

CAMINHOS DA EQUIDADE: JOGO EDUCATIVO COMO ESTRATÉGIA DE FORMAÇÃO CRÍTICA NO PET-SAÚDE EQUIDADE

Beatriz Rodrigues Araújo¹, Maria Taís Machado Albuquerque², Ana Beatriz Oliveira de Silva³, Adriano Matos Cunha⁴, Roselane da Conceição Lomeo, Emanuelle Ferreira Gomes Carneiro⁶

¹⁻²Enfermagem Bacharelado, UVA-Sobral-CE; ³Direito, UVA -Sobral-CE; ⁴⁻⁵Educação Física, UVA-Sobral-CE; ⁶Direito, UVA-Sobral-CE.

beatrizzzrodriguesc@gmail.com

O Programa de Educação pelo Trabalho para a Saúde (PET-Saúde) é uma iniciativa do Ministério da Saúde em parceria com o Ministério da Educação, que busca integrar ensino, pesquisa e extensão, promovendo a formação de profissionais críticos, reflexivos e socialmente responsáveis (Nóbrega et al., 2025). Nesse contexto, o PET-Saúde Equidade tem como objetivo fortalecer a compreensão sobre desigualdades em saúde e estimular práticas inclusivas, preparando os estudantes para atuar de forma ética e cidadã nos diferentes contextos do Sistema Único de Saúde (SUS). Sob essa perspectiva, a formação das futuras trabalhadoras do SUS enfrenta desafios significativos no que se refere à inclusão e à equidade, especialmente no atendimento e compreensão das necessidades de mulheres com deficiência (Botelho, 2022). Apesar dos avanços sociais, ainda existem barreiras físicas, comunicacionais e atitudinais que limitam a participação plena desse grupo nos espaços de ensino e nos serviços de saúde, tornando essencial a adoção de estratégias pedagógicas que aproximem os estudantes dessas realidades e os preparem para atuar de forma inclusiva (Nicolau; Schraiber; Ayres, 2013). Além disso, as abordagens tradicionais de ensino, muitas vezes centradas apenas em conteúdos teóricos e expositivos, apresentam limitações na promoção de reflexão crítica e engajamento prático. Ao mesmo tempo, esses conteúdos frequentemente não são abordados de forma adequada durante a graduação, em diferentes áreas do conhecimento. Em consequência, a ausência de experiências práticas e participativas compromete a formação e atuação futura das estudantes, dificultando sua capacidade de identificar barreiras e implementar estratégias inclusivas em contextos complexos de atenção à saúde. Diante desse aspecto, torna-se necessária a utilização de metodologias ativas que favoreçam o aprendizado significativo e o desenvolvimento de competências éticas e sociais. Nesse contexto, o jogo Caminhos da Equidade foi desenvolvido como uma ferramenta lúdica e participativa, capaz de problematizar desigualdades relacionadas à inserção de mulheres com deficiência em diversos aspectos da vida cotidiana, além de estimular reflexões críticas e engajar os estudantes na discussão sobre inclusão, acessibilidade e equidade nos espaços de ensino e saúde. Apesar dos avanços em inclusão, estudantes de saúde ainda têm poucas oportunidades de vivenciar experiências que os preparem para atuar frente às diversidades, especialmente no atendimento a mulheres com deficiência. Essa lacuna limita o desenvolvimento de competências críticas, éticas e inclusivas (Santos et al., 2025). Nesse sentido, o jogo pedagógico Caminhos da Equidade é uma ferramenta relevante, pois promove reflexão crítica, problematiza desigualdades e sensibiliza os estudantes para atuar de forma humanizada frente às diversas realidades da população, fortalecendo a formação ética e cidadã das futuras profissionais do SUS. Descrever a criação do jogo pedagógico Caminhos da Equidade como estratégia educativa para sensibilizar estudantes sobre inclusão, equidade e as necessidades de mulheres com deficiência. Trata-se de um relato de experiência sobre a construção do jogo pedagógico Caminhos da Equidade, desenvolvido no âmbito do PET-Saúde Equidade, por meio do Grupo Tutorial 4 (GT4), com foco no enfrentamento das desigualdades em saúde e na promoção da inclusão de mulheres com deficiência nos espaços de ensino, gestão e

