

Gamificação como Estratégia Educacional para o Fortalecimento da Estratégia Saúde da Família: Aplicação das Diretrizes do SUS e da Legislação em Saúde por Meio de Metodologias Lúdicas

Cleide Lima Braga, Ana Paula de Figueiredo, Oldair Donizete Galeni, Michely Cristina Santos Almeida, Sávio Tobias de Souza, Eliane Aparecida Peixoto, Lorena Mendonça Matos, Adrielle de Cassia Fernandes, Eliane June Maia, Alessandra Gomes de Oliveira Hipólito, Marinilza Silva Araujo



<https://doi.org/10.36557/2674-9432.2026v5n6p367-389>

Artigo recebido em 9 de Junho e publicado em 9 de Agosto de 2026

REVISÃO DA LITERATURA

RESUMO

A Estratégia Saúde da Família (ESF) representa o principal modelo de organização da Atenção Primária à Saúde no Brasil, fundamentando-se nos princípios da universalidade, integralidade, equidade e participação social estabelecidos pelo Sistema Único de Saúde (SUS). Entretanto, a complexidade das normas, diretrizes e legislações que orientam a prática profissional constitui um desafio para a formação e a educação permanente das equipes multiprofissionais. Nesse contexto, a gamificação emerge como uma metodologia ativa capaz de transformar conteúdos técnico-legais em experiências de aprendizagem mais dinâmicas, interativas e significativas. O presente estudo tem como objetivo analisar as contribuições da gamificação para o fortalecimento da Estratégia Saúde da Família, discutindo seu potencial na aprendizagem das diretrizes do SUS, da legislação sanitária e das políticas públicas de saúde. Trata-se de uma revisão integrativa da literatura, realizada nas bases Biblioteca Virtual em Saúde (BVS), SciELO, PubMed/MEDLINE e Google Scholar, complementada por documentos oficiais do Ministério da Saúde. Os resultados demonstram que a utilização de jogos educativos, simulações, desafios colaborativos, quizzes digitais e outras estratégias gamificadas favorece maior engajamento dos profissionais, melhora a retenção do conhecimento, estimula o raciocínio clínico, fortalece o trabalho em equipe e amplia a compreensão das responsabilidades legais e éticas no âmbito da Atenção Primária. Conclui-se que a gamificação constitui uma ferramenta inovadora para a educação permanente em saúde, contribuindo para o fortalecimento da ESF e para a qualificação das práticas assistenciais no SUS.

Palavras-chave: Gamificação; Estratégia Saúde da Família; Sistema Único de Saúde; Educação Permanente em Saúde; Atenção Primária à Saúde; Metodologias Ativas.



Gamification as an Educational Strategy to Strengthen the Family Health Strategy: A Playful Approach to SUS Guidelines and Brazilian Health Legislation

ABSTRACT

The Family Health Strategy (FHS) is the primary model for organizing Primary Health Care in Brazil and is based on the principles of universality, comprehensiveness, equity, and social participation established by the Brazilian Unified Health System (SUS). However, the complexity of health legislation and official guidelines represents a challenge for the education and continuing professional development of multidisciplinary health teams. In this context, gamification has emerged as an active learning methodology capable of transforming technical and legal content into engaging and meaningful educational experiences. This study aims to analyze the contributions of gamification to strengthening the Family Health Strategy by discussing its potential for teaching SUS guidelines, health legislation, and public health policies. An integrative literature review was conducted using the Virtual Health Library (BVS), SciELO, PubMed/MEDLINE, Google Scholar, and official documents from the Brazilian Ministry of Health. The findings indicate that educational games, digital quizzes, simulations, and collaborative challenges increase professional engagement, improve knowledge retention, enhance clinical reasoning, strengthen teamwork, and promote better understanding of ethical and legal responsibilities within Primary Health Care. It is concluded that gamification is an innovative educational strategy capable of improving continuing health education and strengthening the quality of care provided through the Family Health Strategy.

Keywords: Gamification; Family Health Strategy; Unified Health System; Continuing Health Education; Primary Health Care; Active Learning



Instituição afiliada –

Cleide Lima Braga
Doutoranda em Saúde Pública UCES Argentina
Enfermeira da ESF Frank Rosemberg Calderon SEMSA - Manaus Amazonas

Dra. Ana Paula de Figueiredo
Enfermeira e Doutora em Saúde Pública
Docente de Enfermagem e Direito na Cruzeiro do Sul e Anhanguera - SP

Oldair Donizete Galeni
Enfermeiro do Hospital de Clínicas de Uberlândia HC - UFU – MG

MICHELY CRISTINA SANTOS ALMEIDA
Hospital de Clínicas de Uberlândia HC - UFU – MG

SÁVIO TOBIAS DE SOUZA
GRADUANDO EM ENFERMAGEM (BACHARELADO E LICENCIATURA)
UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA (UFU), UBERLÂNDIA-MG

