

## CONTRATOS INTERNOS DE GESTÃO NA ATENÇÃO PRIMÁRIA À SAÚDE: JOGO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA

### **Katia Ferreira Costa Campos**

Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Enfermagem,  
Belo Horizonte – MG.

### **Vanessa de Almeida Guerra**

Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Enfermagem  
Belo Horizonte – MG.

### **Rafael Mendonça Ribeiro**

Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Enfermagem  
Belo Horizonte – MG.

### **Rafaela Leonel de Oliveira Mata**

Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Enfermagem  
Belo Horizonte – MG.

### **Antônio Rogerio Dias Guimaraes**

universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Enfermagem  
Belo Horizonte – MG.

### **Marco Antonio Vieira de Sousa**

Universidade Federal de Minas Gerais,  
Escola de Enfermagem, Belo Horizonte – MG.

**RESUMO:** A proposta interdisciplinar do curso de Gestão de Serviços em Saúde agrega o conhecimento das áreas de Saúde, Administração, Economia, Demografia e Contabilidade. Uma das disciplinas, Atenção Primária a Saúde, é fundamental para a

compreensão do aluno sobre a organização dos sistemas de saúde como a Qualificação da Atenção Primária à Saúde nos Contratos Internos de Gestão. Trata-se de relato de experiência, cujo objetivo foi compartilhar a experiência do uso do jogo como ferramenta pedagógica para estimular a participação ativa dos alunos no aprendizado do conteúdo teórico. A partir do conteúdo teórico, um grupo de alunos apresentou um jogo em formato de tabuleiro. Foi possível observar que, diante da demanda de um desafio, os alunos construíram, de forma lúdica e criativa, o jogo. Novas habilidades e competências, inerentes ao trabalho do futuro Gestor de Serviços de Saúde, foram estimuladas, experimentando novas vivências que poderão ser replicadas no ambiente de trabalho.

**PALAVRAS-CHAVE:** Contrato Interno de Gestão. Equipes de Saúde da Família. Atenção Primária à Saúde. Jogo.

### INTERNAL CONTRACTS IN MANAGEMENT PRIMARY HEALTH CARE : PLAY AS A PEDAGOGICAL TOOL

**ABSTRACT:** The interdisciplinary proposal of the Health Services Management course adds knowledge in the areas of Health, Administration, Economics, Demography and Accounting. One

of the disciplines, Primary Health Care, is fundamental for the student's understanding of the organization of health systems such as the Primary Health Care Qualification in Internal Management Contracts. It is an experience report, whose objective was to share the experience of using the game as a pedagogical tool to stimulate the active participation of students in learning the theoretical content. From the theoretical content, a group of students presented a game in a board format. It was possible to observe that, faced with the demand for a challenge, the students built, in a playful and creative way, the game. New skills and competences, inherent to the work of the future Health Services Manager, were stimulated, experiencing new experiences that could be replicated in the work environment.

**KEYWORDS:** Internal Management Contract. Family Health Teams. Primary Health Care.

## 1 | INTRODUÇÃO

O projeto pedagógico do Curso de Gestão de Serviços de Saúde da UFMG tem uma proposta multidisciplinar concentrada nas áreas da Saúde, Economia, Administração, Demografia e Contabilidade. Criado em 2009 pelo Programa de Apoio ao Plano de Reestruturação e Expansão das Universidades Federais (REUNI), o objetivo do curso é formar gestores para atuação inovadora e crítica no sistema e nos serviços de saúde.

