

PRODUTOS DA LINHA DE PESQUISA RECRIAR-SE/NESPROM: quem são os interessados e como são utilizados os jogos (IN)DICA-SUS, BANFISA, VIOLETAS E VIDAS VIOLETAS?¹

Gabriela Duarte Almeida Mundim

Universidade de Brasília - UnB, Brasília/DF, Brasil
<https://orcid.org/0000-0002-4984-4541>
gabiduarteam@gmail.com

Maria Raquel Gomes Maia Pires

Universidade de Brasília - UnB, Brasília/DF, Brasil
<https://orcid.org/0000-0002-7941-0816>
rakas.mr@gmail.com

RESUMO

Introdução: A linha de pesquisa Recriar-se: arte, lúdico e educação para a saúde, pertencente ao Núcleo de Estudos em Educação e Promoção da Saúde (Recriar-se/NESPROM/CEAM/UnB), dedica-se à produção de tecnologias lúdico-educativas voltadas para estudantes, profissionais de políticas públicas e interessados nas questões de gênero em geral, desde 2010. Dentre os jogos produzidos estão os de tabuleiro (IN)DICA-SUS (2011), BANFISA (2011), VIOLETAS (2016), VIOLETAS 2ed (2019) e o jogo de cartas VIDAS VIOLETAS (2020), lançado recentemente. Concebidos a partir da metodologia Recriar-se Lúdico, método desenvolvido ao longo de 12 anos de pesquisas especializadas, esses jogos estão disponíveis para aquisição do público interessado. Haja vista o estágio atual de consolidação da linha de pesquisa e a necessidade de aprimoramento constante das investigações, este estudo objetiva: identificar a quantidade de cada um dos jogos adquiridos ao longo dos 12 anos da linha Recriar-se; caracterizar o perfil das/os adquirentes dos Jogos (IN)DICA-SUS, BANFISA e VIOLETAS; identificar as potencialidades desses jogos para práticas educativas; construir um banco de dados com informações dos interessados para subsidiar o aperfeiçoamento dos produtos Recriar-se. **Metodologia:** Pesquisa exploratória, quantitativa e qualitativa, com aplicação de questionário e análise de conteúdo. Fez-se um levantamento comparativo do percentual de jogos adquiridos no período de 2010 a 2022, por tipo de jogo. Em seguida, um questionário *on-line* foi aplicado aos 104 adquirentes, com 17 respondentes, o que permitiu traçar um perfil preliminar do público-alvo interessado pelos produtos da linha de pesquisa Recriar-se, bem como avaliar a potencialidade de tecnologias lúdico-educativas produzidas no período. **Resultados/Discussão:** o perfil das/os adquirentes é composto majoritariamente por mulheres (n=15; 88%), na faixa etária entre 24-31 anos (n=6; 35%), que cursaram pós-graduação (n=13; 76%) e trabalham como docentes (n=7; 41%), vinculadas a instituições de ensino de diversos níveis. O jogo preferido foi o (IN)DICA-SUS, por ser considerado mais “educativo”. Dentre os cenários de utilização, as/os participantes referiram utilizá-los em sala de aula e oficinas pedagógicas. Com relação à aplicação dos jogos, prevaleceu o público-alvo das/os estudantes de graduação da área da saúde. A avaliação dos produtos Recriar-se foi positiva dentre todas/os adquirentes e a principal sugestão foi a necessidade de atualização de cartelas do jogo (IN)DICA-SUS e BANFISA. **Considerações finais:** A investigação oportunizou a identificação de um perfil preliminar, das preferências e da avaliação dos jogos pelas/os adquirentes, subsidiando o constante aperfeiçoamento das pesquisas da Linha Recriar-se/NESPROM/CEAM. Constatou-se adequabilidade entre a concepção dos jogos produzidos e sua potencialidade como ambiência lúdico-educativa para reflexões críticas.

PALAVRAS-CHAVE: Brasil; Educação em saúde; Enfermagem; Pessoal paramédico; Tecnologias educativas.

¹ Pesquisa de Iniciação Científica financiada pelo Editais ProIC/DPG/UnB – PIBIC/PIBIC-AF (CNPq) 2021/2022. Programa de Iniciação Científica da Universidade de Brasília (ProIC/DPG/UnB).

PRODUCTS OF THE RECREATING ONESELF/NESPROM RESEARCH LINE: who are the stakeholders and how are the (IN)DICA-SUS, BANFISA, VIOLETAS and VIDAS VIOLETAS games used?

ABSTRACT

Introduction: The research line Recriar-se: arte, lúdico e educação para a saúde, belonging to the Center for Studies in Education and Health Promotion (Recriar-se/NESPROM/CEAM/UnB), is dedicated to the production of ludic-educational technologies aimed at students, public policy professionals and those interested in gender issues in general, since 2010. Among the games produced are the board games (IN)DICA-SUS (2011), BANFISA (2011), VIOLETAS (2016), VIOLETAS 2ed (2019) and the card game VIDAS VIOLETAS (2020), recently released. Designed through the Recriar-se Lúdico (Ludic Recreate) methodology, a method developed over 12 years of specialized research, these games are available for acquisition by the interested public. Given the current stage of consolidation of the research line and the need for constant improvement of investigations, this study aims to: identify the amount of each of the games acquired over the 12 years of the Recriar-se line; characterize the profile of the purchasers of the games (IN)DICA-SUS, BANFISA and VIOLETAS; identify the potential of these games for educational practices; build a database with information about the interested public to support the improvement of Recriar-se products. **Methodology:** Exploratory, quantitative and qualitative research, with the application of questionnaires and content analysis. We carried out a comparative survey of the percentage of games purchased between 2010 and 2022, by type of game. Then, an online questionnaire was applied to the 104 purchasers, with 17 respondents, which enabled us to draw a preliminary profile of the target audience interested in the products of the Recriar-se research line, as well as to evaluate the potential of ludic-educational technologies produced in that period. **Results/Discussion:** the profile of the purchasers consists mostly of women (n=15; 88%), with age between 24-31 years (n=6; 35%), who attended graduate school (n=13; 76%) and work as teachers (n=7; 41%), linked to educational institutions of various levels. The preferred game was (IN)DICA-SUS, because it is considered more “educational”. Among the scenarios of use, the participants reported using them in classes and pedagogical workshops. Regarding the application of the games, the target audience of undergraduate health students prevailed. The evaluation of Recriar-se products was positive among all purchasers and the main suggestion was the need to update the game cards for (IN)DICA-SUS and BANFISA. **Final considerations:** The investigation enabled the identification of a preliminary profile, preferences and evaluation of games by purchasers, supporting the constant improvement of the Recriar-se/NESPROM/CEAM research line. Adequacy was found between the conception of the games produced and their potentiality as a ludic-educational environment for critical reflections.