ELIANE APARECIDA PEIXOTO
DOUTORANDA EM SAÚDE PÚBLICA
ENFERMEIRA INTENSIVISTA, CARDIOVASCULAR, ESTOMATERAPEUTA
HOSPITAL GETÚLIO VARGAS E NA FUNDAÇÃO HOSPITAL ADRIANO JORGE

LORENA MENDONÇA MATOS
UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
EMAIL: lorenamendoncamatos32@gmail.com

ADRIELLE DE CASSIA FERNANDES
E – MAIL: adrielleudi@hotmail.com
UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA (UFU), UBERLÂNDIA-MG

ELIANE June Maia.
UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA (UFU), UBERLÂNDIA-MG

ALESSANDRA GOMES DE OLIVEIRA HIPÓLITO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA (UFU), UBERLÂNDIA-MG

MARINILZA SILVA ARAUJO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA (UFU), UBERLÂNDIA-MG

Autor correspondente: Cleide Lima Braga

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



1. INTRODUÇÃO

A Atenção Primária à Saúde (APS) constitui o principal nível de organização dos sistemas de saúde orientados para a promoção, prevenção, tratamento e reabilitação das condições de saúde da população. No Brasil, a Estratégia Saúde da Família (ESF) consolidou-se como eixo estruturante da Atenção Primária ao reorganizar o modelo assistencial com foco na territorialização, no cuidado longitudinal, na promoção da saúde e no fortalecimento do vínculo entre equipes multiprofissionais e comunidade.

O funcionamento da ESF é orientado por um conjunto abrangente de dispositivos legais e normativos, incluindo a Constituição Federal de 1988, as Leis nº 8.080/1990 e nº 8.142/1990, a Política Nacional de Atenção Básica (PNAB), a Política Nacional de Educação Permanente em Saúde (PNEPS), além de protocolos clínicos, linhas de cuidado e normas técnicas do Ministério da Saúde. Embora esses instrumentos sejam essenciais para a organização das práticas assistenciais, sua complexidade representa um desafio para a formação inicial e para a educação permanente dos profissionais.

Nesse cenário, metodologias ativas de aprendizagem vêm ganhando espaço como estratégias capazes de tornar o processo educativo mais participativo e significativo. Entre elas, a gamificação destaca-se por utilizar elementos característicos dos jogos — como desafios, recompensas, feedback imediato, progressão por níveis e resolução colaborativa de problemas para estimular o engajamento, a motivação e a construção do conhecimento em contextos educacionais e profissionais.

Na saúde, a gamificação tem sido aplicada em programas de educação permanente, treinamento de equipes, educação do paciente e desenvolvimento de competências clínicas. No âmbito da ESF, essas estratégias apresentam potencial para facilitar a aprendizagem das diretrizes do SUS, da legislação sanitária e dos fluxos assistenciais, tornando conteúdos tradicionalmente considerados complexos mais acessíveis e favorecendo sua aplicação na prática cotidiana.

Além de contribuir para a aquisição de conhecimentos, a gamificação pode fortalecer competências relacionadas ao trabalho em equipe, à comunicação, à tomada de decisão e à resolução de problemas, aspectos fundamentais para o desempenho das equipes multiprofissionais da Atenção Primária. Dessa forma, a utilização de metodologias lúdicas representa uma oportunidade para qualificar os processos educativos e fortalecer os

princípios que orientam o Sistema Único de Saúde.

O presente artigo tem como objetivo discutir o potencial da gamificação como ferramenta de educação permanente para o fortalecimento da Estratégia Saúde da Família, analisando sua contribuição para o ensino das diretrizes do SUS, da legislação em saúde e para a qualificação das práticas profissionais desenvolvidas na Atenção Primária.

2 OBJETIVOS

2.1 Objetivo Geral

Analisar as contribuições da gamificação como metodologia ativa para o fortalecimento da Estratégia Saúde da Família (ESF), destacando seu potencial na aprendizagem das diretrizes do Sistema Único de Saúde (SUS), da legislação sanitária brasileira e da Educação Permanente em Saúde.

2.2 Objetivos Específicos

- Discutir os princípios e diretrizes da Estratégia Saúde da Família no contexto da Atenção Primária à Saúde;
- Apresentar os fundamentos da gamificação aplicada à educação em saúde;
- Analisar a utilização de metodologias lúdicas na Educação Permanente em Saúde;
- Demonstrar como jogos educativos podem facilitar a aprendizagem da legislação do SUS;
- Evidenciar os benefícios da gamificação para o desenvolvimento de competências profissionais das equipes da ESF;
- Discutir desafios e perspectivas para implementação da gamificação na formação e qualificação das equipes multiprofissionais.