Ele é oferecido no período noturno, o que possibilita que o aluno exerça atividades diversas durante o dia. DIAS JÚNIOR et al. (2010) destacam que a maioria dos alunos do curso trabalham, ao mesmo tempo que possuem as atividades acadêmicas, sendo que dentre esses, muitos já estão inseridos na área de saúde. Considera-se importante que este novo profissional exerça suas atribuições com observância ao meio social em que os usuários estão inseridos e que reconheça a forte relação que este ambiente possui com os determinantes do processo saúde-doença. Nesta perspectiva, o processo de formação em sala de aula deve possibilitar meios para que o aluno desenvolva senso crítico, como também, tenha conhecimento de instrumentos de gestão para que quando formado, consiga lidar de forma resolutiva com os desafios práticos de um sistema de saúde em constante evolução. Entendendo a importância do processo vivenciado no serviço, o Curso de Gestão de Serviços de Saúde da UFMG optou por utilizar o material das Oficinas de Qualificação da Atenção Primária em Belo Horizonte - MG na disciplina optativa denominada Tópicos em Saúde II – Atenção Primária à Saúde (ENA074B) ofertada semestralmente com a carga horária de 45 horas. A gestão municipal de Belo Horizonte optou pelo fortalecimento da Atenção Primária por entender que esse era o ponto do sistema capaz de propiciar à população a atenção necessária para a solução da maioria dos seus problemas de saúde, a criação do vínculo e a longitudinalidade do cuidado, principalmente das Doenças e Agravos Não Transmissíveis (DANTs).

Como estratégia para a execução das apresentações das Oficinas nas aulas, foi solicitado a todos os grupos de alunos matriculados que apresentassem as oficinas de forma criativa, envolvendo todos os presentes em sala de aula. Nesse sentido, foi apresentado, pelos alunos, um jogo de tabuleiro, o qual foi criado por um dos grupos de alunos da disciplina que tinham como tarefa apresentação da oficina 06 - A Agenda das Equipes de Saúde e os Contratos Internos de Gestão. O objetivo do presente trabalho é relatar a experiência da utilização do jogo como ferramenta pedagógica criativa e lúdica para estimular a participação ativa dos alunos no aprendizado do conteúdo teórico da disciplina.

## **2 | REFERENCIAL TEÓRICO NORTEADOR DA AÇÃO EDUCATIVA**

Utilizar-se de metodologias de aprendizagem que proporcionem vivências como forma de experiência numa construção coletiva coloca a elaboração e aplicação do jogo educativo como uma opção nesse processo, indo ao encontro da teoria de aprendizagem de John Dewey. O pensamento de John Dewey, acerca da educação, está centrado no desenvolvimento da capacidade de raciocínio e espírito crítico do aluno, considerando que o pensamento não existe isolado da ação, não podendo ficar restrita a transmissão de conhecimento, pois esse é dinâmico e inacabado. Defende que a aprendizagem deve estar centrada no desenvolvimento da capacidade crítica do indivíduo visando sua aplicação na resolução de problemas inerentes a vida, portanto exigindo formas de ensinar que desenvolva o raciocínio e espírito crítico, ancorado no conceito de democracia (TONIETO; FÁVERO, 2012).

Dewey enfatiza a democracia como uma comunidade aberta ao crescimento e aperfeiçoamento, que acontece na experiência partilhada, proporcionada pela interação e capacidade de comunicação entre os vários indivíduos. Portanto, o aprendizado acontecendo numa experiência coletiva (BRANCO, 2010).

Considera-se que a experiência de aprendizado que surge da construção coletiva do saber contribui para o crescimento humano capaz de ter um pensamento reflexivo. Nesse sentido, a teoria da educação progressista, baseada na democracia de Dewey, proporciona um pensar sobre o desenvolvimento do tema Contratos Internos de Gestão na Atenção Primária à Saúde.

O desafio lançado aos alunos, durante a disciplina, de criação de um jogo que pudesse leva-los a estudar sobre o assunto e aplicá-lo de forma a despertar o raciocínio crítico acerca da aplicação na realidade da organização do sistema de saúde no Sistema Único de Saúde, proporcionou experienciar, pelo jogo, a aprendizagem do conteúdo proposto.

### 3 | METODOLOGIA

Trata-se de um relato da experiência do desenvolvimento de um jogo didático, por um grupo de alunos, utilizado em uma disciplina optativa Tópicos em Saúde II – Atenção Primária à Saúde (ENA074B) do Curso de Gestão de Serviços de Saúde, no aprendizado sobre contratos internos na gestão na APS. Para a confecção do jogo foram utilizados dois dados, o primeiro com seis faces numeradas e o segundo também com seis faces, dividido em três faces com o indicativo GO, que instruía o jogador a seguir uma ordem de azar e três com o indicativo NO, que instruía se o jogador teria que seguir uma ordem de sorte, além de pinos de cores diferentes para representar os grupos.