KEYWORDS: Brazil; Educational technologies; Health education; Nursing; Paramedical personnel.

PRODUCTOS DE LA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN RECRIAR-SE/NESPROM: ¿quiénes son los interesados y cómo se utilizan los juegos (IN)DICA-SUS, BANFISA, VIOLETAS y VIDAS VIOLETAS?

RESUMEN

Introducción: La línea de investigación Recriar-se: arte, juego y educación para la salud, perteneciente al Centro de Estudios en Educación y Promoción de la Salud (Recriar-se/NESPROM/CEAM/UnB), se dedica a la producción de tecnologías lúdico-educativas dirigidas a estudiantes, profesionales de políticas públicas e interesados en temas de género en general, desde 2010. Entre los juegos producidos se encuentran los juegos de mesa (IN)DICA-SUS (2011), BANFISA (2011), VIOLETAS (2016), VIOLETAS 2ed (2019) y el juego de cartas VIDAS VIOLETAS (2020), de reciente lanzamiento. Concebidos a partir de la metodología de la Recreación Lúdica, método desarrollado a lo largo de 12 años de investigación especializada, estos juegos están disponibles para su adquisición por el público interesado. Considerando la etapa actual de consolidación de la línea de investigación y la necesidad de perfeccionamiento constante de las investigaciones, este estudio tiene como objetivos: identificar la cantidad de cada uno de los juegos adquiridos a lo largo de los 12 años de la línea Recriar-se; caracterizar el perfil de los compradores de los juegos (IN)DICA-SUS, BANFISA y VIOLETAS; identificar el potencial de estos juegos para las prácticas educativas; construir una base de datos con informaciones de los interesados para apoyar el perfeccionamiento de los productos Recriar-se.

Metodología: Investigación exploratoria, cuantitativa y cualitativa, con aplicación de cuestionario y análisis de contenido. Se realizó un estudio comparativo del porcentaje de juegos adquiridos en el período de 2010 a 2022, por tipo de juego. A continuación, se aplicó un cuestionario online a 104 compradores, con 17 encuestados, que permitió trazar un perfil preliminar del público objetivo interesado por los productos de la línea de investigación Recriar-se, así como evaluar la potencialidad de las tecnologías lúdico-educativas producidas en el período.

Resultados/Discusión: el perfil de los adquirentes está compuesto principalmente por mujeres (n=15; 88%), de edades comprendidas entre los 24 y los 31 años (n=6; 35%), que cursaron estudios de posgrado (n=13; 76%) y trabajaron como docentes (n=7; 41%), vinculadas a instituciones de enseñanza de diversos ámbitos. El juego preferido fue el (IN)DICA-SUS, por considerarlo más "educativo". Entre los escenarios de uso, los participantes informaron haberlos utilizado en el aula y en talleres pedagógicos. En cuanto a la aplicación de los juegos, prevaleció el público objetivo de estudiantes universitarios de salud. La evaluación de los productos Recriar-se fue positiva entre todos/os los adquirentes y la principal sugerencia fue la necesidad de actualización de las cartelas de los juegos (IN)DICA-SUS y BANFISA. **Consideraciones finales:** La investigación permitió identificar un perfil preliminar, las preferencias y la evaluación de los juegos por los compradores, subsidiando el constante perfeccionamiento de la investigación de la línea Recriar-se/NESPROM/CEAM. Fue constatada la adecuación entre la concepción de los juegos producidos y su potencialidad como ambiente lúdico-educativo para reflexiones críticas.

PALABRAS CLAVE: Brasil; Educación para la salud; Enfermería; Personal paramédico; Tecnologías educativas.

Artigo submetido ao sistema de similaridade

Submetido em: 09/11/2022 – Aprovado em: 25/02/2023 – Publicado em: 28/04/2023

*Este trabalho está licenciado com uma Licença Creative Commons - Atribuição 4.0 Internacional

1 INTRODUÇÃO

A linha de pesquisa Recriar-se: arte, lúdico e educação para a saúde, do Núcleo de Estudos em Educação e Promoção da Saúde, do Centro de Estudos Avançados Multidisciplinares da Universidade de Brasília (Recriar-se/NESPROM/CEAM/UnB), dedica-se à produção de tecnologias lúdico-educativas voltadas para estudantes, profissionais de políticas públicas e interessados nas questões de gênero em geral, desde 2010. Dentre os jogos produzidos estão (IN)DICA-SUS (2011), BANFISA (2011), VIOLETAS (2016) e VIDAS VIOLETAS (2020), lançado recentemente. O desenvolvimento dos jogos segue uma metodologia própria, desenvolvida ao longo de 12 anos de investigações, o método Recriar-se Lúdico, composto de três etapas: a- concepção teórica do jogo e das regras; b- refinamento e avaliação da jogabilidade; c- validação de conteúdo das cartas e de constructo/critério da ludicidade (PIRES; GOTTEMS; FONSECA, 2017).