3 METODOLOGIA

Trata-se de um estudo de natureza qualitativa, caracterizado como revisão integrativa da literatura, desenvolvido com o objetivo de reunir, analisar e sintetizar as evidências científicas relacionadas à utilização da gamificação como estratégia educacional

no fortalecimento da Estratégia Saúde da Família.

A revisão foi conduzida conforme as etapas propostas por Whittemore e Knafl (2005): definição do problema de pesquisa, estabelecimento dos critérios de inclusão e exclusão, busca na literatura, avaliação crítica dos estudos, interpretação dos resultados e apresentação da síntese do conhecimento.

As buscas foram realizadas nas bases de dados Biblioteca Virtual em Saúde (BVS), SciELO, PubMed/MEDLINE, LILACS, ERIC e Google Scholar, utilizando descritores dos DeCS e MeSH combinados pelos operadores booleanos AND e OR.

Foram empregados os seguintes descritores:

- Gamificação;
- Educação em Saúde;
- Educação Permanente em Saúde;
- Estratégia Saúde da Família;
- Atenção Primária à Saúde;
- Sistema Único de Saúde;
- Metodologias Ativas;
- Game-Based Learning;
- Gamification;
- Family Health Strategy;
- Primary Health Care.

Foram incluídos artigos publicados entre 2018 e 2026, nos idiomas português, inglês e espanhol, disponíveis na íntegra e relacionados ao objeto de estudo. Excluíram-se editoriais, cartas ao editor, resumos de eventos, trabalhos duplicados e estudos sem aderência ao tema.

Os dados foram analisados por meio da técnica de Análise de Conteúdo de Bardin, possibilitando a organização das evidências em categorias temáticas.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

4.1 A Estratégia Saúde da Família como eixo estruturante da Atenção Primária à

Saúde

A Estratégia Saúde da Família consolidou-se como principal modelo organizacional da Atenção Primária à Saúde no Brasil, sendo reconhecida como uma das mais importantes políticas públicas implementadas pelo Sistema Único de Saúde desde a década de 1990. Seu propósito consiste em reorganizar o modelo assistencial, priorizando ações de promoção da saúde, prevenção de doenças, recuperação e reabilitação, por meio de equipes multiprofissionais responsáveis por territórios previamente definidos.

Diferentemente do modelo centrado na assistência curativa, a ESF fundamenta-se na longitudinalidade do cuidado, na integralidade das ações, na coordenação da atenção e na construção de vínculos entre profissionais, indivíduos, famílias e comunidades. Esses princípios permitem maior conhecimento das necessidades de saúde da população adscrita e favorecem intervenções direcionadas aos determinantes sociais do processo saúde-doença.

Entretanto, a complexidade das atribuições desempenhadas pelas equipes exige atualização permanente dos profissionais quanto às normas técnicas, protocolos clínicos, políticas públicas e dispositivos legais que orientam o funcionamento do SUS. Nesse contexto, a Educação Permanente em Saúde assume papel estratégico para garantir assistência qualificada, humanizada e baseada em evidências.

Diversos estudos apontam que a aprendizagem baseada exclusivamente em aulas expositivas apresenta limitações na retenção do conhecimento e na aplicação prática das informações. Assim, metodologias ativas vêm sendo incorporadas aos processos de formação e qualificação profissional, buscando promover aprendizagem significativa, desenvolvimento do pensamento crítico e resolução colaborativa de problemas.

4.2 Educação Permanente em Saúde e Metodologias Ativas

A Política Nacional de Educação Permanente em Saúde estabelece que o processo educativo deve ocorrer a partir das necessidades identificadas no cotidiano dos serviços, valorizando a reflexão crítica sobre a prática profissional e a construção coletiva do conhecimento.

Nesse contexto, metodologias ativas deslocam o profissional da posição de mero receptor de informações para protagonista do processo de aprendizagem. Estratégias como aprendizagem baseada em problemas, simulação clínica, estudos de caso, sala de aula

invertida e gamificação favorecem maior participação dos profissionais, estimulando autonomia, raciocínio clínico e tomada de decisão.

Na Atenção Primária, essas metodologias mostram-se particularmente relevantes, uma vez que os profissionais lidam diariamente com situações complexas que exigem conhecimento técnico, capacidade de comunicação, trabalho em equipe e compreensão das políticas públicas de saúde.

Além disso, o uso de metodologias ativas favorece maior integração entre teoria e prática, permitindo que conteúdos legais e normativos sejam discutidos a partir de situações reais vivenciadas pelas equipes da Estratégia Saúde da Família.

