



## **APLICABILIDADE DA GAMIFICAÇÃO PARA CAPACITAÇÃO DE AGENTES COMUNITÁRIOS DE SAÚDE EM LETRAMENTO EM SAÚDE**

*Relton Santos Ramos Junior<sup>1</sup>, José Paulo Gomes dos Reis<sup>1</sup>, Jullia Oliveira Gonçalves<sup>1</sup>, Maria Eduarda Rezende Castro<sup>1</sup>, Paula Eduarda Inocência Ribeiro<sup>1</sup>, Camila Lima Martins<sup>2</sup>*

**RESUMO:** Este relato de experiência descreve uma oficina formativa sobre letramento em saúde, realizada com Agentes Comunitários de Saúde (ACS) em um Centro de Saúde da Família. A atividade teve duração de quatro horas e foi conduzida por estudantes de medicina sob a coordenação docente, utilizando a metodologia do Ciclo de Aprendizagem Vivencial (CAV) associada à gamificação. A oficina envolveu exposição teórica, jogos digitais e analógicos, e uma dinâmica de síntese coletiva. Os resultados indicaram que a integração entre metodologias ativas e estratégias lúdicas favorece a apropriação crítica dos conteúdos, fortalece o papel pedagógico dos ACS e promove um ambiente de aprendizagem participativa. Conclui-se que a proposta apresenta potencial para qualificar práticas educativas em saúde, alinhando-se aos princípios da educação permanente no Sistema Único de Saúde.

**Palavras-chave:** Letramento em saúde. Educação permanente. Agentes comunitários de saúde. Gamificação. Metodologias ativas.

### **APPLICABILITY OF GAMIFICATION FOR THE TRAINING OF COMMUNITY HEALTH AGENTS IN HEALTH LITERACY**

**ABSTRACT:** This experience report describes a training activity on health literacy carried out with Community Health Workers (CHWs) at a Family Health Center. The four-hour session was conducted by first-year medical students under the supervision of a faculty member, using the Experiential Learning Cycle (ELC) methodology combined with gamification strategies. The session included a theoretical introduction, digital and analog games, and a collective synthesis activity. The results indicated that integrating active methodologies with playful elements supports critical content appropriation, strengthens the educational role of CHWs, and fosters a participatory learning environment. It is concluded that this approach has the potential to enhance educational practices in health, aligned with the principles of continuing education within the Unified Health System.

**Keywords:** Health literacy. Continuing education. Community health workers. Gamification. Active methodologies.

### **APLICABILIDAD DE LA GAMIFICACIÓN PARA LA FORMACIÓN DE AGENTES COMUNITARIOS DE SALUD EN ALFABETIZACIÓN SANITARIA**

**RESUMEN:** Este relato de experiencia describe una actividad formativa sobre alfabetización en salud, realizada con Agentes Comunitarios de Salud (ACS) en un Centro de Salud de la Familia. La actividad tuvo una duración de cuatro horas y fue conducida por estudiantes de medicina bajo la coordinación de una docente, utilizando la metodología del Ciclo de Aprendizaje Vivencial (CAV) asociada a estrategias de gamificación. La jornada incluyó una exposición teórica, juegos digitales y analógicos, y una dinámica de síntesis colectiva. Los resultados indicaron que la combinación de metodologías activas con elementos lúdicos favorece la apropiación crítica de los contenidos, fortalece el papel pedagógico de los ACS y promueve un ambiente de aprendizaje participativo. Se concluye que esta propuesta tiene potencial para calificar las prácticas educativas en salud, en consonancia con los principios de la educación permanente en el Sistema Único de Salud.

**Palabras clave:** Alfabetización en salud. Educación permanente. Agentes comunitarios de salud. Gamificación. Metodologías activas.

<sup>1</sup> Discente do Curso de Medicina, Centro Universitário de Mineiros – UNIFIMES.

<sup>2</sup> Docente do Curso de Medicina, Centro Universitário de Mineiros – UNIFIMES.

**Autor correspondente:**

josepauloschool@academico.unifimes.edu.br

*Originais recebidos em  
18 de fevereiro de 2026*

*Aceito para publicação em  
30 de maio de 2026*

## INTRODUÇÃO

O letramento em saúde é um conceito que transcende a simples decodificação de informações médicas, abrangendo a capacidade de acessar, compreender, avaliar e aplicar informações necessárias para tomar decisões autônomas e eficazes em saúde. Sua importância tem sido amplamente reconhecida como um determinante social que influencia diretamente os desfechos clínicos, a adesão a tratamentos e o uso adequado dos serviços de saúde (SOUZA et al., 2021). No contexto do Sistema Único de Saúde (SUS), essa competência assume papel estratégico, especialmente quando vinculada à atuação dos Agentes Comunitários de Saúde (ACS), profissionais que exercem funções educativas e de mediação entre as equipes de saúde e a comunidade.