A relevância dos jogos como tecnologias lúdico-educativas consiste no potencial de subsidiar processos de ensino e de aprendizagem de forma criativa e disruptiva, fomentando reflexões críticas necessárias na formação de profissionais de saúde (PIRES *et al.*, 2017). Assim, os jogos Recriar-se são disponibilizados para o público sob encomenda, a preços de custos, desde 2011, proporcionando às/aos estudantes, docentes, pesquisadoras/es e profissionais interessados nas temáticas a ambiência para a reflexão crítica, priorizando-se a centralidade do lúdico (PIRES; GOTTEMS; FONSECA, 2017; PIRES *et al.*, 2021; 2022).

Embora os jogos estejam disponíveis para aquisição sob a forma de encomenda, inexistem investigações avaliativas sobre quem são as pessoas que adquirem os jogos Recriar-se e como estas os utilizam. Portanto, esta pesquisa se justifica pela necessidade de compreender e caracterizar o público-alvo dos jogos, bem como a forma como se relaciona com eles, com vistas ao aperfeiçoamento das tecnologias lúdico-educativas do Recriar-se. Noutras palavras, o estudo viabiliza diagnósticos para que os jogos sejam pensados a partir da perspectiva e das demandas do seu público-alvo, ampliando a usabilidade das tecnologias desenvolvidas (PREECE; ROGERS; SHARP, 2005).

Para delinear a perspectiva teórica desta pesquisa, precisamos compreender o jogo e a ludicidade sob uma concepção fluida, que não se aprisiona em fins instrumentais. Isto é, a linha de pesquisa Recriar-se prioriza a centralidade do lúdico e suas características libertárias, o quanto possível, ao invés de finalidades conteudistas (PIRES; GOTTEMS; FONSECA, 2017; PIRES *et al.*, 2021; 2022). Para Huizinga (2010), o lúdico é uma manifestação autêntica e prazerosa, de potencial disruptivo, criativo e inventivo das relações sociais, portanto inerente à cultura humana. Sabe-se que, na área da saúde, as estratégias pedagógicas são predominantemente tradicionais, voltadas à reprodução do conteúdo disciplinar. Observa-se uma tendência disciplinadora

nas práticas de ensino em saúde, que preza pela reprodução de técnicas e produtividade, um reflexo do pensamento positivista e utilitarista que compõe o *corpus* dos conhecimentos em saúde (PIRES; GOTTEMS; FONSECA, 2017; SOARES *et al.*, 2015). Nesse contexto, Soares *et al.* (2016, p. 2) apontam o uso dos jogos para a formação de profissionais de saúde como mobilizador para que as/os jogadoras/es possam “[...] dar visibilidade aos efeitos produzidos pelo jogo que afetam o jogador, fazem-no conectar com suas emoções e experiências e produzir novos sentidos sobre a formação e a profissão”.

Dessa forma, a ludicidade nos jogos Recriar-se se coloca como um contraponto à educação tradicional, priorizando a espontaneidade, a criatividade, a liberdade de pensar e de construir conhecimentos da forma mais livre possível. Nesse contexto, o jogo não é visto como mero instrumento de ensino, perspectiva mecanizada que descaracteriza o potencial livre, imaginativo, divertido e insubordinado do lúdico (HUIZINGA, 2020; PIRES *et al.*, 2022).

Enquanto metodologia para a concepção de jogos, o Recriar-se Lúdico se contrapõe e critica a tendência dos chamados “jogos sérios” (*serious games*), que são excessivamente normativos, descaracterizando a livre ludicidade. Estes, por serem rígidos, limitam as experiências humanas e o desenvolvimento do pensamento crítico, e os conhecimentos adquiridos são de acordo com o que é considerado válido para um determinado objetivo conteudista, aprisionando o jogo a finalidades outras, que não sua manifestação espontânea e incerta (HUIZINGA, 2010; PIRES; GOTTEMS; FONSECA, 2017). A partir dessa concepção, a literatura aponta uma carência de pesquisas que sejam capazes de avaliar a contribuição de jogos para o fomento à criatividade, à imaginação, à irreverência e à espontaneidade nas experiências das jogadoras (KATO, 2012; PIRES; GOTTEMS; FONSECA, 2017).

Enquanto tecnologias lúdico-educativas, os jogos Recriar-se priorizam a ludicidade e espontaneidade. O primeiro deles, o jogo (IN)DICA-SUS (2011), a despeito da irreverência do lúdico, pode ser considerado o mais “conteudista”, uma vez que explora o funcionamento do Sistema Único de Saúde (SUS) a partir de dicas que revelam as categorias SUS-COISA (conceitos e diretrizes), SUS-TEMPO (fatos históricos e legislação), SUS-LUGAR (serviços de saúde e fóruns de articulação) e Atores-no-SUS (profissionais, órgãos e associações). Já o BANFISA (2011), desenvolvido na mesma época, centra-se mais livremente no lúdico, abordando o financiamento e a manutenção das redes de serviços de saúde do Sistema Único de Saúde (SUS). Nesse jogo, as/os participantes assumem o papel de gestoras/es do SUS e pactuam a criação de Redes de Serviços de Saúde (PIRES, 2011; SILVA; TANAKA; PIRES, 2015).

