

## JOGO DAS PROFISSÕES DA SAÚDE

Willyson Richard Jardim Araújo<sup>1</sup>  
Evilyn Mirela Fernandes dos Santos<sup>2</sup>  
Ana Claudia da Silva<sup>3</sup>  
Jéssica Muniz Araújo<sup>4</sup>  
Gisele de Jesus Nunes Soares<sup>5</sup>  
Marcioneide Gomes Costa Maciel<sup>6</sup>

### RESUMO

A reformulação dos conteúdos do Ensino Médio, trouxe os itinerários formativos, segundo Pelizzari, Silva e Felipe (2022). Desta forma, é fundamental que os estudantes que escolheram o Itinerário Formativo em Ciências da Saúde conheçam os campos produtivos que compõem essa área, pois, assim, os estudantes podem fazer escolhas educacionais e de carreira mais informados. Além disso, compreender as diferentes especialidades e responsabilidades de cada profissão permite que eles avaliem quais áreas se alinham melhor com seus interesses, habilidades e valores. Sendo assim, a gamificação pode desempenhar um papel significativo no processo de familiarização dos estudantes do ensino médio com as profissões da área da saúde, tornando o aprendizado mais envolvente, interativo e memorável (Oliveira e Pimentel, 2020). Este trabalho teve como justificativa a necessidade dos estudantes que optaram pelo itinerário de ciências da saúde no ensino médio, conhecerem os campos produtivos dessa área, através da produção de jogo com *cards* e perguntas sobre as profissões que compõe as ciências da saúde. A pesquisa foi realizada em uma escola de ensino médio de tempo integral da rede estadual de ensino localizada no município de Vitória do Mearim, Maranhão, envolveu uma turma de segunda série e uma turma de terceira série, totalizando 72 estudantes. Os resultados foram observados através da interação e participação dos estudantes durante a aplicação da atividade e também através dos relatos destes após o trabalho, como proposto por Belei, *et. al.* (2008). Os relatos foram positivos e demonstraram que a aplicação de jogos pode contribuir para a escolha do campo produtivo pelos discentes. Conclui-se que a elaboração de jogo de cartas seguindo os princípios da gamificação na educação, pode desempenhar um papel significativo no processo de familiarização dos estudantes do ensino médio com as profissões da área da saúde, tornando o aprendizado mais envolvente, interativo e memorável.

**Palavras-chave:** Jogos Educativos, Protagonismo, Saúde, Educação.

---

<sup>1</sup> Mestrando Mestrado Profissional em Ensino de Biologia - UESPI, [willysonjardim@gmail.com](mailto:willysonjardim@gmail.com);

<sup>2</sup> Estudante da 3ª série do Ensino Médio do Iema Pleno de Vitória do Mearim - MA, [evilynmirela25@gmail.com](mailto:evilynmirela25@gmail.com);

<sup>3</sup> Estudante da 3ª série do Ensino Médio do Iema Pleno de Vitória do Mearim – MA, [anaclaudiadasilvasilva799@gmail.com](mailto:anaclaudiadasilvasilva799@gmail.com);

<sup>4</sup> Estudante da 3ª série do Ensino Médio do Iema Pleno de Vitória do Mearim – MA, [jessicamunizaraujo593@gmail.com](mailto:jessicamunizaraujo593@gmail.com);

<sup>5</sup> Pedagoga, Mestra em Educação, SEDUC-MA, [giselenunessoares@gmail.com](mailto:giselenunessoares@gmail.com);

<sup>6</sup> Mestranda Mestrado Profissional em Educação - UEMA, [marcioneidecosta@gmail.com](mailto:marcioneidecosta@gmail.com).