O tabuleiro foi construído com as casas representando o caminho a ser percorrido desde a partida até a chegada. As casas eram diferenciadas na cor vermelha relacionadas com textos referentes à sorte ou azar e em algumas delas diferenciadas na forma e na cor verde para que fosse feito o sorteio da pergunta do desafio. As fichas sorteadas foram confeccionadas a partir de excertos dos textos selecionados da Oficina 6 indicando ações corretas do grupo para sorte e ações incorretas do grupo para azar.

A seguir, apresentam-se dois exemplos de texto para as cartelas da forma como foram apresentadas na atividade proposta: AZAR - Seu grupo não trabalhou o equilíbrio das ações, fazendo trabalhos de promoção, prevenção, assistência às condições agudas e crônicas, o que inviabiliza a organização das agendas das equipes. VOLTE DUAS CASAS! SORTE - Parabéns! Seu grupo trabalhou o equilíbrio das ações, o que propiciou o engajamento dos na aquisição dos novos conhecimentos e favoreceu a reflexão sobre o contexto e o processo a ser desenvolvido nas atividades. AVANCE UMA CASA!



Foto 1: Lançamento dos dados sobre o tabuleiro para início do jogo

As regras do grupo foram compartilhadas antes do início da partida com as seguintes orientações: cada grupo deveria escolher um pino de cor diferente para ser

representado; todos os pinos foram colocados no tabuleiro onde estava sinalizado o local de início/PARTIDA; o dado numérico era lançado para saber qual seria a ordem dos jogadores, sendo que o menor número obtido no dado foi o último a jogar e o maior número obtido no dado, o primeiro; se dois grupos obtivessem o mesmo valor no lançamento do dado, eles deveriam fazer novo lançamento, de acordo com as mesmas regras, até que estivesse definida a ordem dos jogadores; cada jogador tinha que lançar o dado na sua vez de jogar e andar na cartela o número sorteado correspondente as casas do tabuleiro. Se acontecesse de o pino parar sobre uma casa em que a orientação fosse solicitada, a mesma deveria ser seguida com as fichas de sorte, azar e casas verdes.

Quando o pino parasse sobre uma casa SORTE OU AZAR, o dado especial (*GO* ou *NO*) deveria ser jogado para definir qual das opções teria validade.

Se o resultado obtido no lançamento do dado fosse *NO*, seria AZAR e se fosse *GO*, seria SORTE; depois de definido SORTE OU AZAR, o jogador deveria retirar uma carta do respectivo conjunto; o ideal era que este conjunto de cartas de SORTE OU AZAR fosse identificado por cores diferentes; o representante do grupo que sorteou a carta deveria proceder a leitura do texto de forma pausada, clara e em voz alta porque, assim foi realizada a apresentação do conteúdo da Oficina; a determinação dada como conclusão pela carta deveria ser cumprida; quando o pino parasse sobre uma casa VERDE, deveria ser sorteada uma carta impressa em material de mesma cor e que conteria um DESAFIO.

Esse DESAFIO seria apresentado na forma de uma pergunta de conteúdo sobre a Oficina em questão ou de forma similar, sobre o material das Oficinas de 1 a 5, que já haviam sido apresentadas na Disciplina. Se o grupo que tiver o pino na casa VERDE soubesse a resposta, receberiam o bônus de avançar uma casa no jogo. Caso o grupo que tivesse o pino na casa VERDE não soubesse responder a pergunta, deveria retroceder uma casa e a questão passada a outro grupo que se propusesse a respondê-la; se mais de um grupo apresentasse para a resolução, o direito à resposta seria decidido pelo lançamento do dado numérico e o grupo que obtivesse o maior valor no lançamento do dado teria direito a resposta, submetendo-se ao avanço ou retrocesso de uma casa de acordo com sua resposta; o processo se repetiu para outros grupos até que a pergunta fosse respondida adequadamente.