Mais amadurecido sob o ponto de vista da ludicidade, o jogo VIOLETAS: cinema & ação no enfrentamento da violência contra a mulher (primeira edição em 2016; segunda em 2019) apresenta uma dinâmica de jogos do estilo moderno e cooperativo, em que as/os jogadoras/es são personagens da Rede

de Enfrentamento à Violência contra as Mulheres e buscam conter a violência que se espalha por cidades brasileiras, representadas graficamente sob a forma de rosa dos ventos, no tabuleiro. Para vencer, as/os participantes precisam agir estrategicamente para cercar a violência sobre o tabuleiro, além de responder a perguntas sobre o combate à violência de gênero (PIRES *et al.*, 2022).

A mais recente produção do Recriar-se, o jogo de cartas VIDAS VIOLETAS: um jogo em que as mulheres dão as cartas (2020), tem como objetivo a contação livre de histórias que leva ao combate dos estereótipos de gênero. As narrativas são estimuladas a colocar um ponto final na discriminação e iluminam histórias singulares de 46 personalidades femininas, descobertas apenas pela vencedora da partida, ao final. Sob o ponto de vista da ludicidade, o Vidas pode ser considerado o mais livre, uma vez que não requer nenhum conhecimento prévio de conteúdo para ser jogado. O VIDAS VIOLETAS foi validado com pessoas a partir de 14 anos, de diversos grupos sociais (adolescentes, estudantes do Ensino Médio, usuárias do SUS, graduandas e profissionais de diversas áreas), e não apenas da saúde.

No intuito de realizar um mapeamento das/os adquirentes dos jogos (IN)DICA-SUS, BANFISA, VIOLETAS e VIDAS VIOLETAS entre 2012 e setembro de 2022, propomos a seguinte pergunta de pesquisa: Como se caracteriza o público que adquiriu os jogos (IN)DICA-SUS, BANFISA, VIOLETAS e VIDAS VIOLETAS, no que se refere ao perfil sociodemográfico, ao modo de utilização e à avaliação do produto? Objetiva-se: identificar a quantidade de cada um dos jogos adquiridos ao longo dos 12 anos da linha Recriar-se; caracterizar o perfil das/os adquirentes dos jogos (IN)DICA-SUS, BANFISA e VIOLETAS; identificar as potencialidades desses jogos para práticas educativas; e construir um banco de dados com informações dos interessados para subsidiar o aperfeiçoamento dos produtos Recriar-se.

2 METODOLOGIA

Trata-se de uma pesquisa exploratória de abordagem quantitativa e qualitativa. Exploratória, pois possibilita uma melhor compreensão de um fenômeno pouco conhecido pela pesquisadora, qual seja, as características do perfil das/os adquirentes dos jogos Recriar-se, bem como o modo de utilização dos jogos e a avaliação delas/es (SAMPIERI; COLLADO; LUCIO, 2006). Quantitativa, pois permite a identificação comparativa dos percentuais de jogos adquiridos ao longo dos 12 anos de produção dos jogos. E qualitativa, pois perpassa múltiplas realidades subjetivas, de forma a aprofundar e contextualizar a experiência das/os adquirentes a partir da reflexão, sem se propor a generalizar e limitar as potencialidades do uso dos jogos (SAMPIERI; COLLADO; LUCIO, 2006).

Na primeira etapa, foi realizado o levantamento do número de jogos vendidos através das plataformas *on-line* de aquisição dos produtos, por tipo de

jogo. Em seguida, foi elaborado um questionário preliminar composto por 20 itens, tendo como base a matriz para elaboração de questionário de Sampieri, Collado e Lucio (2006) e Coluci, Alexandre e Milani (2015), com a formulação dos itens a partir do aprofundamento das variáveis/constructos, dimensões e indicadores correspondentes. Ao realizar esse percurso metodológico, chegou-se a 26 itens que melhor caracterizam as variáveis abordadas na pesquisa para compor o questionário (MUNDIM, 2019). Na sequência, o questionário foi revisado, adaptado e validado quanto ao entendimento semântico (PASQUALI, 1998), resultando em um instrumento de pesquisa composto por 26 itens, sendo eles 8 questões abertas, 6 questões de múltipla escolha e 12 questões em formato de Escala Likert de 5 pontos. Dentre os itens selecionados para compor o questionário, parte deles foi retirada de questionários já validados e descritos na literatura (FREIRE, 2005; PETRI *et al.*, 2016; PIRES *et al.*, 2015), que foram fonte de consulta para esta pesquisa. As variáveis que compõem o instrumento são: Perfil das/os adquirentes; Cenários de aplicação do jogo para práticas educativas; Satisfação, sugestões de melhoria e críticas. Os itens de avaliação da escala de Likert de cinco pontos, variando de concordo e discordo totalmente, foram: Percebo que o jogo favorece a aprendizagem das/os jogadoras/es; As/os jogadoras/es consideram as regras do jogo de difícil entendimento; O jogo promove o prazer de jogar entre as/os participantes; Percebo que algumas coisas no jogo irritam as/os jogadoras/es; As/os jogadoras/es acham o *design* do jogo atraente, em geral; O jogo não causa nenhuma emoção nas/os jogadoras/es; Eu compraria um outro jogo Recriar-se; Eu recomendaria o jogo para outras pessoas; Eu me identifico com a marca Recriar-se.

