquisador

**Moderadores:** apoiadores técnicos e profissionais com desenvolvimento de pesquisas na linha educação em saúde e formação em saúde.

**Participantes:** Trabalhadores de nível médio técnico e superior e gestores das UBS.

**Material (participantes):** Cada participante deverá dispor de seu smartphone com acesso à internet habilitado. Serão fornecidos conexão em internet de banda larga (Wifi institucional) e computadores de uso pessoal para grupos de 5 (cinco) participantes.

**Material (facilitador):** Notebook, projetor digital, smartphone, post-it (5 cores), canetas do tipo marcador (5 cores), 8 latas de alumínio com lacre, macarrão spaguetti, artigos científicos sobre a temática impressos, canetas esferográficas (25), 100 folhas de sulfite tamanho A4, 1 rolo de papel kraft branco, 10 marcadores para quadro branco, 10 lápis comuns, 1 tesoura, 1 fita adesiva transparente (50m).

## **Vamos entender o que é Educação Permanente em Saúde?**

O objetivo desta oficina é compreender o significado de EPS, o histórico no Brasil, a política que contempla o tema e as principais estratégias e ações no país, com atividades práticas e ativas. Ao final, faremos a síntese do conteúdo para inserção do tema “Educação Permanente em Saúde” na Wikipédia®.

### **Parte 1 - Significado de Educação Permanente em Saúde**

“Aquilo que deve ser realmente central à Educação Permanente em Saúde é sua porosidade à realidade mutável e mutante das ações dos serviços de saúde” (Ceccim, 2005, p. 162).

Após da apresentação da oficina, seus objetivos, metodologia e moderadores os participantes serão convidados a responder a seguinte pergunta:

*Qual o significado de Educação Permanente em Saúde? Defina em uma palavra.*

Nesta etapa utilizaremos o aplicativo *Poll Everywhere*® via computador onde a pergunta será projetada no quadro.

Os participantes deverão entrar no navegador do dispositivo móvel e digitar o link: [PollEv.com/israelolivei373](https://PollEv.com/israelolivei373) ou enviar mensagem de texto SMS com o conteúdo ISRAELOLIVEI373 para o número [REDACTED].

As respostas gerarão uma nuvem de palavras que abrirá a discussão sobre a concepção de Educação Permanente em Saúde numa aula expositiva dialogada com os participantes.

**(O material de apoio utilizado será baseado no levantamento bibliográfico realizado na dissertação)**

## **Parte 2 - Histórico da Educação Permanente em Saúde**

“Educação, um tesouro a descobrir”<sup>4</sup> (Delors, 1999).

Nesta etapa da oficina os participantes conhecerão um pouco mais sobre o histórico da Educação Permanente através de um jogo muito conhecido chamado “Caça ao Tesouro” adaptado. Como funcionará o jogo:

- 1) Pistas serão colocadas no ambiente da oficina em 5 cores diferentes (azul, amarelo, vermelho, verde e preto). Cada grupo de 4-5 participantes terá uma cor e deverá localizar suas respectivas pistas;
- 2) Essas pistas constarão de fotos, datas, frases incompletas, textos com lacunas em branco. Não colocaremos as questões aqui pois serão disponibilizadas no dia da atividade programada. Alguns exemplos:

*2004 (ano de instituição da PNEPS)*

*Foto de Pierre Furter (autor do termo educação permanente)*

---

<sup>4</sup> Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre a educação do século XXI.

*Com a PNEPS, foram criados os \_\_\_\_\_ de educação permanente em saúde (PEPS), responsáveis pela difusão da \_\_\_\_\_ nos municípios e numa segunda fase foram criadas as \_\_\_\_\_ (CIES) e os Colegiados de Gestão que substituem as PEPS (Lemos, 2016).*

- 3) Utilizando as pistas e palavras-chave, os participantes deverão realizar uma pesquisa em base de dados para obtenção das respostas aos enigmas. Para a tarefa de busca em base de dados, os participantes terão acesso a uma simulação sobre como realizar uma pesquisa básica em bases de dados científicas.
- 4) Ao final, os grupos deverão apresentar suas respostas para os demais participantes. Sugerimos que os grupos se organizem em equipes com tarefas distintas para a apresentação.
- 5) Os grupos serão ranqueados e receberão um prêmio de participação.

### **Parte 3 - Política Nacional de Educação Permanente em Saúde (PNEPS)**

Dessa reflexão nasceu, em 2003, o conceito de quadrilátero da formação: ensino - gestão - atenção - controle social. A qualidade da formação passa a resultar da apreciação de critérios de relevância para o desenvolvimento tecnoprodisional, o ordenamento da rede de atenção e a alteridade com os usuários (Ceccim; Feuerwerker, 2004, p. 47).