O grupo que atingisse a última casa da cartela (CHEGADA) seria o vencedor do jogo. Se o pino estivesse nas seis casas que antecederem a posição de CHEGADA, o valor tirado no dado numérico que permitiria a conclusão do jogo deveria ser exato. Por exemplo, se o pino estivesse a três casas da CHEGADA, seria necessário tirar exatamente o valor 3 no lançamento do dado. Se o número obtido fosse maior, o pino deveria ir até a casa de CHEGADA e retroceder na continuação da contagem. Assim, se o pino estivesse a uma casa da CHEGADA e fosse obtido o número 6 no lançamento do dado, o pino deveria entrar na casa de CHEGADA e retroagir cinco posições.

## 4 | DISCUSSÃO

A iniciativa da criação deste jogo se mostrou como interessante e inovadora no que diz respeito às possibilidades de alternativas de mudanças nas formas convencionais de apresentar em sala de aula conteúdos densos e ao mesmo tempo importantes, como foi a Oficina 6 que tratou do Contrato Interno de Gestão para a Atenção Primária. A ideia norteadora para a criação deste material didático foi a adaptação de jogos de cartela, que são de fácil entendimento e de mecânica simples, com inserção do conteúdo da Oficina. A leitura do texto foi concentrada na identificação dos tópicos mais relevantes, que deveriam ser debatidos e retidos cognitivamente pela equipe de trabalho. A transformação do texto inicial em identificação de atitudes adequadas e inadequadas é que permitiu a montagem das fichas de SORTE ou AZAR.

A apresentação do conteúdo da Oficina se deu pela leitura, sempre pausada e em voz alta, da ficha sorteada, o que era acompanhado por todos os participantes. A intermediação do processo permitia pontuar o exposto e enriquecer o trabalho de apresentação, inclusive, estimulando o debate, expansão e aprofundamento dos temas apresentados. Para manter a leveza e o alto grau de ludicidade obtido pela forma de apresentação, não foram introduzidas situações que poriam em cheque o conhecimento dos participantes, ou que os constrangessem de alguma forma.

As disputas eram pelos bons resultados no lançamento dos dados ou para a aproximação da casa de CHEGADA, o que foi compartilhado por todos os grupos, sem juízo de valor por sua participação ou por valoração de seu conhecimento sobre o tema. De fato, o desenvolvimento das ideias apresentadas nas fichas e a aplicação dos conceitos a situações práticas é que elevaram o grau de envolvimento dos participantes e enriqueceram a apresentação.

As questões de DESAFIO, como indicado pelo termo, não gerando obrigatoriedade de acerto nas respostas, não chegam a representar fator estressante para os participantes. Uma sugestão é que, dependendo do grupo de participantes envolvidos, o intermediador pode optar por não utilizar este detalhe do jogo.

O jogo contou com a participação de todos os alunos da disciplina presentes no dia da apresentação pelo grupo que propôs este trabalho. Ao final do jogo, o grupo vencedor foi presenteado com exemplares de um livro sobre saúde da população adulta.



Foto 2: Momento do jogo

Percebeu-se que no decorrer das aulas, após a iniciativa de apresentação deste jogo, os demais grupos foram estimulados positivamente e passaram a criar abordagens mais criativas e dinâmicas nas apresentações posteriores.

Dewey (1979) defende um processo democrático na aprendizagem, que deve acontecer em um processo coletivo, construído nas interações, quando uns contribuem para o aprendizado do outro.

Dessa forma, em um curso como o Curso de Gestão de Serviços de Saúde que é ofertado no período noturno e possui um perfil de alunos que são estudantes já inseridos no mercado de trabalho, que após sua jornada diária ainda participam das aulas com o objetivo de dar continuidade à sua formação, é vital ampliar as possibilidades de envolvimento e propor dinamismo na sala de aula. Faz-se necessário refletir sobre os processos ensino-aprendizagem, no sentido de ser coerente com as premissas atuais de educação e de desenvolvimento de habilidades coerentes com a função a ser exercida.