Para a definição da população da pesquisa, foi realizado um levantamento das vendas *on-line* dos jogos (IN)DICA-SUS, BANFISA, VIOLETAS e VIDAS VIOLETAS durante o período de janeiro de 2012 a setembro de 2022, totalizando 248 vendas para 151 adquirentes, dos quais 97 (64,2%) adquiriram mais de um tipo de jogo e/ou mais de uma compra. O levantamento foi realizado a partir das plataformas PagSeguro e Nuvemshop, onde os produtos Recriar-se estão disponibilizados para as/os interessadas/os, sob encomenda. Não foram contabilizadas no levantamento as vendas de jogos para instituições e aquelas realizadas em congressos da área, pela dificuldade de identificação das/os compradoras/es. A plataforma Google Forms foi utilizada para enviar o questionário *on-line* às/aos 104 adquirentes dos jogos (IN)DICA-SUS, BANFISA e VIOLETAS, em 2020, durante a pandemia de coronavírus, com 17 respondentes. Foram realizados 3 convites para ampliarmos essa amostra, sem sucesso. Acredita-se que a baixa adesão ao questionário ocorreu devido ao contexto da pandemia de covid-19, uma vez que a coleta de dados iniciou em maio de 2020 e findou em outubro de 2022. Em vista de pouco retorno, consideramos o perfil identificado como preliminar, cuja ampliação será objeto de investigação posterior. O jogo VIDAS VIOLETAS teve o seu lançamento em 2020 cancelado pela pandemia, portanto não havia compradores na época da

coleta de dados mencionada. Esse jogo foi disponibilizado para venda apenas no final de 2020, permanecendo no formato de pré-lançamento.

As respostas aos itens objetivos do questionário foram sistematizadas por meio de frequências e percentuais, com uso de estatística descritiva simples. As respostas às perguntas abertas foram analisadas a partir da análise de conteúdo, método que corresponde a “um conjunto de técnicas de análise das comunicações, que utiliza procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens” (CAMPOS, 2004, p. 612). Dessa forma, as respostas foram lidas na íntegra e categorizadas empiricamente a partir da inferência da temática central contida no texto. A partir dessa sistematização dos dados, realizamos a frequência das respectivas extrações de categoria empírica, apresentando-as sinteticamente.

Foram garantidos o anonimato e o sigilo sobre a origem das informações, bem como sobre os dados pessoais dos participantes, que assinaram digitalmente o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido. O estudo foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Faculdade de Saúde da Universidade de Brasília, parecer Nº 322.709.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A etapa exploratória da pesquisa delineou o panorama de número de jogos adquiridos pelas plataformas digitais em cada ano avaliado, totalizando (n=248; 100%). Na Tabela 1 podemos observar a distribuição da quantidade de jogos adquiridos no período pesquisado.

| 20

Tabela 1 – Frequência e percentuais das aquisições dos jogos (IN)DICA-SUS, BANFISA, VIOLETAS e VIDAS VIOLETAS no período de 2012 a setembro de 2022. Brasília, outubro, 2022.

Jogos Recriar-se	ANO						TOTAL n (%)
	2012 / 2013 n (%)	2014 / 2015 n (%)	2016 / 2017 n (%)	2018 / 2019 n (%)	2020 / 2021 n (%)	2022 n (%)	
(IN)DICA-SUS	12 (53,8)	7 (23)	23 (37,5)	33 (46)	15 (32,5)	16 (40)	106 (42,7)
BANFISA	8 (46,1)	12 (76,9)	15 (34,3)	14 (21)	8 (20)	6 (15)	63 (25,4)
VIOLETAS (1ª e 2ª edição)	-	-	17 (28,1)	19 (32)	15 (10)	8 (10)	46 (18,5)
VIDAS VIOLETAS	-	-	-	-	10 (17,5)	10 (25)	20 (8,0)
TOTAL n (%)	20 (100)	19 (100)	38 (100)	66 (100)	48 (100)	40 (100)	248 (100)

Fonte: Plataformas em que os jogos são disponibilizados para aquisição, acessos disponíveis em: www.recriarse.wordpress.com.

O levantamento dos dados através dos 17 questionário *on-line* respondidos apontou que a maioria (9; 52%) adquiriu mais de um tipo de jogo dentre os quatro desenvolvidos pela linha Recriar-se. Quanto ao perfil das/os compradoras/es, compõe-se majoritariamente por mulheres (n=15; 88%), na faixa etária entre 24-31 anos (n=6; 35%), que cursaram pós-graduação (n=13; 76%) e trabalham como docentes (n=7; 41%), vinculadas a instituições de Ensino Médio e/ou Educação Superior (n=11; 64%).

No que se refere à preferência dentre os três jogos, o (IN)DICA-SUS foi o que se destacou, com mais da metade das/os respondentes (n=10; 58%) afirmando que *gostam muito* e *gostam*. O BANFISA foi o jogo pelo qual mais adquirentes relataram indiferença/desconhecimento (n=10; 58%). Quanto aos cenários e contextos de utilização dos jogos, o (IN)DICA-SUS (n=7; 77%) e BANFISA (n= 3;100%) são usados principalmente em salas de aula, eventualmente em oficinas pedagógicas. O VIOLETAS é frequentemente utilizado em oficinas pedagógicas, grupos de pesquisa e nas atividades da rede de enfrentamento da violência contra a mulher (n=2; 40%).

Com relação ao público-alvo das partidas, o (IN)DICA-SUS é frequentemente utilizado com estudantes de graduação da área da saúde (n=6; 75%) e, em parcela menor, é utilizado com profissionais de saúde (n=2; 22%). O BANFISA é usado com unanimidade pelas/os respondentes com estudantes de graduação da área de saúde (n=3; 100%), enquanto o VIOLETAS é utilizado com um público mais diverso, perpassando graduandas/os (n=5; 33%) e pós-graduandas/os (n=2; 20%) de diversas áreas do conhecimento que foram agrupadas/os para fins estatísticos, profissionais de direito (n=1; 20%) e cidadãs/ãos no Movimento de Mulheres (n=1; 20%).