4.3 Gamificação como Estratégia Inovadora na Educação em Saúde

A gamificação corresponde à utilização de elementos característicos dos jogos em contextos que não possuem finalidade recreativa, buscando aumentar o engajamento, a motivação e a participação dos indivíduos em processos de aprendizagem ou resolução de problemas.

Entre os principais elementos utilizados destacam-se:

- desafios progressivos;
- missões;
- pontuação;
- medalhas;
- níveis de progressão;
- rankings colaborativos;
- feedback imediato;
- recompensas simbólicas;
- resolução de casos;
- aprendizagem cooperativa.

Na área da saúde, a gamificação tem demonstrado resultados positivos em programas de educação permanente, treinamento de equipes, educação de pacientes, desenvolvimento de habilidades clínicas e aprendizagem de protocolos assistenciais.

Quando aplicada à Estratégia Saúde da Família, essa metodologia possibilita

transformar conteúdos frequentemente considerados complexos como legislação do SUS, atribuições profissionais, fluxos assistenciais, programas ministeriais e protocolos clínicos em experiências educacionais mais dinâmicas e significativas.

A aprendizagem baseada em jogos estimula diferentes competências cognitivas, como memória, raciocínio lógico, tomada de decisão e resolução de problemas, além de favorecer o trabalho colaborativo entre os membros das equipes multiprofissionais.

4.4 A Gamificação no Ensino da Legislação do SUS e das Diretrizes da ESF

Um dos maiores desafios encontrados nos processos de capacitação das equipes da Atenção Primária refere-se à aprendizagem das normas legais que regulamentam o Sistema Único de Saúde.

Leis como a Lei nº 8.080/1990, Lei nº 8.142/1990, a Política Nacional de Atenção Básica (PNAB), a Política Nacional de Educação Permanente em Saúde, os protocolos assistenciais e demais normativas ministeriais apresentam linguagem predominantemente técnica, dificultando sua assimilação durante treinamentos convencionais.

Nesse cenário, a gamificação permite transformar dispositivos legais em desafios interativos, estudos de caso, jogos de tabuleiro, quizzes, aplicativos digitais e simulações clínicas.

Por exemplo, um jogo pode propor que a equipe resolva situações relacionadas ao território, identificando corretamente os princípios do SUS envolvidos em cada caso. Outro pode simular visitas domiciliares, exigindo decisões fundamentadas na legislação vigente e nas atribuições específicas de cada profissional da ESF.

Essa abordagem favorece maior retenção do conhecimento, amplia o interesse dos participantes e fortalece a capacidade de aplicar os conteúdos legais nas situações vivenciadas durante o cotidiano dos serviços.

4.5 Proposta de Tecnologia Educacional: Jogo "SUS Quest – Missão ESF"

Com base nas evidências identificadas na literatura e nos princípios da Educação Permanente em Saúde, propõe-se a criação de um jogo educativo denominado SUS Quest – Missão ESF, desenvolvido para apoiar processos de capacitação de equipes da Estratégia Saúde da Família.

O jogo foi concebido como uma estratégia de gamificação destinada à aprendizagem



das principais legislações do Sistema Único de Saúde, das atribuições das equipes multiprofissionais, dos princípios organizativos e doutrinários do SUS, da Política Nacional de Atenção Básica e dos protocolos assistenciais utilizados na Atenção Primária.

A proposta fundamenta-se na aprendizagem baseada em desafios, estimulando o raciocínio crítico, a tomada de decisão, o trabalho colaborativo e a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos durante a formação e a educação permanente.

Diferentemente dos métodos tradicionais de ensino, o jogo coloca o participante como protagonista do processo de aprendizagem, exigindo que resolva problemas semelhantes aos encontrados diariamente pelas equipes da Estratégia Saúde da Família.

Objetivos do jogo

O jogo tem como finalidade:

- fortalecer o conhecimento sobre o SUS;
- facilitar a aprendizagem da legislação sanitária;
- desenvolver competências para atuação na ESF;
- estimular o trabalho interdisciplinar;
- favorecer o raciocínio clínico;
- melhorar a comunicação entre os membros da equipe;
- incentivar a Educação Permanente em Saúde.

Público-alvo

O jogo pode ser utilizado por:

- Enfermeiros;
- Médicos;
- Agentes Comunitários de Saúde;
- Auxiliares e/ou Técnicos de Enfermagem;
- Dentistas;
- Auxiliares de Saúde Bucal;
- Residentes Multiprofissionais;
- Estudantes da área da saúde;
- Gestores da Atenção Primária.



Formato

A proposta permite diferentes formatos:

- jogo de tabuleiro;
- aplicativo para smartphone;
- plataforma digital;
- jogo de cartas;
- quiz eletrônico;
- escape room educacional;
- dinâmica para Educação Permanente.