Por isso, considerou-se que a utilização do lúdico no processo ensino-aprendizagem favoreceu o desenvolvimento de quem aprende e, no caso do jogo educativo, proporcionou o protagonismo e o aprendizado pela experiência da construção, em período de dispersão, e depois, da aplicação do jogo educativo em sala de aula. Abordar a temática de Contratos Internos de Gestão para a Atenção Primária à Saúde de forma que o aluno se envolva e, ainda faça sentido em seu processo de aprendizagem é fundamental em sua formação.

Os Contratos Internos de Gestão podem ser utilizados como uma ferramenta potente de acompanhamento e monitoramento de processos de trabalho na Atenção Primária à Saúde e seu entendimento como um instrumento de alcance de metas e resultados pode diferenciar a atuação do futuro Gestor nos serviços de saúde.

Após essa experiência, considerada como exitosa, a professora coordenadora do Laboratório de Planejamento e Gestão (LAPLANGE) vinculado ao Curso de Gestão de Serviços de Saúde convidou os alunos a transformar o jogo em uma

ferramenta tecnológica interativa para ser utilizada nas atividades do Laboratório. Como perspectiva pode-se notar uma oportunidade de construção de instrumentos de educação permanente para os gestores inseridos nos serviços de Atenção Primária à saúde dos municípios do Estado de Minas Gerais.

A educação permanente é um desafio atual na gestão dos serviços de saúde, tendo em vista uma realidade dinâmica das necessidades de saúde e a capacidade de resolutiva da gestão e das equipes de saúde. Logo o aprendizado deve ser proporcionado tendo em vista metodologias ativas que contemplem problematização da realidade, na qual se faz necessária a intervenção.

Dessa forma, pensar em metodologias ativas, como o jogo educativo, voltado para aspectos da realidade da gestão parecer ser um caminho a ser considerado. Surge assim a oportunidade de construção de dispositivos de educação permanente para os gestores inseridos nos serviços de Atenção Primária à saúde dos municípios do Estado de Minas Gerais, tendo como perspectiva uma nova visão deste nicho. Ou seja, esta ferramenta pode atrair o interesse dos profissionais, alcançando seu objetivo de atualização e qualificação do trabalho.

Destaca-se que, a forma como foi proposta a atividade de aprendizado, com um grupo de participantes em discussão de um tema novo, ao redor de um jogo educativo que não gera estresse e que pode ser enriquecido com a experiência individual que será compartilhada, com o clima de competição amena, o ganho é muito grande, permitindo que os indivíduos se constituam em uma equipe.

A preocupação que se deve ter na transformação deste jogo simples, de mecânica de apreensão imediata e de prática acessível, é de que se percam estas qualidades quando do uso dos recursos tecnológicos. Uma possibilidade que amenizaria este risco seria a construção de uma versão online para múltiplos jogadores simultaneamente, com opção de discussão dos temas abordados.

## REFERÊNCIAS

BRANCO, M. L. O sentido da educação democrática: revisitando o conceito de experiência educativa em John Dewey. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 36, n. 2, p. 599-610, Ago. 2010. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1517-97022010000200012&lng=en&nrm=i](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-97022010000200012&lng=en&nrm=i)>. Acesso em 30 Jun 2016.

DEWEY, J. **Experiência e educação**. 3. ed. Tradução de Anísio Teixeira. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1979.

DIAS JÚNIOR, C.S et al. A experiência do Reuni na Escola de Enfermagem da UFMG: O perfil dos alunos do curso de Gestão de Serviços de Saúde. In: Seminário sobre a Economia Mineira, 14., 2010, Diamantina, Minas Gerais. Disponível em: [http://www.cedeplar.ufmg.br/seminarios/seminario\\_diamantina/2010/D10A122.pdf](http://www.cedeplar.ufmg.br/seminarios/seminario_diamantina/2010/D10A122.pdf) Acesso em 18 jun 2016.

TONIETTO, C.; FÁVERO, A. **Educação como reconstrução da experiência: a relação entre filosofia e pedagogia no pensamento de John Dewey**. Campinas: Junqueira & Marin Editores, 2012.