Quando questionadas/os acerca da possibilidade de utilização dos jogos com outros públicos, além dos listados no questionário, as/os respondentes citaram para o (IN)DICA-SUS: estudantes técnicos em saúde (n=1; 33%); usuários do SUS (n=1; 33%) e jornalistas da área da saúde (n=1; 33%). Para o VIOLETAS, as possibilidades apontadas foram: estudantes de Ensino Médio (n=2; 50%), líderes comunitários e religiosos (n=1; 25%) e estagiários da rede de enfrentamento da violência contra a mulher (profissionais de saúde/integrantes de política pública; operadores de direito; militantes no movimento de mulheres; educadoras/pesquisadoras; n=1; 25%).

A análise de conteúdo das respostas das justificativas pela preferência extraiu a categoria “Jogo lúdico, dinâmico e de fácil jogabilidade” como a mais frequente nos relatos (n=5; 33%). Com relação à avaliação dos jogos, o instrumento permitia a avaliação de apenas um dos jogos. Dessa forma, das/os respondentes (n=17; 100%), nove pessoas (n=9; 52%) optaram por avaliar o (IN)DICA-SUS, três (n=3; 17%) avaliaram o BANFISA e cinco (n=5; 29%) o VIOLETAS, conforme Tabela 2.

Tabela 2 – Avaliação dos jogos pelas/os adquirentes quanto a ludicidade e aprendizagem. Brasília, outubro, 2022.

Jogo Adquirido/ Variáveis	Discordo* n (%)	Indiferente n (%)	Concordo* n (%)	Total* n (%)
(IN)DICA-SUS				
Percebo que o jogo favorece a aprendizagem das/os jogadoras/es	-	-	9 (100)	9 (100)
As/os jogadoras/es consideram as regras do jogo de difícil entendimento	4 (44)	1 (11)	4 (44)	9 (100)
O jogo promove o prazer de jogar entre as/os participantes	1 (11)	-	8 (88)	9 (100)
Percebo que algumas coisas no jogo irritam as/os jogadoras/es	5 (55)	1 (11)	3 (33)	9 (100)
As/os jogadoras/es acham o <i>design</i> do jogo atraente, em geral	1 (11)	1 (11)	7 (77)	9 (100)
O jogo não causa nenhuma emoção nas/os jogadoras/es	7 (77)	2 (22)	-	9 (100)
BANFISA				
Percebo que o jogo favorece a aprendizagem das/os jogadoras/es	-	-	3 (100)	3 (100)
As/os jogadoras/es consideram as regras do jogo de difícil entendimento	2 (66)	-	1 (33)	3 (100)
O jogo promove o prazer de jogar entre as/os participantes	-	-	3 (100)	3 (100)
Percebo que algumas coisas no jogo irritam as/os jogadoras/es	2 (66)	-	1 (33)	3 (100)
As/os jogadoras/es acham o <i>design</i> do jogo atraente, em geral	-	-	3 (100)	3 (100)
O jogo não causa nenhuma emoção nas/os jogadoras/es	3 (100)	-	-	3 (100)
VIOLETAS				
Percebo que o jogo favorece a aprendizagem das/os jogadoras/es	-	1 (20)	4 (80)	5 (100)
As/os jogadoras/es consideram as regras do jogo de difícil entendimento	2 (40)	1 (20)	2 (40)	5 (100)
O jogo promove o prazer de jogar entre as/os participantes	-	1 (20)	4 (80)	5 (100)
Percebo que algumas coisas no jogo irritam as/os jogadoras/es	2 (40)	2 (40)	1 (20)	5 (100)
As/os jogadoras/es acham o <i>design</i> do jogo atraente, em geral	-	-	5 (100)	5 (100)
O jogo não causa nenhuma emoção nas/os jogadoras/es	3 (60)	1 (20)	1 (20)	5 (100)

*A categoria Concordo corresponde à soma da classificação Concordo Totalmente e Concordo Parcialmente da escala Likert, ao passo que Discordo representa a soma dos pontos Discordo Totalmente e Discordo Parcialmente. **O Total corresponde à avaliação das/os 17 respondentes de acordo com o jogo

escolhido, sendo nove respondentes (n=9; 52%) para o (IN)DICA-SUS, três (n=3; 17%) para o BANFISA e cinco (n=5; 29%) para o VIOLETAS.

As respostas evidenciaram que as/os adquirentes consideram que os jogos Recriar-se, em geral, favorecem a aprendizagem das/os jogadoras/es (n=16; 94%). Com relação às regras, o (IN)DICA-SUS se mostrou de difícil entendimento para as/os jogadoras/es (n=4; 44%). Dentre os jogos analisados, o BANFISA foi o mais bem avaliado na categoria prazer de jogar (n=3; 100%) e potencialidade de gerar emoções nas/os jogadoras/es (n=3; 100%). E quanto ao *design* dos jogos, BANFISA (n=3; 100%) e VIOLETAS (n=5; 100%) se destacaram por serem visualmente atraentes. Com relação à avaliação dos produtos Recriar-se, foi positiva dentre todas/os as/os adquirentes, que concordaram com a probabilidade de comprar novamente, ou de recomendar o jogo, com satisfatório grau de identificação com a proposta de desenvolvimento (n=17; 100%).

Quadro 1: Síntese de categorias empíricas extraídas das respostas abertas sobre os jogos Recriar-se, conforme frequências e extratos de depoimentos. Brasília, outubro, 2022.