Os ACS, por sua inserção territorial e vínculo com a população, estão em posição privilegiada para promover o letramento em saúde, desde que também estejam devidamente capacitados para tal. No entanto, estudos apontam que esses profissionais, muitas vezes, enfrentam dificuldades na apropriação de conhecimentos técnico-científicos, o que pode comprometer a qualidade da informação transmitida e a efetividade das ações em saúde (OLIVEIRA; CUNHA, 2020). Por isso, torna-se imperativo investir em estratégias de educação permanente que favoreçam o desenvolvimento de competências comunicativas e interpretativas dos ACS, em linguagem acessível e significativa.

Nesse cenário, a gamificação desponta como uma abordagem pedagógica inovadora, capaz de tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico, engajador e centrado no participante. A utilização de elementos de jogos — como desafios, recompensas, competição saudável e feedbacks imediatos — tem demonstrado potencial para promover maior retenção do conteúdo e estímulo ao pensamento crítico (LIMA, 2024). Quando combinada com metodologias ativas, como o Ciclo de Aprendizagem Vivencial (CAV), a gamificação permite não apenas o domínio cognitivo do conteúdo, mas também a reflexão crítica e a ressignificação da prática cotidiana dos participantes.

O CAV é uma metodologia centrada na experiência e composta por quatro etapas: vivência, compartilhamento, teorização e aplicação. Essa abordagem favorece o protagonismo dos participantes e promove a aprendizagem significativa, pois parte de situações concretas e conduz à construção coletiva do conhecimento (KNIJNIK; NÓBREGA, 2019). Ao incorporar jogos digitais e analógicos no processo, amplia-se a possibilidade de engajamento e compreensão dos temas abordados, sobretudo em públicos que aprendem melhor a partir da prática e da interação.

Este relato tem como objetivo apresentar a experiência de uma oficina formativa voltada à capacitação de nove agentes comunitários de saúde em letramento em saúde, realizada em novembro de 2025. A atividade foi conduzida por estudantes do primeiro período de medicina, sob a supervisão de uma docente, utilizando como base a metodologia do Ciclo de Aprendizagem Vivencial e estratégias de gamificação. Ao descrever essa experiência, busca-se refletir sobre a aplicabilidade dessas abordagens na educação em saúde e seu potencial para fortalecer a atuação dos ACS como mediadores do conhecimento em seus territórios de trabalho.

## **METODOLOGIA**

Trata-se de um estudo descritivo e exploratório, do tipo relato de experiência, com abordagem qualitativa. Este delineamento foi escolhido por sua adequação à proposta de documentar, analisar e refletir criticamente sobre uma prática educativa desenvolvida no contexto da Atenção Primária à Saúde, com ênfase na formação de Agentes Comunitários de Saúde (ACS) a partir de metodologias ativas.

A experiência foi realizada em novembro de 2025, em um Centro de Saúde da Família localizado no território de abrangência dos ACS participantes. O encontro teve duração de quatro horas e contou com a participação de nove agentes comunitários de saúde. A oficina foi conduzida por estudantes do primeiro período do curso de Medicina, sob a supervisão direta de uma docente, e desenvolvida em ambiente presencial, com recursos didáticos previamente organizados.

A metodologia da capacitação baseou-se no Ciclo de Aprendizagem Vivencial (CAV), composto pelas etapas de vivência, compartilhamento, teorização e aplicação. A atividade teve início com uma imersão teórica sobre o conceito de letramento em saúde e sua relevância na prática profissional dos ACS. Em seguida, foram realizadas dinâmicas gamificadas, como um jogo de verdadeiro ou falso no aplicativo Kahoot! para fixação dos conceitos, e um jogo da memória com termos técnicos da saúde. Na etapa final, os participantes construíram coletivamente um cartaz com a frase “Letramento em saúde para mim é...”, no qual cada um acrescentou uma palavra representativa e justificou sua escolha perante o grupo.

A coleta de dados ocorreu por meio da observação participante, registros em diário de campo e documentação fotográfica das atividades, com o objetivo de subsidiar a análise descritiva da experiência. A interpretação dos dados considerou os aspectos qualitativos da interação, da participação ativa e das manifestações verbais e não verbais dos envolvidos, respeitando a singularidade do processo vivenciado.