trabalho. O desenvolvimento do jogo ocorreu durante as reuniões do GT4, entre maio e julho de 2025, no espaço da Universidade Estadual Vale do Acaraú (UVA), em Sobral (CE), e envolveu discentes de diferentes cursos da área da saúde, orientadores e tutores do programa. O processo de construção foi organizado em três etapas principais. Na primeira, denominada Formação e Contexto, os participantes realizaram rodas de conversa e estudos sobre capacitismo, equidade de gênero e inclusão no SUS, com leitura de legislações e compartilhamento de experiências. Na segunda etapa, de Co-criação do jogo, os participantes foram divididos em grupos para elaborar personagens, situações reais e dilemas que deram origem às cartas do jogo, fundamentando suas ideias nas vivências dos estudantes e nas políticas públicas de inclusão. A terceira etapa consistiu na prototipagem artesanal do tabuleiro e dos materiais de apoio, utilizando papel madeira, papéis coloridos, pincéis, canetinhas, dado e tampinhas de garrafa PET para representar os peões. A etapa inicial foi essencial para que os estudantes compreendessem de maneira crítica os múltiplos desafios enfrentados por mulheres com deficiência nos contextos acadêmicos, nos serviços de saúde e em outros espaços sociais. A abordagem permitiu discutir, por exemplo, barreiras físicas, como a falta de acessibilidade em prédios e laboratórios; barreiras comunicacionais, como ausência de materiais adaptados ou informações em formatos acessíveis; e barreiras atitudinais, como preconceitos e estereótipos presentes tanto em colegas quanto em profissionais da saúde. Assim, essa etapa estimulou os estudantes à reflexão ética e serviu como base para a co-criação do jogo. Na etapa de Co-criação do jogo, os participantes foram divididos em grupos para promover diálogo e troca de experiências entre estudantes de diferentes cursos da saúde, tutores e orientadores. Cada grupo elaborou personagens representando mulheres com diferentes tipos de deficiência e criou situações da vida cotidiana que ilustrassem os desafios enfrentados por esse grupo. As situações contemplavam tanto a vida acadêmica, como dificuldade de acesso a laboratórios adaptados, ausência de materiais didáticos acessíveis e inadequação de atividades práticas, quanto o atendimento em serviços de saúde, incluindo obstáculos para marcação de consultas, barreiras na comunicação com profissionais e necessidade de adaptações. Além disso, os participantes elaboraram dilemas éticos e decisões de ação que deveriam ser tomadas durante o jogo, como priorizar atendimento em um serviço de saúde com recursos limitados, ajustar metodologias de ensino para garantir participação de todas ou lidar com situações de preconceito em equipe. Essas atividades possibilitaram que os estudantes problematizassem cada situação, refletindo sobre suas próprias práticas e atitudes. A criação das cartas foi um passo fundamental nesse processo. O tabuleiro do jogo Caminhos da Equidade foi organizado em uma trilha em espiral, que conduz as personagens pelas cinco fases do percurso: Ingresso no Ensino Superior, Vivência Acadêmica, Formação Profissional, Atuação no SUS e Espaços de Gestão e Decisão. A trilha foi dividida em seis cores, cada uma correspondendo a um tipo específico de carta ou ação. As cartas vermelhas representam barreiras atitudinais, abordando preconceitos e estereótipos; as cartas azuis indicam barreiras estruturais, como problemas de acessibilidade física ou falta de recursos; as cartas verdes trazem ações coletivas ou soluções, incentivando estratégias inclusivas e colaboração; as cartas roxas representam legislação e políticas públicas, fornecendo base normativa e orientação de direitos; e as casas brancas ou neutras permitem que o jogador avance normalmente, sem pegar carta. Algumas cartas possuem consequências práticas, como retroceder uma casa, avançar duas casas ou perder uma rodada, estimulando a tomada de decisão estratégica e a reflexão sobre as implicações das ações diante de situações reais de desigualdade e exclusão. A etapa final, de prototipagem artesanal do tabuleiro e dos materiais de apoio, traduziu todas essas discussões em um produto pedagógico concreto. O uso de materiais simples, como papel madeira, papéis coloridos, pincéis, canetinhas, dado e tampinhas de garrafa PET para representar os peões, estimulou a criatividade e reforçou o caráter lúdico da experiência. Essa fase permitiu aos participantes visualizar e manipular os elementos do jogo, tornando o aprendizado mais sensorial e participativo. A construção do tabuleiro e das cartas possibilitou que os estudantes articulassem fundamentos teóricos de inclusão e equidade com soluções práticas e criativas, refletindo sobre como situações reais poderiam ser transformadas por meio de estratégias inclusivas. A experiência de construção do jogo Caminhos da Equidade possibilitou aos estudantes uma

compreensão mais sensível e concreta sobre os desafios enfrentados por mulheres com deficiência nos espaços de ensino e de cuidado em saúde. O processo de criação, pautado na troca de saberes e na construção coletiva, ampliou a visão dos participantes sobre o papel da enfermagem e das demais áreas da saúde na promoção da equidade e da inclusão. Mais do que um produto final, o jogo representa um instrumento educativo transformador, capaz de despertar empatia, reflexão ética e compromisso social, contribuindo para a formação de profissionais mais preparados para atuar de forma crítica e humanizada no SUS.

Palavras-chave: Inclusão; Equidade; Educação em Saúde

Referências

NÓBREGA, Dib Livas et al. PET-Saúde/Equidade: Contribuições das Experiências Compartilhadas para a Formação Acadêmica e Profissional. **Revista JRG de Estudos Acadêmicos**, v. 8, n. 18, p. e082229-e082229, 2025.

<https://revistajrg.com/index.php/jrg/article/view/2229/1749>

BOTELHO, Luanda Chaves. Panorama de indicadores sobre as mulheres com deficiência no mercado de trabalho. **(SYN) THESIS**, v. 15, n. 1, p. 45-57, 2022.

Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/synthesis/article/view/69286/42939>

NICOLAU, Stella Maris; SCHRAIBER, Lilia Blima; AYRES, José Ricardo de Carvalho Mesquita. Mulheres com deficiência e sua dupla vulnerabilidade: contribuições para a construção da integralidade em saúde. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 18, p. 863-872, 2013. Disponível em:

<https://www.scielo.org/pdf/csc/2013.v18n3/863-872/pt>

SILVA, Juçara Aguiar Guimarães et al. A educação inclusiva e a tecnologia assistiva: caminhos para a equidade. **Cuadernos de Educación y Desarrollo**, v. 17, n. 1, p. e7371-e7371, 2025.

Disponível em: <https://ojs.cuadernoseducacion.com/ojs/index.php/ced/article/view/7371/5171>