Variável	Categorias empíricas	Relatos n (%)	Exemplos dos depoimentos
(IN)DICA-SUS	Modificação das regras ou Atualização de cartelas	3 (15)	Q4: “Acho que diante das mudanças normativas no SUS seria necessária a atualização do jogo”.
	Jogo desperta sentimentos ambíguos de prazer e tédio	1 (5)	Q11: “Não é todo mundo que consegue se divertir e alguns me relataram frustração ou tédio”.
	Jogo complexo/difícil	2 (10)	Q11: “O (IN)DICA-SUS também é interessante e criativo, mas muito complexo, ao abordar leis e conceitos muito específicos”.
TOTAL:		6 (100)	
BANFISA	Modificação das regras ou Atualização de cartelas	2 (10)	Q15: “Banfisa. Precisa atualizar pq várias regras de financiamento mudaram. [...] Eu utilizo a versão modificada das regras para ter um fim do jogo em até duas horas de aula”.
	Jogo complexo/difícil	1 (5)	Q4: “Acho o Banfisa um pouco complexo para jogar em sala de aula. Acho que seria interessante materiais de apoio para os facilitadores”.
	Elogio ao conteúdo do jogo	1 (5)	Q11: “O BANFISA é o mais dinâmico e lúdico, por não exigir conhecimento prévio do jogador, em que ele aprende durante a partida”.

TOTAL:	4 (100)
---------------	----------------

(cont) **Quadro 1:** Síntese de categorias empíricas extraídas das respostas abertas sobre os jogos Recriar-se, conforme frequências e extratos de depoimentos. Brasília, outubro, 2022.

Variável	Categorias empíricas	Relatos n (%)	Exemplos dos depoimentos
VIOLETAS	Modificação das regras ou Atualização de cartelas	1 (5)	Q5: “Realizo algumas atividades sobre gênero com alunos de ensino médio, com eles tenho que realizar algumas adaptações, tendo em vista a faixa etária e tempo disponível”.
	Jogo complexo/difícil	2 (10)	Q17: “Creio que as regras são muito complicadas”. Q17: “Amo o jogo Violetas. Ele é lindo e muito bem feito”.
	Elogio ao conteúdo do jogo	3 (15)	Q5: “Todos que conhecem o jogo se apaixonam e sempre perguntam onde vende! Simplesmente fantástico! [...] Mas em todos os locais, sempre discussões muito interessantes, é um instrumento riquíssimo! Estão de parabéns!!!”
TOTAL:		6 (100)	
PRODUTOS RECRIAR-SE	Elogio ao Recriar-se	2 (10)	Q11: “Todos os jogos são muito interessantes e cada um possui pontos fortes e fracos [...] O design e a qualidade dos materiais são incríveis! Muito bom!” Q3: “O conteúdo é bom, de fácil entendimento. As regras do IndicaSUS e do Banfisa são mais tranquilas de entender pela similaridade com jogos convencionais. [...] Parabéns pelo excelente trabalho!”
	Outros	2 (10)	Q16: “Estou, ansiosamente, aguardando a oportunidade de aplicar o jogo com os grupos que mencionei”. Q9: “Na época queria comprar mais de um, mas o site não permitiu. Achei isso uma dificuldade”.
TOTAL:		4 (100)	
Total de trechos n (%):			20 (100)

A categoria que se destaca nos jogos (IN)DICA-SUS (n=3; 15%) e BANFISA (n=2; 10%) é a necessidade de Modificação das regras ou Atualização de cartelas. Diversos adquirentes relataram realizar mudanças nas regras e na dinâmica dos jogos para se adaptar ao público-alvo e ao contexto pedagógico. Esse tipo de mudança reafirma o jogo enquanto fluido, imaginativo e fomentador da criatividade. A necessidade de atualização das cartelas se dá devido às mudanças na legislação

que regulamenta a gestão e o financiamento do SUS, conteúdo que compõe o (IN)DICA-SUS e BANFISA, ambos desenvolvidos em 2010. Logo, é premente e legítima a demanda por atualizações no conteúdo das cartelas.

Com relação ao jogo VIOLETAS (n=2; 10%), foi evidenciada a categoria Jogo complexo/difícil no que se refere ao conteúdo abordado pelos jogos, o que se justifica por suas características não convencionais quando comparado aos demais jogos de tabuleiro. Essa percepção do jogo como complexo já havia sido identificada anteriormente (PIRES *et al.*, 2021), mas as dificuldades iniciais foram solucionadas após a leitura das regras. Diante disso, faz-se importante enfatizar que o VIOLETAS é um jogo que rompe com a perspectiva linear e conteudista dos jogos sérios, permitindo uma liberdade e fluidez que geram inquietação nas jogadoras frente ao “estranho”. Saliente-se que essa estratégia foi intencionalmente adotada no desenvolvimento do jogo, para provocar fissuras na linearidade do pensamento disciplinar tradicional (PIRES *et al.*, 2021; 2022).

Por outro lado, o (IN)DICA-SUS emerge como o jogo preferido das respondentes, o que está de acordo com o levantamento de vendas. Com relação a esse jogo, Silva (2015) evidencia seu potencial de aprendizagem, revisão e fixação de conteúdos. Como dissemos, o fato de o (IN)DICA-SUS trazer mais conteúdos e a predominância da cultura dos “jogos sérios” na área da saúde explicam a preferência das adquirentes (PIRES *et al.*, 2022). Essa contradição desvela a preferência por “jogos sérios” que obliteram o caráter disruptivo do lúdico, cabendo problematizarmos o caráter excessivamente instrumental das pesquisas e das aplicações dos jogos na saúde.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A investigação oportunizou a identificação de um perfil preliminar, das preferências e da avaliação dos jogos pelas/os adquirentes, subsidiando o constante aperfeiçoamento das pesquisas da Linha Recriar-se/NESPROM/CEAM. Constatou-se adequabilidade entre a concepção dos jogos produzidos e sua potencialidade como ambiência lúdico-educativa para reflexões críticas, por vezes de forma irreverente. A preferência pelo (IN)DICA-SUS, tido como mais conteudista, ao lado do estranhamento causado pelo VIOLETAS, jogo de estilo moderno que rompe com a cultura dos “jogos sérios”, indica a necessidade de maiores problematizações sobre a priorização do caráter liberto do jogo no fomento ao livre pensar. Dentre as limitações do estudo, persiste a dificuldade de rastrear o total de adquirentes do período analisado, haja vista o momento de pandemia em que a coleta de dados foi realizada e a troca de plataformas de vendas *on-line*.

