

ROLE-PLAYING GAME (RPG) COMO ESTRATÉGIA ATIVA DE EDUCAÇÃO EM SAÚDE SOBRE DOENÇA DE CHAGAS

Letícia Gabrielle de Farias Teodoro¹; Lucas Ferreira de França Torres²; Emile Rocha da Silva Paiva³.

¹Universidade do Estado do Rio Grande do Norte - leticia20240053768@alu.uern.br.

²Universidade do Estado do Rio Grande do Norte - lucasfftorres@gmail.com.

³Universidade do Estado do Rio Grande do Norte - emilerspaiva@gmail.com.

Introdução: A utilização de metodologias ativas no ensino em saúde tem se mostrado cada vez mais relevante para a promoção de aprendizados significativos, críticos e duradouros com engajamento dos participantes (Silva Júnior et al., 2023). Dentre essas estratégias, destaca-se o Role-Playing Game (RPG), metodologia baseada em simulação narrativa e resolução de problemas, capaz de estimular raciocínio clínico, tomada de decisão e trabalho em equipe (Araújo; Silva; Abreu, 2021). Além disso, a Doença de Chagas (DC) permanece como importante doença negligenciada na América Latina, afetando populações em situação de vulnerabilidade e demandando estratégias eficazes de prevenção e cuidado (Brasil, 2022). **Objetivo:** Avaliar a capacidade de engajamento do RPG enquanto uma metodologia ativa de educação em saúde sobre DC. **Metodologia:** O presente trabalho consiste em um relato de experiência acerca da aplicação de um jogo de RPG como ferramenta de educação em saúde sobre a DC, direcionado a seis profissionais atuantes na Unidade Básica de Saúde Bernadete Bezerra Ramos a partir da utilização de cartas contendo casos clínicos simulados. As quatro cartas apresentavam cenários clássicos da DC, finalizados com comandos investigativos para estimular o desvendamento dos casos. Os participantes, interpretando “investigadores”, deveriam discutir os casos propostos e determinar a forma clínica da doença, o modo de infecção e a melhor forma de prevenção. Cada situação foi estruturada de modo a contemplar as formas aguda ou crônica, manifestações cardíacas, digestivas, mistas ou indeterminadas, diferentes vias de transmissão e respectivas medidas de prevenção. Durante a atividade, os profissionais eram estimulados a levantar hipóteses e sugerir possíveis eventos que poderiam ter levado ao quadro descrito, sendo guiados pelos facilitadores (discentes do curso de medicina) na construção do conhecimento e no aprofundamento dos temas abordados, a partir de um aprendizado colaborativo, raciocínio clínico e troca de experiências. **Resultados:** Observou-se ótimo engajamento da equipe multiprofissional durante toda a atividade, havendo participação ativa nas discussões, manifestada com sugestões, perguntas temáticas, comentários e partilha de experiências que auxiliaram a direção do RPG para o resultado objetivado nas cartas. Doravante, as dúvidas mais prevalentes tratavam sobre as formas de transmissão, patogênese da DC e sobre a necessidade do rastreamento da enfermidade em exames de pré-natal. Além disso, os participantes foram capazes de construir raciocínio clínico coerente com os casos propostos, relacionando sinais, sintomas, formas de prevenção, alcançando as respostas esperadas, para cada situação apresentada nas quatro cartas do jogo.





Conclusão: É nítido o impacto positivo do RPG no processo de educação em saúde, ao promover participação ativa, protagonismo dos profissionais e estímulo ao pensamento crítico diante de situações simuladas relacionadas à DC. A construção de cenários clínicos favoreceu a integração entre teoria e prática, contribuindo para maior fixação do conteúdo e fortalecimento das ações educativas na Unidade Básica de Saúde. Assim, o RPG demonstrou potencial como estratégia ativa e inovadora para o ensino em saúde, podendo ser aplicado em diferentes contextos de capacitação profissional e educação em saúde.

Palavras-chave: Doença de Chagas. Educação em saúde. Metodologia.

Referências:

ARAUJO, Daiana de Paula; SILVA, Paula Lohayne; ABREU, Paula Alvarez. **Construção e avaliação de um jogo de RPG “Role-Playing Game” abordando epidemias para educação em saúde.** Anais da Jornada Giulio Massarani de Iniciação Científica, Tecnológica, Artística e Cultural. Rio de Janeiro, 2021. Disponível em:

<https://www.even3.com.br/anais/jgmictac/318892-construcao-e-avaliacao-de-um-jogo-de-rpg-role-playing-game-abordando-epidemias-para-educacao-em-saude/>. Acesso em: 14 mai. 2026.

BRASIL. **Ministério da Saúde.** Doença de Chagas. Disponível em:

<https://www.gov.br/saude/pt-br/assuntos/saude-de-a-a-z/d/doenca-de-chagas>. Acesso em: 14 mai. 2026.

SILVA JUNIOR, José Roberto et al. (org.). **Metodologias ativas e inovação no ensino em saúde.** Fortaleza: Editora do Centro Universitário Christus, 2023. E-book. ISBN

978-65-89839-46-0. Disponível em:

<https://fps.edu.br/wp-content/uploads/2023/12/E-book-Metodologias-ativas-e-inovac%CC%A7a%CC%83o-no-ensino-em-sau%CC%81de-final.pdf>. Acesso em: 14 mai. 2026.

Área Temática: Eixo 3 - Integração ensino-serviço-comunidade na formação em saúde.