Por se tratar de um relato de experiência de natureza educativa, sem coleta de dados sensíveis ou intervenção clínica, não houve necessidade de submissão ao Comitê de Ética em Pesquisa, conforme previsto nas normativas do Conselho Nacional de Saúde. Ainda assim, foram assegurados os princípios éticos da integridade acadêmica, do respeito aos participantes e da utilização responsável das informações produzidas no contexto formativo.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A atividade formativa voltada ao letramento em saúde demonstrou potencial para promover a participação ativa e o engajamento dos Agentes Comunitários de Saúde (ACS) em um processo de aprendizagem significativo. A estruturação da oficina em torno do Ciclo de Aprendizagem Vivencial (CAV) favoreceu a integração entre momentos de exposição teórica, vivência prática, reflexão e construção coletiva do conhecimento. Essa abordagem permitiu que os participantes estabelecessem conexões entre os conteúdos trabalhados e sua atuação cotidiana, valorizando o saber prévio e estimulando a ressignificação de práticas.

A imersão teórica inicial contribuiu para alinhar conceitos e criar um campo comum de entendimento sobre o letramento em saúde. Essa etapa funcionou como alicerce para as atividades subsequentes, ao apresentar aos ACS a importância do letramento como instrumento de empoderamento da população e de fortalecimento do cuidado em saúde. Como aponta Nutbeam (2008), o letramento em saúde deve ser compreendido como um processo social que articula conhecimento, habilidades e motivação para acessar, compreender e aplicar informações de saúde

de maneira efetiva. Tal compreensão foi essencial para orientar a oficina em direção a práticas mais críticas e conscientes.

A gamificação, inserida nas fases práticas do encontro, teve papel central na mediação pedagógica. O uso do *Kahoot!* em formato de jogo de verdadeiro ou falso permitiu verificar a compreensão dos conceitos abordados e estimulou a participação dos ACS de forma leve e descontraída. Estudos demonstram que recursos digitais gamificados potencializam a aprendizagem ao ativar mecanismos de engajamento e recompensas cognitivas (LIMA, 2024). A competição saudável, os feedbacks imediatos e a interface intuitiva do aplicativo favoreceram a interação entre os participantes e a internalização dos conteúdos.

Complementando essa etapa, o jogo da memória com termos técnicos mostrou-se uma ferramenta eficaz para promover a familiarização dos participantes com a linguagem especializada da saúde. A partir da associação de imagens e conceitos, os ACS puderam exercitar a tradução de saberes técnico-científicos em linguagem acessível à população. Essa prática dialoga com os pressupostos de Freire (1987), ao valorizar a mediação do conhecimento em contextos concretos e socialmente situados, reafirmando o papel do ACS como educador popular em saúde.

A construção coletiva do cartaz com a frase “Letramento em saúde para mim é...” representou um momento de síntese e expressão subjetiva dos aprendizados. Cada participante escolheu uma palavra e a justificou com base em sua vivência, o que revelou diferentes interpretações do conceito de letramento em saúde a partir de suas experiências profissionais. Esse exercício final consolidou os sentidos atribuídos ao processo formativo e demonstrou a apropriação crítica dos conteúdos, refletindo o sucesso da metodologia adotada.

Observou-se também que o ambiente do Centro de Saúde da Família contribuiu para o fortalecimento do vínculo entre os participantes e favoreceu o sentimento de pertencimento ao processo. A realização da atividade no próprio território de atuação dos ACS reforçou a dimensão prática do conhecimento construído, aproximando teoria e realidade local. Tal estratégia está alinhada aos princípios da educação permanente em saúde, que valoriza o espaço de trabalho como locus privilegiado de aprendizagem e transformação das práticas (CECCIM; FEUERWERKER, 2004).

A metodologia do Ciclo de Aprendizagem Vivencial revelou-se adequada à formação de trabalhadores da saúde, sobretudo por estimular a reflexão crítica e o protagonismo dos participantes. Ao contrário de abordagens tradicionais, centradas na transmissão de conteúdo, o CAV propõe um percurso ativo e dialógico, em que os sujeitos são instigados a aprender com base em suas próprias experiências. A combinação com recursos lúdicos e tecnológicos ampliou o alcance da oficina, tornando o processo mais atrativo e eficaz.