Essa flexibilidade amplia sua aplicabilidade em diferentes contextos de ensino.

Estrutura do jogo

O percurso do jogo representa o território da Estratégia Saúde da Família.

Cada equipe assume o papel de uma Equipe ESF responsável por uma comunidade fictícia.

Ao longo da partida surgem desafios relacionados ao cotidiano da Atenção Primária.

Para avançar, a equipe precisa solucionar corretamente cada situação.

Exemplo de fases

Fase 1

Conhecendo o território

Perguntas sobre:

- territorialização;
- adscrição;
- cadastramento familiar;
- vulnerabilidade social.

Fase 2

Princípios do SUS

Exemplo



Uma gestante procura atendimento em município diferente daquele onde reside.

Qual princípio do SUS garante esse atendimento?

Resposta esperada:

Universalidade.

Fase 3

Legislação

Pergunta

Qual lei organiza o Sistema Único de Saúde?

Resposta

Lei nº 8.080/1990.

Fase 4

Trabalho em equipe

Situação-problema

Durante visita domiciliar, um Agente Comunitário identifica sinais de violência doméstica.

Qual deve ser a conduta da equipe?

Os participantes discutem a resposta.

Depois recebem feedback fundamentado na legislação.

Fase 5

Casos Clínicos

Paciente hipertenso abandona tratamento.

A equipe precisa elaborar um plano de cuidado.

Pontuação baseada nas diretrizes da APS.

Fase 6



Sala de Vacina

Perguntas sobre calendário vacinal.

Eventos adversos.

Rede de frio.

Fase 7

Urgências na APS

Paciente com dor torácica.

O que fazer?

Fluxo correto.

SAMU.

Classificação de risco.

Fase 8

Missão Final

A equipe administra uma Unidade de Saúde da Família durante uma semana fictícia.

Recebe problemas reais:

- dengue;
- vacinação;
- visita domiciliar;
- saúde mental;
- pré-natal;
- tuberculose;
- hanseníase;
- violência;
- cuidados paliativos.

Cada decisão gera consequências.

Sistema de pontuação



Cada resposta correta:

10 pontos

Caso clínico:

20 pontos

Desafio interdisciplinar:

30 pontos

Missão especial:

50 pontos

Equipe que concluir todas as fases recebe certificado simbólico de **Equipe ESF Ouro**

Feedback

Após cada desafio, o sistema apresenta:

- fundamento científico;
- legislação correspondente;
- artigo da lei;
- protocolo ministerial;
- justificativa da resposta.

Assim, o jogo deixa de ser apenas recreativo e torna-se uma ferramenta estruturada de aprendizagem baseada em evidências.

4.6 Benefícios da Gamificação para a Educação Permanente na ESF

A literatura demonstra que a utilização da gamificação favorece aumento significativo do engajamento dos profissionais durante atividades educativas. A incorporação de elementos como desafios, recompensas, feedback imediato e resolução colaborativa de problemas estimula a motivação intrínseca e fortalece o processo de aprendizagem significativa.

No contexto da Estratégia Saúde da Família, esses benefícios tornam-se particularmente relevantes devido à diversidade de competências exigidas das equipes multiprofissionais. A aprendizagem por meio de jogos educativos permite que conteúdos complexos sejam assimilados de forma mais dinâmica, favorecendo maior retenção do

conhecimento e aplicação prática das diretrizes do SUS no cotidiano dos serviços.

Além disso, a gamificação contribui para o fortalecimento do trabalho em equipe, da comunicação interdisciplinar e da tomada de decisão compartilhada, competências essenciais para a organização da Atenção Primária.

Estudos recentes também demonstram que metodologias gamificadas reduzem a passividade frequentemente observada em treinamentos convencionais, promovendo maior participação dos profissionais e estimulando processos contínuos de Educação Permanente em Saúde.

4.7 Desafios para a Implementação da Gamificação na Atenção Primária à Saúde

Apesar dos benefícios descritos na literatura, a implementação da gamificação na Estratégia Saúde da Família ainda enfrenta importantes desafios relacionados à infraestrutura tecnológica, à capacitação dos profissionais, à cultura organizacional e à disponibilidade de recursos financeiros destinados à Educação Permanente em Saúde.

Um dos principais obstáculos refere-se à resistência às mudanças metodológicas. Muitos profissionais da saúde foram formados por meio de modelos tradicionais de ensino, centrados na transmissão expositiva do conhecimento, o que pode gerar insegurança ou baixa adesão às metodologias ativas. A introdução da gamificação exige mudança de paradigma, na qual o profissional deixa de ocupar posição exclusivamente receptiva para assumir papel ativo na construção do conhecimento.