A Política Nacional de Educação Permanente em Saúde é o principal norte para as ações nas três esferas de governo (municipal, estadual e federal). Nesta etapa duas atividades simultâneas: um quiz com perguntas e respostas sobre a PNEPS com o aplicativo Kahoot® e um jogo divertido (party game) chamado “Educação permanente e o quadrilátero da saúde” inspirado no *Rapid Spagueti*.<sup>5</sup>

Os seguintes passos deverão ser seguidos:

- 1) Os participantes deverão se dividir em 4 grupos.
- 2) Um (01) participante de cada grupo será responsável pela inserção do time no Kahoot. Deverá seguir os seguintes passos:
  1. Entrar no navegador do smartphone e digitar: [www.kahoot.it](http://www.kahoot.it);
  2. Digitar o PIN informado na projeção de tela;
  3. Incluir como participante um dos 4 personagens do quadrilátero da saúde: ensino, gestão, serviço e comunidade (cada grupo representará uma aresta do quadrilátero);
  4. O facilitador dará início ao quiz de perguntas e respostas. O time que responder de forma correta e mais rapidamente garantirá maior pontuação. Faremos uma simulação breve para utilização do aplicativo (o quiz poderá ser localizado no sítio do Kahoot® no campo de busca com o título: Editatona da EPS).

---

<sup>5</sup> Disponível em:

[https://www.facebook.com/watch/?v=424439071816017&external\\_log\\_id=f5fc38680de4d9bf9aaf863c1a58618e&q=party%20games](https://www.facebook.com/watch/?v=424439071816017&external_log_id=f5fc38680de4d9bf9aaf863c1a58618e&q=party%20games)

5. Simultaneamente, outros membros do grupo participarão de um jogo divertido (party game) chamado “Educação permanente e o quadrilátero da saúde”, da seguinte forma:
6. Colocaremos em um extremo da sala quatro (04) bases denominadas respectivamente: Ensino, Gestão, Serviço e Comunidade. Em outro extremo várias latas de alumínio vazias com ações de formação promovidas pelo Ministério da Saúde, por exemplo: UNASUS, AVASUS, Comunidade de Práticas, PET-Saúde, Telessaúde. Ao lado das latas ficará disponível o macarrão.
7. Um participante colocará um extremo do macarrão na boca e deverá se unir ao outro pegando a lata (pelo anel metálico). Ambos com a boca, sem usar as mãos.
8. A dupla deverá levar a lata de alumínio (que neste caso representarão diferentes ações de Educação Permanente em Saúde) aos seus respectivos locais (ensino-gestão-serviço-comunidade).
9. As atividades serão monitoradas pelo facilitador e pelos moderadores.
10. No final, a equipe que obtiver a melhor pontuação no ranking do Kahoot® e do *Rapid Spagueti* receberá um prêmio simbólico.

#### **Parte 4 – Estratégias e ações de Educação Permanente em Saúde**

“(...)convoca os sujeitos a refletir de modo permanente sobre a realidade, buscando soluções criativas para a superação dos problemas de saúde e, por conseguinte, qualificando ações no intuito de aumentar a resolutividade e a eficiência do sistema de saúde” (França et al., 2017, p. 1827).

Nesta etapa as ações de Educação Permanente utilizadas no jogo “Educação Permanente e o Quadrilátero da Saúde” serão sorteadas entre os grupos.

- 1) Cada grupo terá diferentes ações de Educação Permanente em Saúde para explorar e pesquisar;
- 2) Os participantes deverão se organizar entre si para o cumprimento de diferentes papéis.
- 3) Deverão ser realizadas pesquisas em base de dados sobre a ação-tema.
- 4) No sentido de direcionar os participantes será fornecido um roteiro (QR-CODE) para fichamento do tema.
- 5) Os moderadores e facilitador fornecerão suporte pedagógico e mediação desta etapa que deverá ser entregue no prazo determinado em documento de texto editável em *Microsoft Word*®.

## **Parte 5 – Editatona da EPS**

“Esse reconhecimento da produção viva de práticas e saberes no cotidiano do trabalho tem implicações importantes” (Merhy, 2015, p. 11).

Educação Permanente: o que eu posso fazer no dia-a-dia pra manter viva?

Para o encerramento da oficina os participantes serão convidados a elaborar a Editatona da EPS: edição do termo Educação Permanente em Saúde para inserção na Wikipédia.

A questão-problema será: Educação Permanente e Educação Permanente em Saúde: edição de conteúdo para inserção na Wikipédia

Utilizaremos a problematização como metodologia para o encerramento da oficina.