Apesar dos resultados positivos observados, reconhece-se como limitação o número reduzido de participantes e a realização da atividade em um único momento. Essas condições impedem a generalização dos achados, mas não invalidam sua relevância como experiência piloto. Pelo contrário, indicam caminhos para futuras ações formativas que explorem o uso de metodologias ativas e gamificadas em contextos diversos da atenção primária. Estudos futuros poderão avaliar o impacto longitudinal desse tipo de intervenção na prática dos ACS e na qualidade da comunicação com a população.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência formativa com Agentes Comunitários de Saúde evidencia que a integração entre gamificação e metodologias vivenciais representa uma estratégia pedagógica potente para fortalecer o letramento em saúde. A principal contribuição da oficina foi a promoção de um espaço de aprendizagem ativa, crítica e situada, no qual os ACS puderam ressignificar seu papel como mediadores do conhecimento e agentes estratégicos no cuidado em saúde.

Como conclusão mais específica, destaca-se que o uso de jogos digitais e analógicos potencializa a compreensão de conceitos técnico-científicos de forma acessível e interativa. Essa abordagem amplia as possibilidades de engajamento dos trabalhadores da saúde em atividades educativas, especialmente quando aliada a estruturas metodológicas que favorecem o protagonismo dos participantes, como o Ciclo de Aprendizagem Vivencial.

Em termos mais amplos, o estudo indica que oficinas com esse formato não apenas contribuem para a ampliação do conhecimento, mas também promovem autoestima profissional, sentimento de pertencimento e qualificação da comunicação entre os serviços de saúde e a comunidade. A capacitação dos ACS em letramento em saúde não se resume ao domínio conceitual, mas envolve a internalização de práticas comunicacionais éticas, sensíveis e culturalmente adequadas.

A experiência relatada permite inferir que a replicação dessa metodologia, em diferentes territórios e com maior abrangência, tem potencial para fortalecer as diretrizes da Política Nacional de Educação Permanente em Saúde, qualificando a atenção primária e valorizando os saberes locais. A proposta se alinha à necessidade de práticas educativas que respeitem os sujeitos, considerem o contexto e promovam o diálogo entre teoria e prática.

## REFERÊNCIAS

CECCIM, R. B.; FEUERWERKER, L. C. M. O quadrilátero da formação para a área da saúde: ensino, gestão, atenção e controle social. **Physis: Revista de Saúde Coletiva**, Rio de Janeiro, v. 14, n. 1, p. 41-65, 2004. Disponível em:

<https://www.scielo.br/i/physis/a/GtNSGFwY4hzh9G9cGgDjqMp/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 2 dez. 2025.

FREIRE, P. *Pedagogia do oprimido*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

KNIJNIK, J.; NÓBREGA, T. R. O ciclo de aprendizagem vivencial como estratégia pedagógica em saúde. **Revista Brasileira de Educação Médica**, Brasília, v. 43, n. 1, p. 135-142, 2019. Disponível em:

[https://sebrae.com.br/Sebrae/Portal%20Sebrae/Educa%C3%A7%C3%A3o%20Empreendedor%20a/Professores/Solu%C3%A7%C3%A3o%20Despertar/pdfs/\(Impress%C3%A3o\)%20Ebook%20Ciclo%20de%20Aprendizagem%20Vivencial.pdf](https://sebrae.com.br/Sebrae/Portal%20Sebrae/Educa%C3%A7%C3%A3o%20Empreendedor%20a/Professores/Solu%C3%A7%C3%A3o%20Despertar/pdfs/(Impress%C3%A3o)%20Ebook%20Ciclo%20de%20Aprendizagem%20Vivencial.pdf)>. Acesso em: 2 dez. 2025.

LIMA, O. M. C. Gamificação e práticas pedagógicas: uma análise no processo de alfabetização e letramento dos alunos do Ensino Fundamental. **Recima21**, [S. l.], v. 5, n. 3, p. 1-15, 2024.

MENDONÇA, A. V. M. et al. Contemporary challenges for digital health: literacy, media and prevention. **Revista Brasileira de Educação Médica**, [S. l.], 2025. No prelo.

OLIVEIRA, G. S.; CUNHA, A. L. S. Educação permanente para agentes comunitários de saúde: desafios e possibilidades. **Saúde em Debate**, Rio de Janeiro, v. 44, n. 126, p. 650-662, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/saudeemdebate/article/view/20203>. Acesso em: 2 dez. 2025.

SOUZA, É. J. M. de et al. Gamificação e educação em saúde: possibilidades de atuação no cenário de trans e pós pandemia da COVID 19. **Revista do CROMG**, [S. l.], v. 20, n. 2, p. 14-21, 2021.