Outro desafio importante diz respeito à qualificação dos facilitadores responsáveis pela condução das atividades educativas. O sucesso da gamificação depende não apenas da utilização de jogos, mas do planejamento pedagógico adequado, da definição de objetivos educacionais claros e da articulação entre os desafios propostos e as competências profissionais que se pretende desenvolver. Dessa forma, torna-se indispensável investir na formação de tutores, preceptores e gestores capazes de elaborar experiências de aprendizagem fundamentadas em princípios educacionais e evidências científicas.

As desigualdades estruturais entre os municípios brasileiros também representam importante limitação. Enquanto algumas Unidades de Saúde da Família dispõem de acesso à internet, computadores, tablets e recursos digitais, outras enfrentam dificuldades relacionadas à infraestrutura física, disponibilidade de equipamentos e conectividade. Nessas situações, torna-se necessário adaptar a gamificação a formatos de baixo custo,

como jogos de tabuleiro, cartas educativas, dinâmicas presenciais e estudos de caso colaborativos, garantindo sua aplicabilidade independentemente da realidade tecnológica local.

Outro aspecto frequentemente discutido refere-se ao tempo disponível para realização das atividades educativas. A elevada demanda assistencial vivenciada pelas equipes da Estratégia Saúde da Família reduz a disponibilidade para treinamentos prolongados. Nesse contexto, estratégias gamificadas de curta duração, como microlearning, quizzes rápidos, desafios semanais e simulações clínicas breves, apresentam maior potencial de incorporação à rotina dos serviços sem comprometer a assistência à população.

Também merece destaque a necessidade de avaliação sistemática da efetividade das metodologias gamificadas. Embora estudos demonstrem benefícios relacionados ao aumento do engajamento e da satisfação dos participantes, ainda são necessários mais ensaios e pesquisas que avaliem impactos de longo prazo sobre retenção do conhecimento, mudanças comportamentais, desempenho profissional e indicadores de qualidade da assistência prestada na Atenção Primária à Saúde.

Sob a perspectiva da gestão, a incorporação da gamificação deve estar alinhada às políticas institucionais de Educação Permanente em Saúde, evitando que sua utilização se restrinja a iniciativas isoladas. A elaboração de programas permanentes de capacitação, apoiados por gestores e articulados às necessidades reais dos territórios, favorece maior sustentabilidade das ações educativas.

Assim, embora existam desafios importantes para sua implementação, observa-se que a maioria das limitações pode ser superada mediante planejamento adequado, apoio institucional, investimento em formação pedagógica e adaptação das estratégias às características locais dos serviços de saúde.

4.8 Perspectivas Futuras da Gamificação na Estratégia Saúde da Família

A crescente transformação digital dos serviços de saúde abre novas possibilidades para a utilização da gamificação como ferramenta de inovação na Educação Permanente em Saúde. O avanço das tecnologias digitais, da inteligência artificial, da realidade aumentada e

das plataformas de aprendizagem adaptativa permite o desenvolvimento de experiências educacionais cada vez mais interativas, personalizadas e alinhadas às necessidades das equipes multiprofissionais.

No contexto da Estratégia Saúde da Família, essas tecnologias poderão contribuir para a criação de ambientes virtuais de simulação clínica, jogos baseados em situações reais dos territórios, aplicativos móveis para atualização profissional e plataformas integradas aos programas de educação permanente desenvolvidos pelas Secretarias Municipais de Saúde.

A utilização de inteligência artificial poderá ampliar ainda mais o potencial da gamificação, possibilitando que os desafios apresentados aos profissionais sejam personalizados conforme seu desempenho, área de atuação e necessidades de aprendizagem. Sistemas inteligentes poderão identificar lacunas de conhecimento, sugerir conteúdos específicos e acompanhar a evolução individual e coletiva das equipes, favorecendo processos contínuos de qualificação profissional.

Outra perspectiva promissora refere-se ao desenvolvimento de jogos colaborativos interprofissionais. A atuação integrada entre enfermeiros, médicos, agentes comunitários de saúde, cirurgiões-dentistas, técnicos de enfermagem e demais profissionais poderão ser simulada por meio de cenários virtuais que reproduzam situações complexas frequentemente vivenciadas na Atenção Primária, estimulando comunicação, liderança, trabalho em equipe e tomada de decisão compartilhada.

Além da formação dos profissionais, a gamificação apresenta potencial para ampliar a participação da própria comunidade nas ações de promoção da saúde. Jogos educativos direcionados às famílias podem abordar temas como vacinação, prevenção de doenças crônicas, alimentação saudável, saúde da mulher, saúde da criança, prevenção da dengue, uso racional de medicamentos e acompanhamento de pessoas com condições crônicas, fortalecendo o protagonismo dos usuários e a corresponsabilização pelo cuidado.