REFERÊNCIAS

CAMPOS, Claudinei José Gomes. Método de análise de conteúdo: ferramenta para a análise de dados qualitativos no campo da saúde. **Rev.**

Bras. Enferm., Brasília, v. 57, n. 5, p. 611-614, out. 2004. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-71672004000500019&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 19 ago. 2020. Doi: <http://dx.doi.org/10.1590/S0034-71672004000500019>.

COLUCI, Marina Zambon Orpinelli; ALEXANDRE, Neusa Maria Costa; MILANI, Daniela. Construção de instrumentos de medida na área da saúde. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 20, p. 925-936, 2015.

FREIRE, Karine de Mello. **A influência do envolvimento com o produto e do comprometimento com a marca na lealdade à marca**. 2005. 140 f. Dissertação (Mestrado em Administração) – Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2005. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/4792>. Acesso em: 12 jul. 2020.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2020.

KATO, Pamela M. Evaluating efficacy and validating games for health. **GAMES FOR HEALTH: Research, Development, and Clinical Applications**, v. 1, n. 1, p. 74-76, 2012.

MUNDIM, Gabriela. Produtos Recriar-se: quem são, onde estão e como utilizam os jogos de tabuleiro (IN)DICA-SUS e Banfisa? *In*: CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UNB, 25., 2019, Brasília. **Anais eletrônicos**. Brasília: UnB, 2019. Disponível em: <<https://conferencias.unb.br/index.php/iniciacaocientifica/25CICUnB16df/paper/view/21033>>. Acesso em: outubro 2022

PASQUALI, L. Princípios de elaboração de escalas psicológicas. **Revista de Psiquiatria Clínica**, v. 25, p. 206-213, 1998.

PETRI, G.; WANGENHEIM, C. Gresse Von; BORGATTO, A. F. **MEEGA+**: an evolution of a model of educational games. Relatório Técnico INCoD/GQS.03.2016.E. Florianópolis: INCoD/INE/UFSC, 2016. Disponível em: <<https://pdfs.semanticscholar.org/5957/61c9b31ebe1125ed01fe9f26ddd4d22dd42.pdf>>. Acesso em: 12 jul. 2020.

PIRES, Maria Raquel Gomes Maia *et al.* Desenvolvimento e validação de instrumento para avaliar a ludicidade de jogos em saúde. **Rev. Esc. Enferm. USP**, São Paulo, v. 49, n. 6, p. 978-987, dez. 2015. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0080-62342015000600978&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 21 out. 2020. Doi: <https://doi.org/10.1590/S0080-62342015000600015>.

PIRES, Maria Raquel Gomes Maia *et al.* Gameplay, learning and emotions in the board game Violets: cinema & action in combating violence against women. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 26, p. 3277-3288, 2021.

PIRES, Maria Raquel Gomes Maia *et al.* Validação do Ludic-Quest à

ludicidade de jogos na saúde: jogabilidade e emoções em campo. **Revista Brasileira de Enfermagem**, v. 75, 2022.

PIRES, Maria Raquel Gomes Maia. **Recriarecriar-se**: arte, lúdico e tecnologias educativas na saúde. 2011. 101 f. Relatório Final (Pós-Doutorado) – Universidade de Brasília, Brasília, 2011.

PIRES, Maria Raquel Gomes Maia; GOTTEMS, Leila Bernarda Donato; FONSECA, Rosa Maria Godoy Serpa da. Recriar-se lúdico no desenvolvimento de jogos na saúde: referências teórico-metodológicas à produção de subjetividades críticas. **Texto contexto – enferm.**, Florianópolis, v. 26, n. 4, e2500017, 2017. Disponível em:

<http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-07072017000400603&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 10 jul. 2019.

PREECE, J.; ROGERS, Y.; SHARP, H. **Design de interação**: além da interação humano-computador. Porto Alegre: Bookman, 2005.

SAMPIERI, R. H.; COLLADO, C. F.; LUCIO, P. B. **Metodologia de pesquisa**. 3. ed. São Paulo: McGraw-Hill, 2006. 584p.

SILVA, Laianna Victoria Santiago; TANAKA, Patrícia Sayuri de Lima; PIRES, Maria Raquel Gomes Maia. BANFISA e (IN)DICA-SUS na graduação em saúde: o lúdico e a construção de aprendizados. **Revista Brasileira de Enfermagem**, v. 68, p. 124-130, 2015.

SOARES, A. N.; GAZZINELLI, M. F.; SOUZA, V.; ARAÚJO, L. H. L. Role Playing Game (RPG) na graduação em enfermagem: potencialidades pedagógicas. **Rev. Eletr. Enf.**, v. 18, e1178, 2016. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5216/ree.v18.37672>. Acesso em: 26 out. 2022.

SOARES, Amanda Nathale *et al.* Role Playing Game (RPG) como estratégia pedagógica na formação do enfermeiro: relato da experiência de criação do jogo. **Texto & Contexto Enfermagem**, v. 24, n. 2, p. 600-608, 2015.