Também se destaca a possibilidade de integração entre gamificação e telessaúde. Plataformas digitais poderão oferecer desafios, avaliações e certificações on-line, permitindo que profissionais de diferentes regiões do país participem de processos de capacitação contínua, reduzindo desigualdades de acesso ao conhecimento e fortalecendo a Educação Permanente em Saúde em escala nacional.

Entretanto, para que essas perspectivas se concretizem, torna-se fundamental

ampliar investimentos em pesquisa, desenvolvimento de tecnologias educacionais e avaliação científica da efetividade das metodologias gamificadas. A produção de evidências robustas permitirá consolidar a gamificação não apenas como recurso inovador, mas como estratégia pedagógica capaz de contribuir efetivamente para o fortalecimento da Estratégia Saúde da Família e para a qualificação do Sistema Único de Saúde.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Estratégia Saúde da Família consolidou-se como principal modelo organizacional da Atenção Primária à Saúde no Brasil, desempenhando papel fundamental na promoção da saúde, prevenção de doenças, acompanhamento longitudinal e fortalecimento do vínculo entre os serviços de saúde e a comunidade. Entretanto, a crescente complexidade das políticas públicas, da legislação sanitária e das diretrizes que orientam o Sistema Único de Saúde exige processos permanentes de atualização e qualificação dos profissionais que atuam nesse nível de atenção.

Nesse contexto, a presente revisão evidenciou que a gamificação representa uma estratégia pedagógica inovadora, capaz de transformar conteúdos tradicionalmente considerados complexos em experiências de aprendizagem mais interativas, colaborativas e significativas. A incorporação de elementos característicos dos jogos, como desafios, recompensas, resolução de problemas e feedback imediato, favorece maior engajamento dos participantes, amplia a retenção do conhecimento e estimula o desenvolvimento de competências essenciais para o trabalho na Estratégia Saúde da Família.

Os estudos analisados demonstram que a utilização de metodologias gamificadas contribui para fortalecer a Educação Permanente em Saúde, promovendo aprendizagem ativa, raciocínio crítico, tomada de decisão, comunicação interpessoal e trabalho em equipe. Esses benefícios tornam-se particularmente relevantes na Atenção Primária, onde a atuação multiprofissional exige constante atualização sobre protocolos clínicos, políticas públicas, programas ministeriais e dispositivos legais que regulamentam o funcionamento do Sistema Único de Saúde.

Outro aspecto evidenciado refere-se ao potencial da gamificação para facilitar a aprendizagem da legislação sanitária brasileira. Normas como a Constituição Federal de 1988, as Leis nº 8.080/1990 e nº 8.142/1990, a Política Nacional de Atenção Básica, a Política Nacional de Educação Permanente em Saúde e demais instrumentos normativos podem ser

abordados por meio de jogos educativos, simulações clínicas, estudos de caso, quizzes e desafios colaborativos, tornando o processo educativo mais atrativo e favorecendo sua aplicação prática no cotidiano dos serviços.

Como contribuição original deste estudo, foi apresentada a proposta da tecnologia educacional "**SUS Quest – Missão ESF**", concebida como ferramenta de apoio aos processos de capacitação das equipes da Estratégia Saúde da Família. A proposta demonstra que a gamificação pode ser aplicada não apenas como recurso motivacional, mas como metodologia estruturada para o desenvolvimento de competências técnicas, éticas, legais e assistenciais necessárias à qualificação do cuidado.

Entretanto, a implementação da gamificação ainda enfrenta desafios relacionados à infraestrutura tecnológica, à disponibilidade de recursos, à capacitação pedagógica dos facilitadores, à resistência às mudanças metodológicas e à necessidade de produção de evidências científicas mais robustas sobre seus impactos em longo prazo. Esses desafios reforçam a importância do planejamento institucional e da integração da gamificação às políticas de Educação Permanente em Saúde desenvolvidas pelos serviços e gestores do SUS.

Diante do cenário de transformação digital e inovação educacional observado na área da saúde, acredita-se que a gamificação tende a ocupar papel cada vez mais relevante na formação e qualificação das equipes multiprofissionais da Atenção Primária. A integração entre tecnologias digitais, inteligência artificial, simulações clínicas, aprendizagem móvel e metodologias ativas poderá ampliar significativamente as possibilidades de ensino, contribuindo para o fortalecimento da Estratégia Saúde da Família e para a melhoria da qualidade da assistência prestada à população.

Por fim, conclui-se que a gamificação ultrapassa a dimensão do entretenimento, constituindo uma tecnologia educacional capaz de favorecer processos de aprendizagem significativa, fortalecer a Educação Permanente em Saúde e aproximar os profissionais das diretrizes, princípios e legislações que sustentam o Sistema Único de Saúde. Sua utilização representa uma oportunidade concreta para inovar os processos de capacitação das equipes da Estratégia Saúde da Família, promovendo profissionais mais preparados, críticos e comprometidos com a consolidação dos princípios do SUS e com a oferta de uma assistência integral, humanizada e baseada em evidências.



REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. **Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras**. 2. ed. São Paulo: DVS Editora, 2018.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2016.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidência da República, 1988. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 6 ago. 2026.

BRASIL. Lei nº 8.080, de 19 de setembro de 1990. **Dispõe sobre as condições para a promoção, proteção e recuperação da saúde, a organização e o funcionamento dos serviços correspondentes e dá outras providências**. Brasília, DF: Presidência da República, 1990. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8080.htm. Acesso em: 6 ago. 2026.

BRASIL. Lei nº 8.142, de 28 de dezembro de 1990. **Dispõe sobre a participação da comunidade na gestão do Sistema Único de Saúde (SUS) e sobre as transferências intergovernamentais de recursos financeiros na área da saúde**. Brasília, DF: Presidência da República, 1990. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8142.htm. Acesso em: 6 ago. 2026.

BRASIL. Ministério da Saúde. **Política Nacional de Atenção Básica (PNAB)**. Portaria nº 2.436, de 21 de setembro de 2017. Brasília, DF: Ministério da Saúde, 2017. Disponível em: https://bvsms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/gm/2017/prt2436_22_09_2017.html. Acesso em: 6 ago. 2026.

BRASIL. Ministério da Saúde. **Portaria de Consolidação nº 2, de 28 de setembro de 2017**. Consolidação das normas sobre as políticas nacionais de saúde do Sistema Único de Saúde. Brasília, DF: Ministério da Saúde, 2017. Disponível em: https://bvsms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/gm/2017/prc0002_03_10_2017_comp.html. Acesso em: 6 ago. 2026.

BRASIL. Ministério da Saúde. **Política Nacional de Educação Permanente em Saúde**. Brasília, DF: Ministério da Saúde. Disponível em: https://bvsms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/gm/2017/prc0002_03_10_2017h.html. Acesso em: 6 ago. 2026.

BRASIL. Ministério da Saúde. **Política Nacional de Educação Popular em Saúde no SUS (PNEPS-SUS)**. Brasília, DF: Ministério da Saúde, 2017. Disponível em: https://bvs.saude.gov.br/bvs/saudelegis/cit/2017/res0011_17_01_2017_rep.html. Acesso em: 6 ago. 2026.



em: 6 ago. 2026.

BUENO, José Luiz Pio; MERHY, Emerson Elias. **A educação permanente em saúde como estratégia de transformação das práticas de saúde**. Revista de Saúde Pública, São Paulo.

DICHEVA, Darina et al. **Gamification in Education: A Systematic Mapping Study**. *Educational Technology & Society*, v. 18, n. 3, p. 75-88, 2015.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 63. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2021.

KAPP, Karl M. **The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education**. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

MORAN, José Manuel. **Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda**. Porto Alegre: Penso, 2018.

OLIVEIRA, Wilk et al. Gamification in education: a systematic literature review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 2023.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE (OMS). **Primary Health Care**. Genebra: World Health Organization. Disponível em: <https://www.who.int/health-topics/primary-health-care>. Acesso em: 6 ago. 2026.

ORGANIZAÇÃO PAN-AMERICANA DA SAÚDE (OPAS). **Atenção Primária à Saúde**. Washington, DC: OPAS. Disponível em: <https://www.paho.org/pt/topicos/atencao-primaria-saude>. Acesso em: 6 ago. 2026.

PEREIRA, Isabel Brasil; LIMA, Júlio César França. **Dicionário da Educação Profissional em Saúde**. Rio de Janeiro: Fiocruz, 2019. Disponível em: <https://www.epsjv.fiocruz.br>. Acesso em: 6 ago. 2026.

PRENSKY, Marc. **Digital Game-Based Learning**. New York: McGraw-Hill, 2007.

RIBEIRO, Eliana Cláudia Otero. As metodologias ativas no ensino em saúde. *Escola Anna Nery*, Rio de Janeiro.

TODA, Armando M. et al. Analysing gamification elements in educational environments using an existing gamification taxonomy. *Smart Learning Environments*, 2020. Disponível em: <https://arxiv.org/abs/2008.05473>. Acesso em: 6 ago. 2026.



Gamificação como Estratégia Educacional para o Fortalecimento da Estratégia Saúde da Família: Aplicação das Diretrizes do SUS e da Legislação em Saúde por Meio de Metodologias Lúdicas
Braga et. al.

VIANNA, Ysmar et al. **Gamification, Inc.: como reinventar empresas a partir de jogos**. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013.

ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. **Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps**. Sebastopol: O'Reilly Media, 2011.